

**PENGEMBANGAN E-KITAB MATAN KAILANI BERBASIS
MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
ILMU SHARAF**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**NUR 'AFIFAH
NIM. 180212063**

Bidang Peminatan : Multimedia

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Dan Informasi**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2023**

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN E-KITAB MATAN KAILANI BERBASIS
MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
ILMU SHARAF**

Oleh :

Nur 'Afifah

NIM. 180212063

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**

Bidang Peminatan : Multimedia

جامعة الرانري

AR - RANIRY

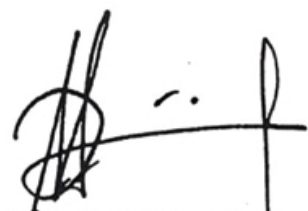
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Mira Maisura, M.Sc
NIP. 198605272019032011

Pembimbing II



Sarini Vita Dewi, M.Eng
NIP. 198712222022032001

Lembar Pengesahan Penguji Sidang

**PENGEMBANGAN E-KITAB MATAN KAILANI BERBASIS MIND
MAPPING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ILMU SHARAF**

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan dinyatakan lulus serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi Informasi

Pada:
Kamis, 19 Desember 2023
6 Jumadil Akhir 1445 H

Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua-



Mira Maisura, M.Sc
NIP. 198605272019032011

Sekretaris



Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng
NIP.198712222022032001

Penguji I



Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M.Sc
NIP. 199305212022031001

Penguji II



Rahmat Musfikar, M.Kom
NIP.198909132020121015

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh




Prof. Safrul Mulya, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197601021997031003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur 'Afifah

NIM : 180212063

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan E-Kitab Matan Kailani Berbasis Mind Mapping

Untuk Meningkatkan Pemahaman Ilmu Sharaf

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.



Banda Aceh, 19 Desember 2023
Yang Menyatakan,

Nur 'Afifah

NIM. 180212063

ABSTRAK

Nama : Nur 'Afifah
NIM : 180212063
Fakultas/Prodi : FTK/PTI
Judul : Pengembangan E-Kitab Matan Kailani Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Pemahaman Ilmu Sharaf
Bidang Peminatan : Multimedia
Jumlah Halaman : 110
Pembimbing I : Mira Maisura, M.Sc
Pembimbing II : Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng
Kata Kunci : Pengembangan, E-Kitab, Matan Kailani, Mind Mapping, Ilmu Sharaf

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kesulitan santri kelas II Ibtidaiyyah putri Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah dalam memahami kaidah-kaidah ilmu sharaf yang terdapat dalam kitab Kailani. Hal ini dikarenakan oleh kitab yang digunakan merupakan kitab arab gundul yang tidak berharakat, kalimat-kalimat yang tidak dipisahkan oleh tanda koma maupun tanda titik serta penyajian materi yang sangat padat. Tujuan penelitian ini adalah melakukan pengembangan e-kitab Kailani berbasis Mind Mapping sebagai upaya dalam mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Research & Develompent. Adapun Hasil uji kelayakan yang telah dilakukan terhadap produk e-Kitab Matan Kailani berbasis *Mind Mapping* dengan melakukan sebaran angket kepada ahli media dan ahli materi dengan rata-rata perolehan pada media yaitu 97,8% dengan kriteria penilain "sangat layak". Sedangkan Hasil kelayakan dengan rata-rata perolehan pada materi yaitu 85,7% dengan kriteria penilain "sangat layak" serta direkomendasikan sebagai salah satu media yang dapat digunakan sebagai referensi tambahan dan sumber belajar bagi santri di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah. Berdasarkan pengukuran yang dilakukan melalui pre-test dan post-test menggunakan statistik non parametrik uji Wilcoxon dengan nilai $Z -3.502^b$ dengan Asymp. Sig. (2- tailed) $0.000 < 0.05$ menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya efektivitas penggunaan e-kitab Matan Kailani berbasis mind mapping untuk meningkatkan pemahaman ilmu sharaf terhadap santri kelas 2 Ibtidaiyyah di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga atas izin-Nya proposal ini dapat tersusun samapai dengan selesai. Tak lupa pula Shalawat beriringkan salam tercurahkan kepada sang baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari jaman jahiliyyah kepada kehidupan yang berilmu pengetahuan. Tentunya dalam menyusun proposal skripsi ini tidak luput dari beberapa kendala dan dapat diselesaikan berkat bimbingan serta bantuan dari segala pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dengan hati yang tulus kepada :

1. Teristimewa Ibunda dan Ayahanda serta keluarga yang selalu mendoakan dan mendukung dari segi moral maupun materi.
2. Ibu Mira Maisura selaku ketua program studi Pendidikan Teknologi Informasi sekaligus dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, pengarahan serta masukan dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan proposal penelitian.
3. Ibu Sarini Vita Dewi, M. Eng selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, pengarahan serta masukan dengan sabar.
4. Seluruh bapak/ibu dosen beserta staf program studi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Seluruh teman-teman yang telah mendampingi dan memberikan semangat serta kata-kata positif sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Banda Aceh, 19 Desember 2023

Penulis,

Nur 'Afifah



DAFTAR ISI

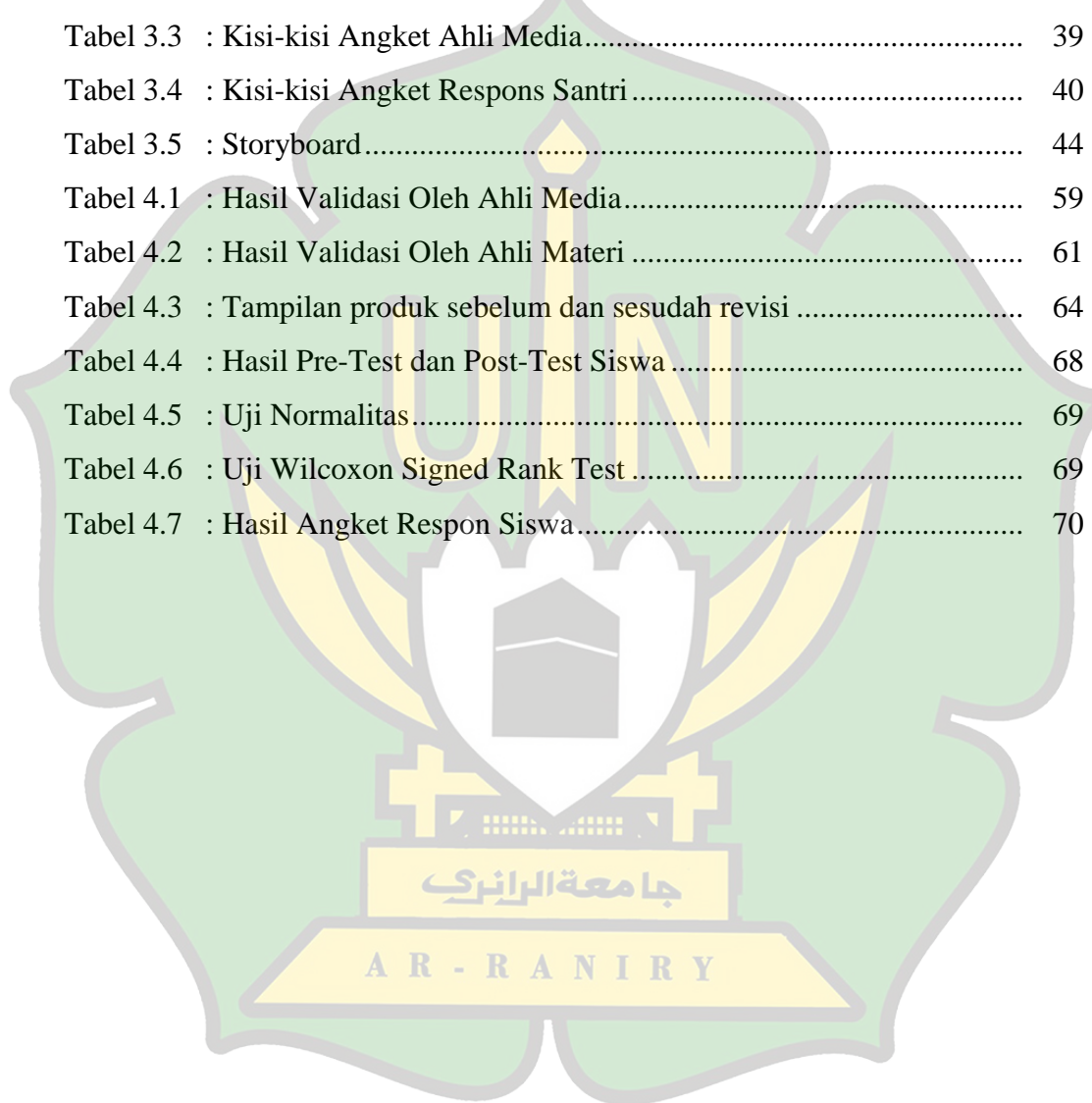
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Penelitian	4
1.5 Hipotesis Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Relevansi Penelitian Terdahulu.....	6
1.8 Sistematika Penulisan	10
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	11
2.1 Ilmu Sharaf.....	11
2.2 Mind Mapping.....	19
2.3 Adobe Illustrator	26
2.4 Canva	27
2.5 Xmind.....	28
2.6 Metode Research and Development (R&D)	29
2.7 Populasi dan Sampel	30
2.8 Teori Teknik Pengumpulan dan Pengujian Data	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 Jenis Dan Pendekatan Penelitian.....	34

3.2 Subjek Penelitian Dan Sumber Data	35
3.3 Teknik Pengumpulan Data	35
3.4 Teknik Analisis Data	37
3.5 Instrumen Penelitian	38
3.6 Rancangan Penelitian	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Hasil Penelitian	47
4.2 Pembahasan	72
BAB V PENUTUP	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
DAFTAR LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	



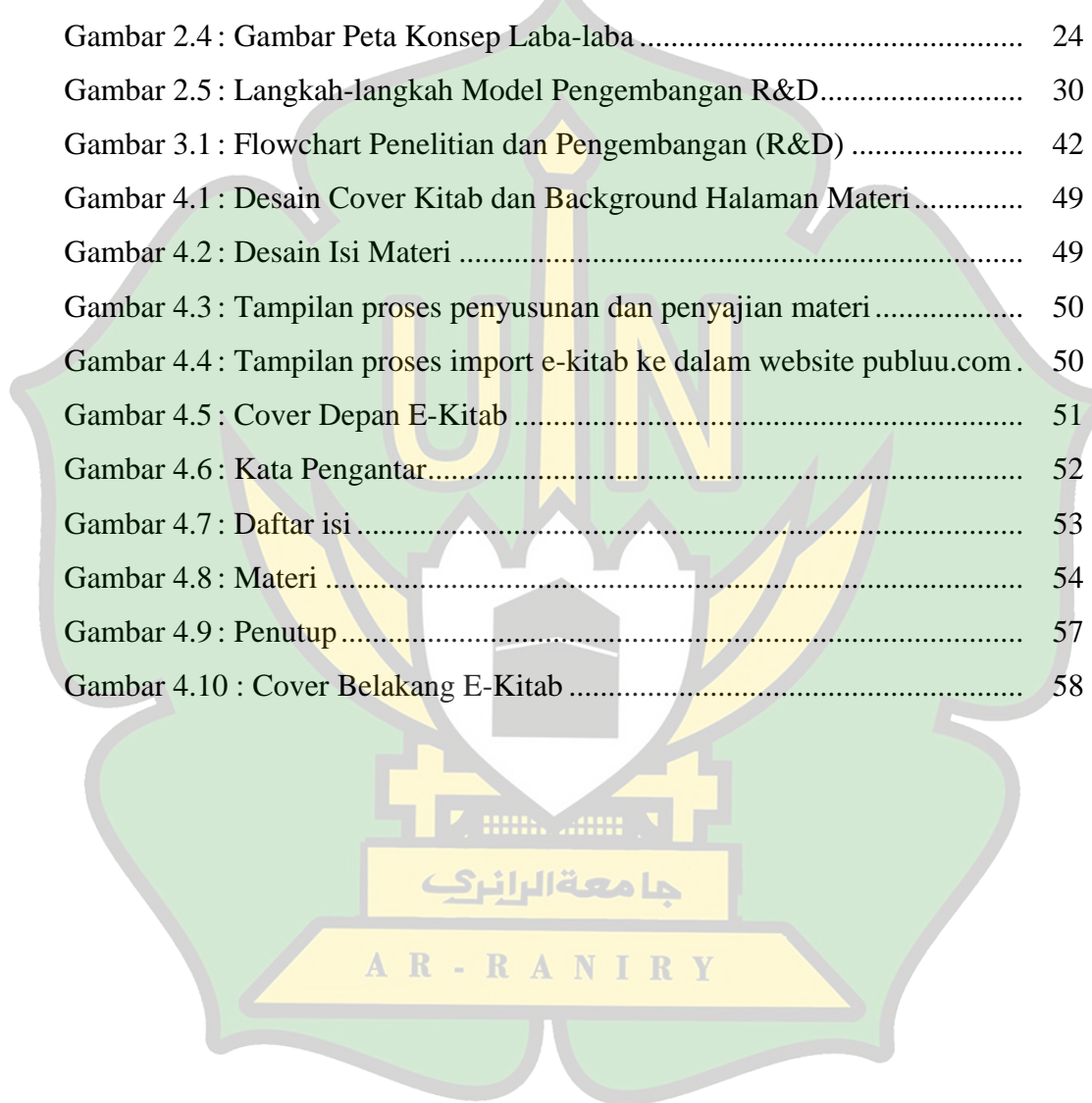
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Penelitian Terdahulu	6
Tabel 3.1 : Kriteria Tingkat Kelayakan dan Revisi Produk	37
Tabel 3.2 : Kisi-kisi Angket Ahli Materi	39
Tabel 3.3 : Kisi-kisi Angket Ahli Media	39
Tabel 3.4 : Kisi-kisi Angket Respons Santri	40
Tabel 3.5 : Storyboard	44
Tabel 4.1 : Hasil Validasi Oleh Ahli Media	59
Tabel 4.2 : Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	61
Tabel 4.3 : Tampilan produk sebelum dan sesudah revisi	64
Tabel 4.4 : Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa	68
Tabel 4.5 : Uji Normalitas	69
Tabel 4.6 : Uji Wilcoxon Signed Rank Test	69
Tabel 4.7 : Hasil Angket Respon Siswa	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Gambar Peta Konsep Pohon Jaringan	22
Gambar 2.2 : Gambar Peta Konsep Rantai Kejadian	23
Gambar 2.3 : Gambar Peta Konsep Siklus	23
Gambar 2.4 : Gambar Peta Konsep Laba-laba	24
Gambar 2.5 : Langkah-langkah Model Pengembangan R&D.....	30
Gambar 3.1 : Flowchart Penelitian dan Pengembangan (R&D)	42
Gambar 4.1 : Desain Cover Kitab dan Background Halaman Materi.....	49
Gambar 4.2 : Desain Isi Materi	49
Gambar 4.3 : Tampilan proses penyusunan dan penyajian materi.....	50
Gambar 4.4 : Tampilan proses import e-kitab ke dalam website publuu.com .	50
Gambar 4.5 : Cover Depan E-Kitab	51
Gambar 4.6 : Kata Pengantar.....	52
Gambar 4.7 : Daftar isi	53
Gambar 4.8 : Materi	54
Gambar 4.9 : Penutup	57
Gambar 4.10 : Cover Belakang E-Kitab	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: SK Pembimbing Skripsi.....	82
Lampiran 2	: Surat Penelitian dari Akademik	83
Lampiran 3	: Surat Penelitian dari Dayah Ruhul ‘Atiq AL-Waliyyah.....	84
Lampiran 4	: Angket Validasi Ahli Media 1	85
Lampiran 5	: Angket Validasi Ahli Media 2	88
Lampiran 6	: Angket Validasi Ahli Materi.....	91
Lampiran 7	: Angket Responden Santri	94
Lampiran 8	: Soal Pre-Test dan Post Test	95
Lampiran 9	: Dokumentasi Penelitian	97



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin maju merupakan media pendukung untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, sehingga di era globalisasi ini lembaga pendidikan dituntut untuk melakukan inovasi pembelajaran demi meningkatkan kualitas peserta didik agar mampu bersaing dengan lembaga sejenis di negara-negara lain[1]. Salah satu lembaga pendidikan tertua di Indonesia adalah pondok pesantren atau disebut dengan "Dayah". Sebagaimana lembaga-lembaga pendidikan yang lain, pondok pesantren juga dituntut untuk melakukan inovasi di bidang pembelajaran agar ia tidak tergerus oleh modernitas teknologi, terutama yang terkait dengan penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi[2]. Hal ini penting dilakukan oleh pondok pesantren, karena ia merupakan aset berharga bagi bangsa Indonesia dalam menghidupkan ilmu-ilmu agama Islam.

Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah merupakan salah satu dayah tradisional di Aceh dengan metode pembelajaran salafiyah yang berlokasi di Gampong Cot Cut, Kec. Kuta Baro Kab. Aceh Besar. Dayah ini didirikan pada tahun 2003 yang dipimpin oleh Abi Mukhlis Budiman hingga sekarang. Dayah ini menjadi sebuah wadah pendidikan Islam terpenting yang mengajari ilmu agama dengan menekankan nilai-nilai moral dan agama sebagai pedoman kehidupan dalam masyarakat. Sumber belajar yang digunakan adalah kitab-kitab turats (kitab

kuning) karangan ulama Islam terdahulu, dengan menggunakan bahasa Arab tanpa menggunakan harakat, sehingga kitab-kitab kuning disebut dengan kitab gundul. Pengkajian kitab-kitab ini sangat diperlukan guna untuk memperdalam kajian keilmuan terutama ilmu fadhu 'ain, antara lain: ilmu Al-Quran, Fiqih, Hadist, Ushul Fiqih, Aqidah, Akhlak, Tasawuf dan tata bahasa Arab[3]. Kitab-kitab kuning menjadi sumber belajar utama bagi para santri, sebagai pegangan dan panduan dalam kehidupan sehari-hari sehingga ia memiliki peran terkhusus di dunia pesantren/dayah. Adapun metode yang digunakan dalam pembelajaran yaitu *bandongan* dimulai dengan ustadz mengajar, santri memahami, mendengar, mencatat dan mengingat materi yang diberikan oleh ustadz tanpa melihat teks dengan tujuan lebih memperdalam pemahaman pada materi.

Ilmu sharaf adalah ilmu yang mempelajari struktur kata dan keaslian huruf-hurufnya, penambahannya, penghapusannya, kemurniannya, penggantiannya, dan segala perubahan yang terjadi. Jadi mempelajari ilmu sharaf adalah mempelajari perubahan-perubahan kata dalam kalimat. Dalam bahasa Arab, morfologi disebut dengan ilmu sharaf[4]. Salah satu kitab yang membahas tentang ilmu Sharaf dan digunakan di dayah ini ialah kitab *Kailani*. Kitab karangan Abu Hasan 'Ali bin Hisyam al-Kailani as-Syafi'iy ini merupakan syarah atau keterangan dari kitab *Matan Tashrif al-Izziy* yang dikarang oleh Izzuddin Abu Mu'ali Abdul Wahab bin Ibrahim al-Junjaniy[5].

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah, peneliti menemukan beberapa kesulitan pada santri dalam memahami kaidah-kaidah ilmu sharaf yang terdapat dalam kitab *Kailani*, misalnya pada pembagian

wazan-wazan fi'il, beberapa santri merasa sulit dalam memahami kaidah dari wazan, serta tidak mampu menghafal contoh-contoh yang serupa dengan mudah. Hal ini dikarenakan kitab yang digunakan merupakan kitab arab gundul yang tidak berharakat, kalimat-kalimat yang tidak dipisahkan oleh tanda koma maupun tanda titik serta penyajian materi yang sangat padat. Hal ini membuat santri merasa bosan dan sulit dalam memahami pembelajaran sharaf.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berupaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan pengembangan e-kitab *Kailani* berbasis Mind Mapping menggunakan Adobe Illustrator. Manfaat dari penggunaan Adobe Illustrator sebagai aplikasi desain. Adobe illustrator memiliki banyak kegunaan dan kelebihan dalam desain grafis. Adobe Illustrator (AI) merupakan aplikasi desain grafis professional berbasis vector yang memiliki kelebihan memperbesar objek tanpa membuat objek tersebut menjadi pecah dan tidak perlu menggunakan resolusi yang tinggi[6]. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perancangan metode penulisan kitab Syarah Kailani berbasis mind mapping dengan menggunakan Adobe Illustrator serta keefektifannya dalam hal meningkatkan kemampuan memahami ilmu sharaf santri Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan E-kitab Matan Kailani berbasis mind mapping?

2. Apakah pengembangan E-kitab Matan Kailani berbasis mind mapping layak digunakan dalam meningkatkan pemahaman ilmu Sharaf?
3. Apakah penggunaan E-kitab Matan Kailani berbasis mind mapping efektif dalam meningkatkan pemahaman ilmu Sharaf santri Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan E-kitab Matan Kailani berbasis mind mapping.
2. Mengetahui kelayakan penggunaan E-kitab Matan Kailani berbasis mind mapping dalam meningkatkan pemahaman ilmu Sharaf.
3. Mengetahui keefektifan penggunaan E-kitab Matan Kailani berbasis mind mapping dalam meningkatkan pemahaman ilmu Sharaf.

1.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah asumsi atau dugaan sementara terhadap suatu masalah yang akan diuji kebenarannya. Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Penggunaan E-Kitab Matan Kailani berbasis mind mapping efektif dalam meningkatkan meningkatkan pemahaman ilmu Sharaf.

H_0 : Penggunaan E-Kitab Matan Kailani berbasis mind mapping tidak efektif dalam meningkatkan meningkatkan pemahaman ilmu Sharaf.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah kelas II ibtildaiyyah putri yang berjumlah 20 santri.
2. Penelitian ini melakukan pengembangan metode penulisan kitab *Matan Kailani* berbasis mind mapping dengan menggunakan Adobe Illustrator, Xmind, Canva dan Publuu.com.
3. Materi yang digunakan pada media pembelajaran ini terfokus pada materi *pembagian fi'il*.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dapat memberikan manfaat, antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian diharapkan dapat menambah khazanah pengetahuan bagi para pembaca, siswa, guru, dan peneliti itu sendiri, khususnya mengenai metode penulisan kitab berbasis mind mapp menggunakan Adobe Illustrator pada materi pembagian fi'il di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah.

2. Manfaat Praktis:

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi data informasi bagi peneliti dan guru bidang studi Bahasa Arab tentang pengembangan metode penulisan kitab berbasis mind mapping menggunakan Adobe Illustrator dalam meningkatkan kemampuan pemahaman santri terhadap ilmu sharaf di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah.

- b. Hasil penelitian diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai data untuk bekerja dengan para peneliti dan sebagai informasi untuk memudahkan peneliti lain menjawab pertanyaan serupa, yaitu tentang pengembangan metode penulisan kitab *Syarah Kailani* berbasis mind mapping menggunakan Adobe Illustrator dalam meningkatkan kemampuan pemahaman santri terhadap ilmu sharaf di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah.

1.7 Relevansi Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu

No	Judul	Obyek penelitian	Hasil Penelitian
1.	Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik. (2022)	Aplikasi adobe illusutrator (AI) dalam proses pembuatan bahan ajar berbasis komik.	Hasil analisis menunjukkan bahwa pembuatan bahan ajar berbasis komik dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya: teknologi yang digunakan, kesulitan dalam mendesain dan motivasi guru. Kegiatan PKM ini memberikan pemaparan yang jelas terkait pemanfaatan aplikasi adobe illusutrator (AI) dalam pembuatan bahan ajar berbasis komik.

			<p>Persamaan diantara kedua penelitian ini adalah sama-sama menjadikan Adobe Illustrator sebagai salah satu objek/aplikasi dalam mendesain bahan ajar.</p> <p>Perbedaan diantara kedua penelitian ini adalah penelitian terdahulu mendesain bahan ajar berbasis komik, sedangkan penelitian ini mengembangkan kitab kailani berbasis e-kitab.</p>
2.	<p>Pengembangan Kitab Matan Bina wal Asas dengan Menggunakan Peta Konsep (Mind mapping) untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa terhadap Ilmu Sharaf di Dayah Daruzzahidin Aceh Besar. (2022)</p>	<p>Kitab Matan Bina wal Asas dengan Menggunakan Peta Konsep (Mind mapping) “Kharaaitil Mafahim lissharaf</p>	<p>Hasil penelitian ini berupa pengembangan produk baru yaitu sebuah buku berjudul “Kharaaitil Mafahim lissharaf” setelah divalidasi ahli. Adapun validasi terdiri dari 2 aspek yaitu: aspek isi memperoleh nilai 92,5 yaitu sangat layak, sedangkan aspek desain nilai yang diperoleh 92,3 yaitu sangat layak. Oleh karena itu, Penggunaan kitab tersebut dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan</p>

			<p>siswa terhadap ilmu Sharaf dimana total nilai yang diperoleh siswa setelah pelaksanaan ujian adalah 2.590 dengan nilai rata-rata 83,54. Nilai tersebut mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pelajaran Sharaf di Ma'had Daruzzahidin yaitu 75.</p> <p>Persamaan diantara kedua penelitian ini adalah sama-sama menjadikan Adobe Illustrator sebagai salah satu objek/aplikasi dalam mendesain bahan ajar.</p> <p>Perbedaan diantara kedua penelitian ini adalah output dari penelitian terdahulu berupa hard copy/kitab saku, sedangkan output dari penelitian ini berupa soft copy berupa e-kitab.</p>
3.	Implementasi Strategi Mind Mapping Pada Pembelejaran Ilmu	Strategi Mind Mapping Pada Pembelejaran Ilmu Sharaf.	Hasil penelitian yang didapatkan bahwa 1) Penerapan strategi mind mapping pada pembelajaran Ilmu Sharaf di Madrasah Aliyah

	<p>Sharaf di Madrasah Aliyah Walisongo Tapung-Kampar. (2022)</p>		<p>Walisongo Tapung-Kampar sudah cukup bagus. 2) Dalam penerapan strategi mind mapping ada beberapa hal-hal yang tidak dilakukan oleh guru, diantaranya: tidak membuat garis melengkung, tidak menggunakan warna-warna, dan tidak menggunakan gambar-gambar, 3) Guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran baik media yang bersifat elektronik maupun yang bersifat non elektronik.</p> <p>Persamaan diantara kedua penelitian terdahulu adalah sama-sama menjadikan <i>Mind Mapping</i> sebagai media dalam penyampaian materi.</p> <p>Perbedaan diantara kedua penelitian ini adalah penelitian terdahulu dilakukan hanya untuk melihat kualitas dari penggunaan <i>Mind Mapping</i> pada pembelajaran ilmu sharaf, sedangkan penelitian ini berupa pengembangan kitab kailani</p>
--	--	--	---

			berbasis e-kitab guna untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ilmu sharaf.
--	--	--	--

1.8 Sistematika Penulisan

Penyajian penelitian ini dibagi dalam beberapa bab dengan tujuan untuk menunjukkan penyelesaian masalah yang sistematis, antara lain sebagai berikut :

Bab 1 : Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, hipotesis penelitian, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, relevansi penelitian terdahulu dan sistematika penulisan skripsi.

Bab 2 : Landasan Teoretis

Bab ini menjelaskan tentang definisi, konsep dan juga proposisi yang telah tersusun secara sistematis mengenai variable penelitian.

Bab 3 : Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab 4 : Hasil Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan.

Bab 5 : Penutup

Bab ini peneliti menarik kesimpulan mengenai penelitian yang dilakukan dan juga turut memberikan saran.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1 Ilmu Sharaf

2.1.1 Pengertian Ilmu Sharaf

Secara bahasa, sharaf (الصرف) berarti perubahan. Sedangkan secara istilah, sharaf adalah:

تَحْوِيلُ الْأَصْلِ الْوَاحِدِ إِلَى أَمْتِلَةٍ مُخْتَلِفَةٍ لِمَعَانٍ مَقْصُودَةٍ لَا تُحْصَلُ إِلَّا بِهَا

“Perubahan asal suatu kata kepada kata yang berbeda untuk mencapai arti atau maksud yang dikehendaki yang hanya bisa tercapai dengan perubahan tersebut”. Makna dari kata sharaf atau tashrif juga dapat dilihat dari firman Allah SWT dalam Al-Quran Surat Al Baqarah: 164 yang bunyinya:

وَتَصْرِيفِ الرِّيَّاحِ

Artinya: "... Dan pengisaran angin" (Al Baqarah: 164).

Penyusun pertama kali ilmu sharaf adalah Imam Muadz bin Muslim, seorang ulama dari Kufah, Irak. Beliau wafat pada tahun 187 H[7].

Dalam mempelajari bahasa Arab, tentunya dihadapkan dengan 2 wasilah ilmu penting untuk dipelajari yakni ilmu nahwu dan sharaf. Pentingnya dua ilmu ini berdasarkan dari ungkapan:

الصَّرْفُ أُمُّ الْعُلُومِ وَالتَّحْوِ أُبُوهَا

“Ilmu sharaf adalah induk segala ilmu dan ilmu nahwu bapaknya”.

Ilmu sharaf sebagai induk segala ilmu karena melalui ilmu sharaf dapat melahirkan bentuk-bentuk kalimat lainnya, kemudian kalimat dapat

menunjukkan bermacam-macam ilmu, karena tiadanya kalimat tentu tiada pula tulisan, tanpa tulisan maka sukar pula mendapatkan ilmu. Adapun ilmu nahwu sebagai bapak ilmu, karena ilmu nahwu untuk memperbaiki setiap kalimat didalam tarkibnya, baik secara i'rab maupun bina. Ilmu *Nahwu-Sharaf* menjadi perantara yang mutlak harus dipelajari dan dipahami bagi siapa saja yang ingin mendalami dan mengkaji ilmu agama islam sumber pokoknya Qur'an dan Hadits[8]. Dalam hal ini, Ilmu *Nahwu-Sharaf* juga menjadi ilmu alat yang pokok dalam memahami kitab-kitab berbahasa arab, karena setiap bahasa mempunyai tata bahasa dan kesastraan masing-masing, begitu pula bahasa arab juga mempunyai kesastraan dan tata bahasa tersendiri yang disebut dengan ilmu *Nahwu-Sharaf*.

Berdasarkan penjelasan di atas maka tampaklah perbedaan bahwa ilmu sharaf membahas tentang pembentukan suatu kata sebelum masuk dalam susunan kalimat, sedangkan ilmu nahwu berfokus pada kaidah dan kedudukan suatu kata ketika masuk ke dalam susunan kalimat.

2.1.2 Tujuan Pembelajaran Ilmu Sharaf

Dalam sebuah pembelajaran sangat diperlukan tujuan agar pembelajaran tersebut terarah menuju pada sasaran yang akan dicapai. Secara umum tujuan yang ingin dicapai dari proses belajar mengajar ilmu nahwu dan Sharaf adalah sebagai berikut:[9]

- a. Menjaga dan melindungi lisan dari kesalahan, kekeliruan dan membentuk kebiasaan bahasa yang benar, ini adalah tujuan yang paling utama dan menjadi sebab orang-orang Arab menyusun ilmu nahwu dan ilmu sharaf.
- b. Menumbuhkan kemampuan perhatian, membiasakan siswa berfikir sistematis dan mendidik siswa untuk menarik kesimpulan (kaidah).
- c. Membantu siswa untuk memahami perkataan dengan benar dan menangkap makna dengan cepat.
- d. Menajamkan perasaan, menghaluskan rasa kebahasaan dan menambah kekayaan bahasa siswa.
- e. Memberikan kemampuan kepada siswa untuk menggunakan kaidah dalam situasi yang berbeda sehingga memungkinkan siswa menerapkan kaidah tersebut untuk membantu siswa memahami pelajaran bahasa Arab.
- f. Untuk mengetahui kesalahan dalam ungkapan.

Tujuan yang dikemukakan di atas sangatlah umum untuk lebih menspesifikan pemahaman terhadap ilmu nahwu-Sharaf, maka di rumuskan tujuan yang bersifat khusus langsung berkaitan dengan materi nahwu yang berupa kaidah-kaidah tersebut. Adapun tujuan khusus dari pengajaran ilmu nahwu-Sharaf adalah:

1. Mampu mengetahui fungsi kata dalam kalimat dan memahami pengertian keseluruhan kalimat secara tepat dan cepat untuk memahami Bahasa Arab.
2. Mampu menyusun kalimat yang benar secara gramatika dalam menggunakan bahasa tulisan maupun bahasa lisan untuk mengutarakan pikiran.

2.1.3 Sejarah Singkat Kitab Syarah Kailani

a. Pengarang Kitab Syarah Kailani

Salah satu kitab yang mempelajari ilmu-ilmu Bahasa arab, khususnya ilmu morfologi (sharaf) atau ilmu yang mengkaji perubahan dari satu kata ke kata lainnya adalah Kitab *Syarah kailani*. Kitab Matan Kailani merupakan kitab yang mempelajari ilmu Sharaf. Kitab Syarah Kailani merupakan kitab yang dikarang oleh Abul Hasan Ali bin Hisyam al-Kailani as-Syafi'iy, merupakan syarah atau keterangan dari kitab Matan Tashrif al-Izziy yang dikarang oleh Izzuddin Abul Mu'ali Abdul Wahab bin Ibrahim al-Junjaniy[7]. Ilmu Sharaf adalah salah satu cabang dalam ilmu bahasa atau linguistik yang sering disebut dengan morfologi. Dikarenakan termasuk dalam cabang linguistik, maka Ilmu Sharaf termasuk sebuah kajian yang sangat penting karena menyangkut struktur bahasa yang mempunyai filosofis.

b. Kandungan Isi Kitab Syarah Kailani

Adapun isi yang terdapat dalam kitab Matan Kailani di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Makna Tasrif menurut lughat (etimologi) dan menurut istilah
- b. Fasal tentang pembagian fi'il dari segi asal dan jumlah hurufnya, berupa mujarrad (tidak ada penambahan huruf, hanya huruf asal) dan mazid fiih (ada penambahan huruf, baik satu, dua atau tiga huruf). Dan pembagian fi'il dari segi salim (selamat dari huruf 'illat, hamzah dan berganda huruf) dan ghairu salim (berupa fi'il mu'tal, mahmuz dan mudha'af).

- c. Fi'il muta'addi dan lazim
- d. Fi'il Madhi
- e. Fi'il Mudhari'
- f. Shighat Fi'il Amar
- g. Hukum dua "Ta" pada awal kalimat
- h. Nun Taukid Khafifah dan Tsaqilah
- i. Bentuk isim fa'il dan isim maf'ul
- j. Pasal tentang lafaz yang mudha'af
- k. Pembagian idgham
- l. Fi'il-fi'il Mu'tal
- m. Pasal tentang lafaz yang berharzham
- n. Pasal tentang isim makan dan isim zaman
- o. Pasal tentang isim alat.

2.1.4 Peran Kitab Syarah Kailani dalam pembelajaran Ilmu Sharaf

Kitab Syarah Kailani ini sangat populer di kalangan masyarakat Indonesia, khususnya kalangan pondok pesantren. Karena ia adalah salah satu kitab yang dijadikan bahan ajar *ilmu sharaf* dalam madrasah diniyah di pondok-pondok pesantren secara umum di Indonesia, khususnya untuk santri-santri madrasah diniyah tingkat wustha. Salah satu pondok pesantren yang menjadikan kitab ini sebagai sumber belajar *ilmu sharaf* di Aceh adalah Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah Aceh Besar.

2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan kitab *Kailani*

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti terhadap proses belajar dan mengajar ilmu sharaf di Dayah Ruhul ‘Atiq Al-Waliyyah, maka dapat diketahui bahwa kelebihan kitab ini dibanding kitab sharaf lainnya ialah:

- a. Menjelaskan materi dengan bahasa yang mudah dipahami.
- b. Susunannya yang sistematis mulai dari pengertian secara lughawiy dan istilah, kaidah-kaidah sharfiyyah, pembagian fiil dari tsulatsi mujarrad hingga seterusnya secara beruntun.
- c. Susunannya yang simpel dan langsung menampilkan contoh-contoh sesudah adanya kaidah-kaidah sharfiyyah.

Selain memiliki kelebihan, kitab syarah kailani ini juga memiliki kekurangan dari segi penulisan dan penyajian materi sehingga menjadi problematika bagi santri dalam memahami ilmu yang disampaikan, diantaranya adalah:

- a. Merupakan kitab yang bertuliskan arab gundul, tidak berbaris/berharakat.
- b. Tidak memiliki tanda baca yang khusus seperti titik dan koma.
- c. Tidak memiliki paragraph khusus dalam memisahkan antara satu bab dengan bab lainnya, satu fashal dengan fashal lainnya.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan inilah peneliti berinisiatif untuk memadukan keduanya dengan merancang e-kitab Kailani berbasis mind mapping menggunakan Adobe Illustrator dalam hal meningkatkan kemampuan pemahaman santri terhadap ilmu sharaf yang disajikan dalam kitab *Kailani*.

2.1.6 E-Kitab

E-Kitab merupakan salah satu buku elektronik atau yang dikenal dengan istilah *e-book* dan merupakan versi elektronik dari buku. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar. Dewasa ini buku elektronik diminati karena ukurannya yang kecil bila dibandingkan dengan buku, dan juga umumnya memiliki fitur pencarian, sehingga kata-kata dalam buku elektronik dapat dengan cepat dicari dan ditemukan. Terdapat berbagai format buku elektronik yang populer, antara lain adalah teks polos, pdf, jpeg, doc lit dan html.[10]

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *E-book* adalah singkatan dari Electronic Book sebagai sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer. E-book ini berupa file dengan format bermacam-macam, ada yang berupa pdf (portable document format) yang dapat dibuka dengan program Acrobat Reader atau sejenisnya. Ada juga yang dengan bentuk format htm, yang dapat dibuka dengan browsing atau internet explorer secara offline. Ada juga yang berbentuk format exe. Pada kebanyakan e-book menggunakan bentuk format pdf karena lebih mudah dalam mempergunakannya dan mudah dalam mengolah security.

Pada dasarnya antara buku cetak dan elektronik (E-Book) tidak jauh berbeda. Keduanya sama-sama buku ajar, bedanya adalah buku cetak tercetak dalam lembaran-lembaran kertas yang bisa dibuka dan dibaca dimanapun dan kapanpun karena tidak perlu alat khusus untuk membukanya. Sedangkan E-Book

adalah buku elektronik dan perlu alat elektronik untuk membukanya, tanpa alat tersebut e-book tidak akan berguna. Alat untuk membuka E-Book bisa berupa komputer, laptop, ataupun android yang sudah disetting khusus untuk bisa membuka E-Book.

2.1.7 Keunggulan dan Kekurangan E-book/E-kitab

E-kitab atau e-book memiliki beberapa keunggulan dalam penggunaannya yaitu lebih praktis dan mudah dibawa kemana-mana. Selama kita membawa perangkat elektronik; smartphone, laptop, tablet, maka kita bisa membaca e-book yang dapat tersedia ratusan di dalamnya, sehingga di manapun dan kapanpun kita dapat membaca, artinya adanya e-book membuat kegiatan membaca menjadi efisien dan efektif. Ia tidak akan mudah rusak dimakan usia. Berbeda dengan buku cetak yang makin lama akan makin menguning dan rusak. E-book juga mudah didistribusikan. Pendistribusian e-book dapat menggunakan media elektronik seperti internet. Pengiriman menjadi lebih cepat bahkan dalam hitungan menit atau bahkan mungkin detik bukupun dapat dibaca seketika itu pula.

Sedangkan kekurangan e-book yaitu tentang kenyamanan. Membaca buku cetak terdapat kenyamanan padanya. Meski, membacanya berlama-lama hampir tanpa ada keluhan sakit pada mata jika membaca dengan jarak yang tepat. Membaca buku cetak juga dapat dibolak-balikkan dengan mudah, halaman mana yang ingin dituju. Sementara e-book hampir kebanyakan e-reader mengeluh sakit pada mata saat membacanya berlama-lama. Juga sebagian keluhan ditemukan oleh e-reader kurang dapat memahami dengan baik ketika membaca melalui e-book. Selain itu,

jika membaca e-book menggunakan smartphone dan tidak mematikan data selulernya akan banyak godaan media sosial yang membuyarkan konsentrasi membaca.[11]

2.2 Mind Mapping

2.2.1 Pengertian Mind Mapping

Mind mapping pertama kali diciptakan oleh Tony Buzan dari Inggris, yaitu seorang pakar pengembangan otak, kreativitas, dan revolusi pendidikan mulai awal tahun 1970-an. Pada prinsipnya mind mapping merupakan cara termudah dalam menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak, atau lebih sederhananya suatu cara mencatat yang lebih kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan bentuk pikiran-pikiran kita, dan juga disebut dengan metode pembelajaran yang sangat sederhana[12]. Hal ini selaras dengan pendapat Bektu Riyanto mind mapping adalah cara untuk menyimpan dan mengingat kembali suatu informasi yang diterima dan juga cara meringkas materi yang akan dipelajari dan menampilkannya ke dalam bentuk peta, meringkas bahan yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah untuk memahaminya[13].

Jadi dapat dipahami bahwa mind mapping atau peta konsep adalah alat bantu pembelajaran yang dapat membantu siswa berfikir kreatif dalam menghasilkan ide-ide atau gagasan, dapat dengan mudah mengingat dan merangkum suatu informasi yang telah, karena materi disampaikan dengan

menggunakan peta konsep baik dengan simbol, grafik yang mudah dicerna, diingat, bahkan meringkas materi-materi yang banyak sekalipun.

2.2.2 Kegunaan Mind Mapping dalam pembelajaran Sharaf

Kegunaan mind mapping dalam pembelajaran Menurut Yovan, keutamaan metode pencatatan menggunakan mind mapping, antara lain:[14]

- 1) Tema utama terdefinisi secara sangat jelas karena dinyatakan di tengah
- 2) Level keutamaan informasi teridentifikasi secara lebih baik. Informasi yang memiliki kadar kepentingan lebih diletakkan dengan tema utama,
- 3) Hubungan masing-masing informasi secara mudah dapat segera dikenali, lebih mudah dipahami dan diingat,
- 4) Informasi baru setelahnya dapat segera digabungkan tanpa merusak keseluruhan struktur mind mapping, sehingga mempermudah proses pengingatan,
- 5) Mind mapping mempercepat proses pencatatan karena hanya menggunakan kata kunci. Menurut Buzan, Mind mapping bertujuan untuk membuat materi pelajaran terpola secara visual dan grafis sehingga dapat membantu merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari.

2.2.3 Karakteristik Mind Mapping

Karakteristik mind map yaitu: Merencana, berkomunikasi, menjadi lebih kreatif, menghemat waktu, menyelesaikan masalah, memusatkan penelitian, menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran, mengingat dengan lebih baik, belajar lebih cepat dan efisien, dan melihat gambar keseluruhan[14]. Dari karakteristik tersebut maka dapat kita ketahui bahwa keunggulan mind map diantaranya yaitu: tingkat kepentingan ide dapat terlihat jelas, hubungan antar konsep mudah dilihat, dengan mudah mengupdate informasi baru, mempunyai pola yang unik, bersifat open-ended, bisa melihat detail informasi dengan mudah, terdapat pengelompokan informasi, menarik perhatian dan tidak membosankan, mudah berkonsentrasi, proses pembuatannya menyenangkan karena melibatkan gambar dan warna, mudah diingat.

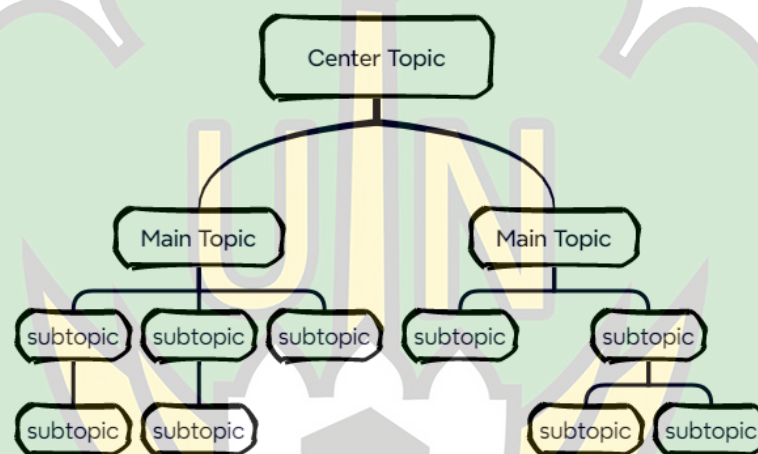
2.2.4 Bentuk-Bentuk Mind Mapping

Mind map umumnya menggabungkan berbagai elemen visual seperti warna, simbol, dan gambar untuk meningkatkan pemahaman dan merangsang pemikiran kreatif. Elemen-elemen ini dapat membantu menyoroti hubungan antara ide-ide dan menekankan poin-poin penting. Menurut (Nur, 2000) peta konsep ada empat macam yaitu:[15]

1. *Pohon Jaringan (network tree),*

Ide-ide pokok dibuat dalam persegi empat, sedangkan beberapa kata lain dihubungkan oleh garis penghubung. Kata-kata pada garis penghubung memberikan hubungan antara konsep-konsep. Pada saat mengkonstruksi suatu

pohon jaringan, tulislah topik itu dan daftar konsep-konsep utama yang berkaitan dengan topik itu. Daftar dan mulailah dengan menempatkan ide-ide atau konsep-konsep dalam suatu susunan dari umum ke khusus. Cabangkan konsep-konsep yang berkaitan itu dari konsep utama dan berikan hubungannya pada garis- garis itu. Pohon jaringan cocok digunakan untuk memvisualisasikan hal-hal:



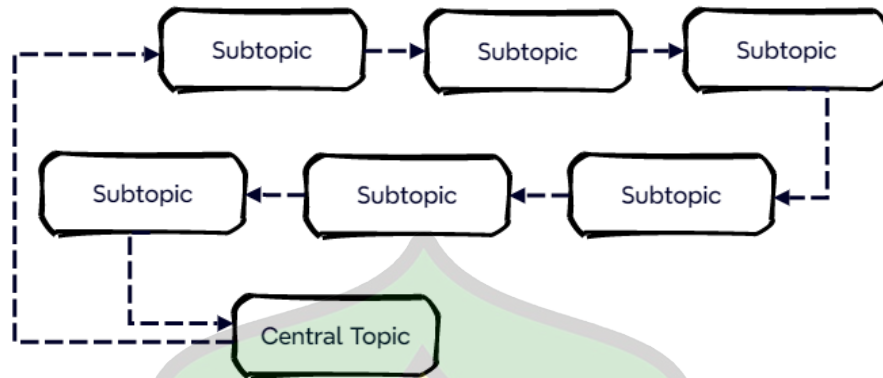
Gambar 2.1 Gambar Peta Konsep Pohon Jaringan

2. Rantai Kejadian (*events chain*)

(Nur, 2000) mengemukakan bahwa peta konsep rantai kejadian dapat digunakan untuk memberikan suatu urutan kejadian, langkah- langkah dalam suatu prosedur, atau tahap-tahap dalam suatu proses. Misalnya dalam melakukan eksperimen. Rantai kejadian cocok digunakan untuk memvisualisasikan hal- hal:

- a. Memberikan tahap-tahap suatu proses
- b. Suatu urutan kejadian

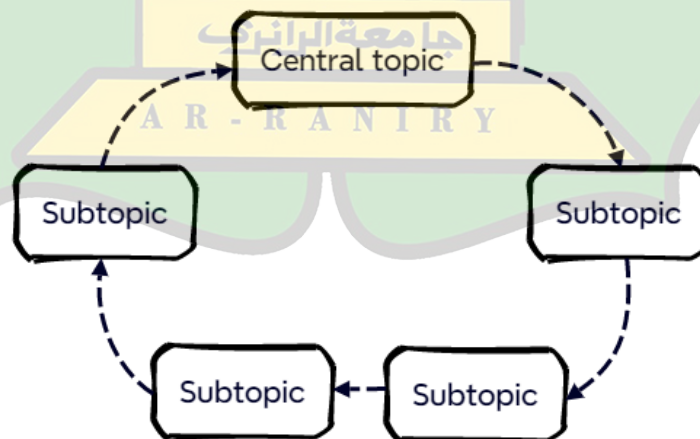
Contoh rantai kejadian dalam fisika, adalah sebagai berikut :



Gambar 2.2 Gambar Peta Konsep Rantai Kejadian

3. Peta Konsep Siklus (Cycle Concept Map)

Dalam peta konsep siklus, rangkaian kejadian tidak menghasilkan suatu hasil akhir. Kejadian akhir pada rantai itu menghubungkan kembali ke kejadian awal. Seterusnya kejadian akhir itu menghubungkan kembali ke kejadian awal siklus itu berulang dengan sendirinya dan tidak ada akhirnya. Peta konsep siklus cocok diterapkan untuk menunjukkan hubungan bagaimana suatu rangkaian kejadian berinteraksi untuk menghasilkan suatu kelompok hasil yang berulang-ulang. Contoh peta konsep siklus pada fisika, sebagai berikut:



Gambar 2.3 Gambar Peta Konsep Siklus

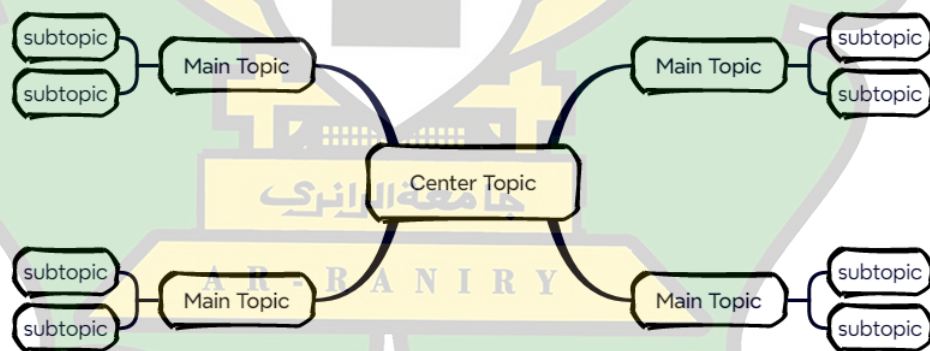
4. Peta Konsep Laba-Laba (Spider Concept Map)

Peta konsep laba-laba dapat digunakan untuk curah pendapat. Dalam melakukan curah pendapat ide-ide berasal dari suatu ide sentral, sehingga dapat memperoleh sejumlah besar ide yang bercampur aduk. Banyak dari ide-ide tersebut berkaitan dengan ide sentral namun belum tentu jelas hubungannya satu sama lain. Kita dapat memulainya dengan memisah-misahkan dan mengelompokkan istilah-istilah menurut kaitan tertentu sehingga istilah itu menjadi lebih berguna dengan menuliskannya di luar konsep utama.

Peta konsep laba-laba cocok digunakan untuk memvisualisasikan hal-hal:

- Tidak menurut hierarki, kecuali berada dalam suatu kategori
- Kategori yang tidak paralel
- Hasil curah pendapat.

Pola peta konsep laba-laba, sebagai berikut:



Gambar 2.4 Gambar Peta Konsep Laba-laba

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa macam-macam concept mapping terdiri dari pohon jaringan, rantai jaringan, konsep siklus, dan peta konsep laba-laba. Penggunaan concept mapping harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembuatan. Maka dari itu sebelum menggunakan concept

mapping dalam pembelajaran seorang guru harus memahami karakteristik dari masing-masing concept mapping tersebut, agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model peta konsep pohon jaringan (network tree) dan laba-laba (spider) karena dianggap paling efektif dan mudah dalam menyajikan materi guna untuk meningkatkan kemampuan santri dalam memahami tentang ilmu Sharaf.

2.2.5 Langkah-langkah membuat mind mapping

Berikut ini adalah petunjuk atau langkah-langkah membuat peta pikiran yang dikemukakan oleh Tony Buzan:[16]

- 1) Mulailah dengan menulis topik utama di tengah kertas.
- 2) Gunakan ilustrasi gambar, simbol, kode pada keseluruhan peta pemikiran.
- 3) Pilih kata-kata kunci pada tiap-tiap cabang yang dikembangkan.
- 4) Setiap kata/gambar harus berdiri sendiri pada setiap garis atau cabangnya.
- 5) Cabang-cabang yang dibuat harus terkait dengan topik utama di tengah kertas; garis cabang utama lebih tebal dan menjadi lebih tipis ketika semakin menjauh dari cabang utama
- 6) Buat garis/cabang yang sama panjangnya dengan kata-katanya.
- 7) Gunakan warna- warni dalam peta pikiran paling tidak tiga warna, sesuai selera.
- 8) Kembangkan bentuk peta pikiran yang sesuai dengan gaya atau kreativitas masing-masing.
- 9) Sisakan ruang untuk penambahan tema berikutnya.

2.3 Adobe Illustrator

2.3.1 Pengertian Adobe Illustrator

Program Adobe Illustrator merupakan salah satu software handal untuk membuat vektor atau ilustrasi dalam sebuah desain. Adobe Illustrator banyak digunakan oleh para desainer profesional dunia dalam menciptakan berbagai hasil karya dari mulai yang sederhana hingga yang kompleks sekalipun. Program Adobe Illustrator dilengkapi dengan fasilitas perintah termasuk tool-tool yang baru, panel, pilihan opsi dan fitur-fitur khusus yang dapat dipakai untuk memaksimalkan pengerjaan desain[17].

Adobe Illustrator (AI) merupakan aplikasi desain grafis profesional berbasis vektor. Aplikasi berbasis vektor memiliki kelebihan memperbesar objek tanpa membuat objek tersebut menjadi pecah dan tidak perlu menggunakan resolusi yang tinggi. Sementara itu, aplikasi yang berbasis bitmap merupakan aplikasi desain grafis yang membutuhkan resolusi yang tinggi agar objek yang didesain tidak pecah/kabur. Akibatnya akan memiliki ukuran/size yang besar[18].

2.3.2 Kegunaan Adobe Illustrator

Kegunaan media Adobe Illustrator ini dapat membantu guru dalam merancang media pembelajaran yang baik dan menarik, mempermudah dalam menyampaikan materi, sehingga efektivitas dalam mengajar akan meningkat dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran menggunakan Adobe Illustrator merupakan salah satu cara yang efektif yang dapat dilakukan oleh guru dan memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antara peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru, dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang sesuai.

2.4 Canva

Canva adalah program design online yang menyediakan berbagai tools editing untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, flyer, infografik, banner, card invitation, presentation, facebook, cover, e-book dan lainnya. Canva sebagai salah satu alat yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain secara online yang tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android.[19]

Berdasarkan penjelasan diatas dapat kita ketahui bahwa aplikasi canva memiliki karakteristik inovasi, seseorang bisa menggunakan idenya dalam mengembangkan suatu produk baru. Selain itu, canva juga membantu melatih kreativitas seseorang melalui fitur drag and dropnya, karena ketersediaan template, jenis huruf dan icon yang sangat banyak, memungkinkan untuk berkreasi sebanyak mungkin dengan cepat.

2.5 Xmind

Xmind adalah aplikasi untuk pemetaan pikiran yang dapat berjalan pada semua sistem operasi yang memiliki Java Runtime Environment (JRE), sehingga Xmind dapat dijalankan tak hanya di sistem operasi windows, tetapi juga Linux dan Mac OS. Aplikasi ini sederhana sehingga mudah digunakan dan dipahami.[20]

Xmind memiliki sekumpulan fitur, diantaranya sebagai berikut:[21]

1. *Folding*, merupakan kemampuan Xmind untuk menyembunyikan atau menampilkan informasi dibawah objek terpilih dengan kontrol yang mudah.
2. *Navigasi dengan sekali klik*, contoh navigasi antara lain; membuka/menutup lipatan (fold) dan membuka lipatan (unfold) dan kemudian menghubungkannya (link) dengan satu kali klik pada waktu yang samam kemudian juga dapat menggeser peta dengan menyeret (drag) latar belakang peta atau dengan menggunakan mouse.
3. *HTML Links*, dapat disimpan di node termasuk link ke World Wide Web atau file lokal saja.
4. *Fitur undo*, digunakan untuk menghilangkan efek menu option yang dilakukan sebelumnya.
5. *Smart Dragging dan Dropping*, misalnya menyalin (copy) sebuah node atau style node; men-drag dan men-drop node yang terpilih, meletakkan teks atau daftar file dari luar.
6. *Smart Copying dan Pasting*, fitur ini membantu mem-paste link-link dari HTML atau menata isi yang dipaste di depan atau atas sebuah garis; atau mem-paste daftar file-file terpilih.

7. *Ekspor peta sebagai HTML*, fitur ini mengkonversi peta pikiran ke sebuah standar struktur teks berhirarki.
8. *Menggunakan Fasilitas Find*, fitur ini dapat mencari di dalam peta berdasarkan suatu kata kunci kemudian menampilkan item item yang ditemukan satu persatu dengan memilih pilihan findnext. Peta dibuka lipatnya pada item-item yang ditemukan saja.
9. *Menggunakan Ikon-ikon Built-in*, Ikon-ikon bawaan (built-in) Xmind dapat digunakan dengan warna-warna dan font yang berbeda untuk menghias node.
10. *Menyimpan peta dalam format XML*, freemind memamerkan biaya rendah dari resiko berpindah keaplikasi mindmapping yang lain, karena Xmind menyimpan peta (map) dalam format XML.
11. *Menggunakan File Mode*, file mode dapat digunakan untuk menjelajah (browse) berkas-berkas di dalam komputer Anda, melihat struktur folder sebagai sebuah peta pikiran.

2.6 Metode Research and Development (R&D)

Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan ini terdiri dari sepuluh langkah pelaksanaan diantaranya: (1) penelitian dan pengumpulan data (research and information colleting), (2) perencanaan (planning), (3) pengembangan format produk awal (develop preliminary form of product), (4) uji coba awal (preliminary field

testing), (5) revisi produk awal (main product revision), (6) uji coba lapangan (main field testing), (7) revisi produk hasil uji lapangan (operational product revision), (8) uji pelaksanaan lapangan (operasional field testing), (9) revisi produk akhir (final product revision), dan (10) diseminasi dan implementasi (dissemination and implementation). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono (2009), Secara skematik langkah-langkah tersebut ditunjukkan pada gambar berikut:[22]



Gambar 2.5 Langkah-langkah Model Pengembangan R&D

2.7 Populasi dan Sampel

2.7.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi adalah keseluruhan dari karakteristik atau unit hasil pengukuran yang menjadi objek penelitian.[29] Melihat pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan

memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan masalah penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh santri di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah yaitu sebanyak 200 santri.

2.7.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Purposive sampling atau pengambilan sampel berdasarkan tujuan tertentu adalah suatu teknik pengambilan sampel dimana unit-unit analisis (satuan-satuan sampel) yang akan diambil ditentukan oleh peneliti berdasarkan tujuan-tujuan tertentu yang menurut peneliti sesuai dengan maksud dan tujuan penelitiannya.[29] Sampel yang diambil berdasarkan pertimbangan peneliti dan guru pengajar di dayah tersebut adalah santriwati dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah yang berjumlah 20 orang, dimana mereka adalah santri yang belajar menggunakan kitab Kailani.

2.8 Teknik Pengumpulan dan Pengujian Data

Teknik ini adalah salah satu teknik yang dimanfaatkan peneliti untuk mengumpulkan semua informasi mengenai data data eksplorasi dari sumber data (subjek maupun sampel penelitian). Kemudian terdapat bermacam-macam informasi tahap penting yang akan di kumpulkan di penelitian. Sehubungan dengan eksplorasi ini, strategi berbagai informasi yang digunakan adalah:

2.8.1 Studi Literatur (Literature Review)

Studi literature atau *Literature review* adalah ringkasan tertulis mengenai artikel dari jurnal, buku, dan dokumen lain yang mendeskripsikan teori serta informasi baik masa lalu maupun saat ini mengorganisasikan pustaka ke dalam topik dan dokumen yang dibutuhkan[23].

2.8.2 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data, di mana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat kegiatan yang dilakukan. Suatu laporan observasi dapat ditulis melalui menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis dengan melihat atau mengamati secara langsung. Melalui observasi, kita dapat membuktikan persepsi yang kita buat berdasarkan fakta yang ada[24].

2.8.3 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan interview yang dilakukan oleh pewawancara (interviewer) terhadap terwawancara (interviewee). Teknik wawancara merupakan cara sistematis untuk memperoleh informasi-informasi dalam bentuk pernyataan-pernyataan lisan mengenai suatu obyek atau peristiwa pada masa lalu, kini, dan akan datang[25].

2.8.4 Angket

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan

responden). Teknik angket ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan[26].

2.8.5 Tes Uji kemampuan

Tes adalah prosedur yang spesifik dan sistematis yang diberikan kepada seseorang yang digunakan untuk mengukur sesuatu[27]. Untuk melihat peningkatan kemampuan seseorang maka bisa dilakukan tes awal dan akhir yaitu:[28]

a. Tes Awal (pre-test)

Tes ini juga sering kita dengar dengan istilah pre-test. Tes ini digunakan pada saat akan berlangsungnya penyampaian materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan yang akan diajarkan sudah dapat dikuasai oleh siswa. Materi tes yang diberikan harus berkenaan dengan materi yang akan diajarkan.

b. Tes Akhir (post-test)

Tes ini dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran suatu materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi dan pokok penting materi yang dipelajari. Materi tes ini berkaitan dengan materi yang telah diajarkan kepada siswa sebelumnya. Tujuannya agar guru dapat mengetahui mana lebih baik dari hasil kedua tes tentang pemahaman siswa.

Apabila siswa lebih memahami suatu materi setelah proses pembelajaran maka, program pengajaran dinilai berhasil.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan/Research and Development (R & D). Model pengembangan yang digunakan dalam peneliti mengacu pada penelitian dan pengembangan modifikasi dari model pengembangan menurut Borg and Gall. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah kitab Syarah Kailani berbasis mind mapping pada mata pelajaran *sharaf* santri dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah. Produk yang dihasilkan akan melalui berbagai prosedur penelitian dan penyempurnaan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat bermanfaat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif karena sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan serta untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keektifan produk tersebut. Pada saat pengambilan data di lapangan, yaitu pada penelitian awal untuk menghimpun data lebih bersifat kualitatif. Sedangkan pada tahapan uji kefektifan produk dilakukan metode eksperimen/bersifat kuantitatif.

3.2 Subjek Penelitian dan Sumber Data

3.2.1 Subjek Penelitian

Setelah produk pengembangan Kitab *Syarah kailani* berbasis mind mapping telah selesai divalidasi dan direvisi sesuai dengan masukan dari para ahli, maka tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan. Subjek uji coba atau sampel dalam penelitian ini adalah santri Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah yang berjumlah 20 orang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*.

3.2.2 Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini ada dua yaitu; data kualitatif yang diperoleh berdasarkan kritikan, tanggapan, dan saran yang disampaikan oleh pembimbing, ahli materi, ahli desain, dan santri Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah terhadap kualitas visual dan materi pada produk yang dikembangkan. Hal ini dihasilkan dari angket uji validitas para ahli dan angket respon santri. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian pembimbing, ahli media, ahli materi, dan peserta didik melalui angket validasi yang berisi angka-angka yang diperoleh dari skor jawaban uji coba siswa.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data, teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui observasi dan penyebaran angket.

3.3.1 Observasi

Observasi yang dilakukan di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah dimana peneliti langsung terjun kelapangan dan melihat metode pembelajaran guru dan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

3.8.5 Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan beberapa guru mata pelajaran *sharaf* dan santri-santri Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah guna memperoleh informasi terkait pembelajaran.

3.3.3 Angket

Angket ini diberikan kepada validator ahli berisi penilain terkait kelayakan prduk yang akan dikembangkan dan angket untuk santri berisi pertanyaan yang telah dibuat oleh peneliti untuk mengetahui respon dari santri tentang produk e-kitab yang dikembangkan tersebut, setelah angket diisi oleh siswa kemudian angket dikembalikan kepada peneliti untuk dianalisis lagi. Penyebaran angket dilakukan ketika selesai uji coba produk.

3.3.4 Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pengetahuan siswa terhadap ilmu Sharaf dengan menggunakan e-Kitab Kailani berbasis mind mapping. Angket ini berupa pernyataan yang diberikan dalam bentuk *pre-test dan post-test*. Tujuan dilakukannya *pre-test* ialah untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa terhadap ilmu nahwu sebelum menggunakan e-kitab *Kailani*

berbasis mind mapping, sedangkan *post-test* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa terhadap ilmu nahwu sesudah menggunakan e-kitab *Kailani* berbasis mind mapping.

3.4 Teknik Analisis Data

Adapun data yang dianalisis dalam pengembangan kitab *Syarah Kailani* ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian validator dan hasil tes.

3.4.1 Analisis Data Angket

Berdasarkan data angket validasi yang diperoleh, rumusan digunakan untuk menghitung yang angket dari validator adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden

$\sum x_i$: Jumlah nilai total

Sedangkan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk merevisi produk digunakan kriteria penilaian. Tingkat kelayakan suatu produk diukur berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Kelayakan dan Revisi Produk

Presentase (%)	Kriteria Validasi
100%-81%	Sangat Layak

80%-61%	Cukup Layak
60%-41%	Kurang Layak
40%-21%	Tidak Layak
<21%	Sangat Tidak Layak

3.4.2 Analisis Data tes

Analisis data tes (*pre test-post test*) yang dilakukan oleh peneliti menggunakan aplikasi SPSS 23. Dalam hal ini, peneliti menggunakan uji *Paired Sample T-Test* jika data pre test dan post test berdistribusi normal. Sebaliknya, jika salah satu data atau kedua data tidak berdistribusi normal, maka peneliti akan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Sebelum dilakukannya pengujian tes, peneliti terlebih dahulu menganalisis normalitas data untuk memperlihatkan bahwa data sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal, hal ini dilakukan dengan menguji normalitas data yang dilihat pada data tabel *Shapiro-Wilk*, karena jumlah sampel pada penelitian ini <50 santri.

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument angket, pre test dan post test. Angket/kuisisioner kelayakan dari media pembelajaran terdiri dari 14 pernyataan yang akan dibagikan kepada siswa. Sedangkan untuk pertanyaan pre-test dan post-test terdiri dari pilihan ganda sebanyak 10 butir pertanyaan, dan pertanyaan pre-test sama dengan pertanyaan post-test agar dapat melihat

pengaruh kemampuan pengetahuan siswa tentang materi komunikasi dalam jaringan setelah diberikan tindakan.

3.5.1 Angket

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

No.	Penilaian	Indikator
1.	Penilaian Materi	Kesesuaian isi dengan kompetensi
2.	Penilaian Desain	Pemahaman siswa terhadap materi dan gambar yang disajikan
		Ketertarikan siswa terhadap desain
		Kejelasan isi
3.	Penilaian Media	Penggunaan aplikasi
		Kesesuaian manfaat media
4.	Penilaian Bahasa	Pemahaman isi materi

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Ahli Media

No.	Penilaian	Indikator
1.	Penilaian Desain	Pemahaman siswa terhadap materi dan gambar yang disajikan
		Ketertarikan siswa terhadap desain
		Kejelasan isi
2.	Penilaian Media	Penggunaan aplikasi
		Kesesuaian manfaat media

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Santri

No.	Penilaian	Indikator
1.	Penilaian Materi	Kejelasan materi
		Kesesuaian materi dengan contoh yang disajikan
2.	Penilaian Desain	Pemahaman siswa terhadap materi dan gambar yang disajikan
		Ketertarikan siswa terhadap desain
		Kejelasan isi
3.	Penilaian Media	Penggunaan media
		Kesesuaian manfaat media
4.	Penilaian Bahasa	Pemahaman isi materi
		Penggunaan gaya bahasa

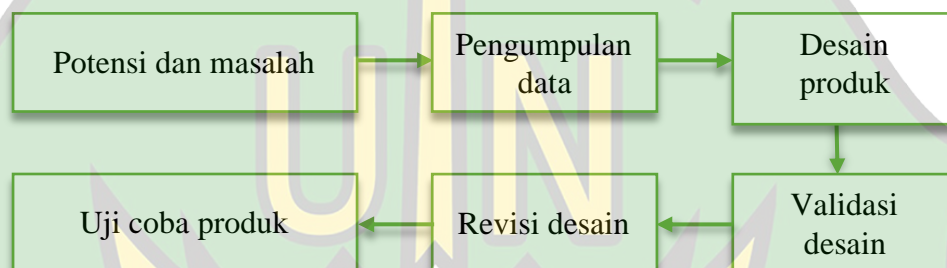
3.5.2 Instrumen Tes Hasil Belajar

Keberhasilan tes tulis ini dilihat dari nilai peningkatan kemampuan santri dalam memahami ilmu sharaf dengan menggunakan produk kitab yang dikembangkan. Tes soal diberikan pada santri kelas II Tsanawiyah Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah dengan jumlah 20 santri. Tes terdiri dari *Pre-Test* dengan jumlah 10 soal pilihan ganda yang dilakukan sebelum produk diberikan kepada siswa, bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi yang akan dipelajari. Kemudian, *Post-test* dengan jumlah 10 soal pilihan ganda yang dilakukan setelah produk dicoba oleh santri,

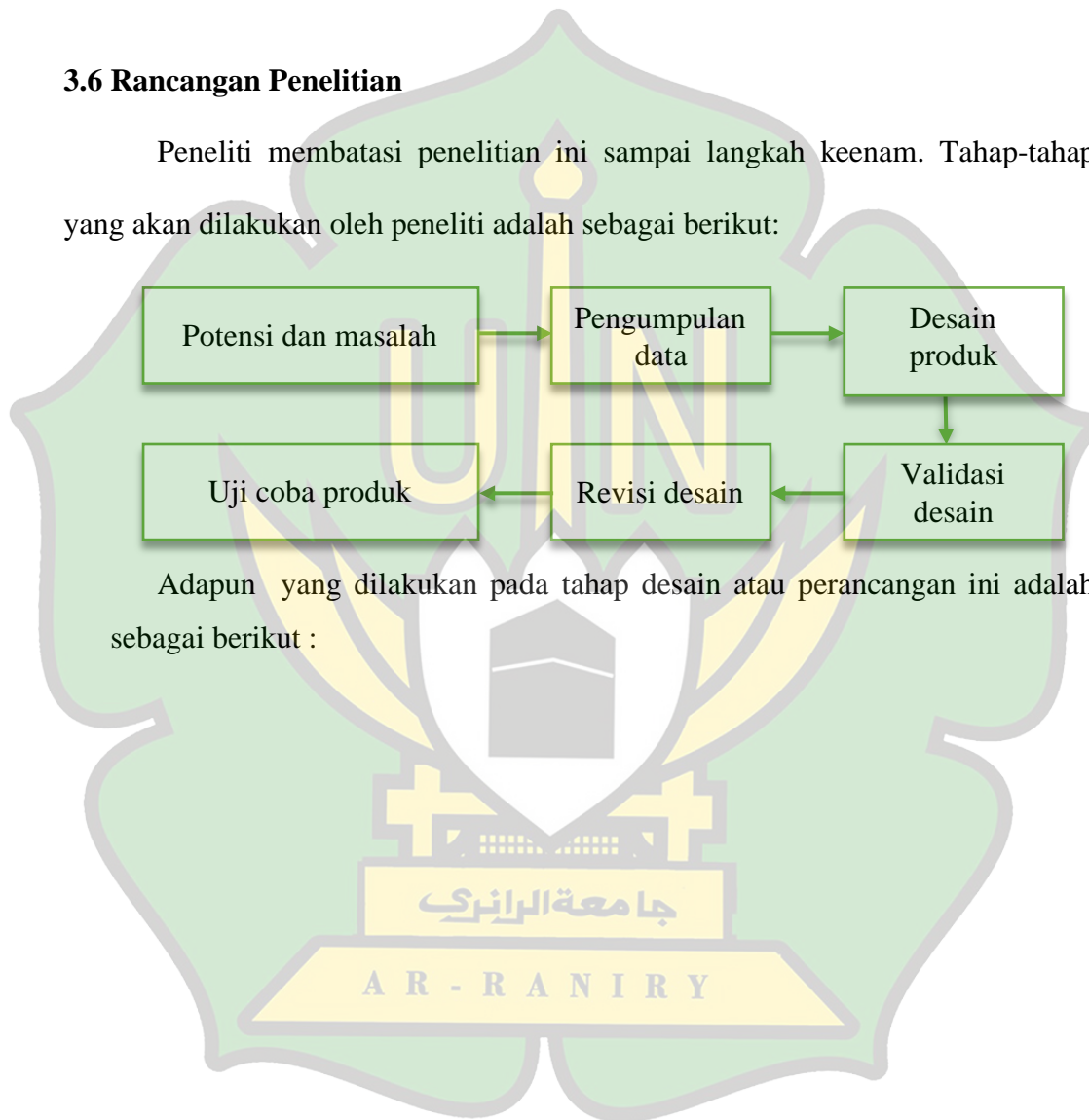
dengan tujuan untuk mengetahui sudah sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari dengan menggunakan kitab yang dikembangkan tersebut.

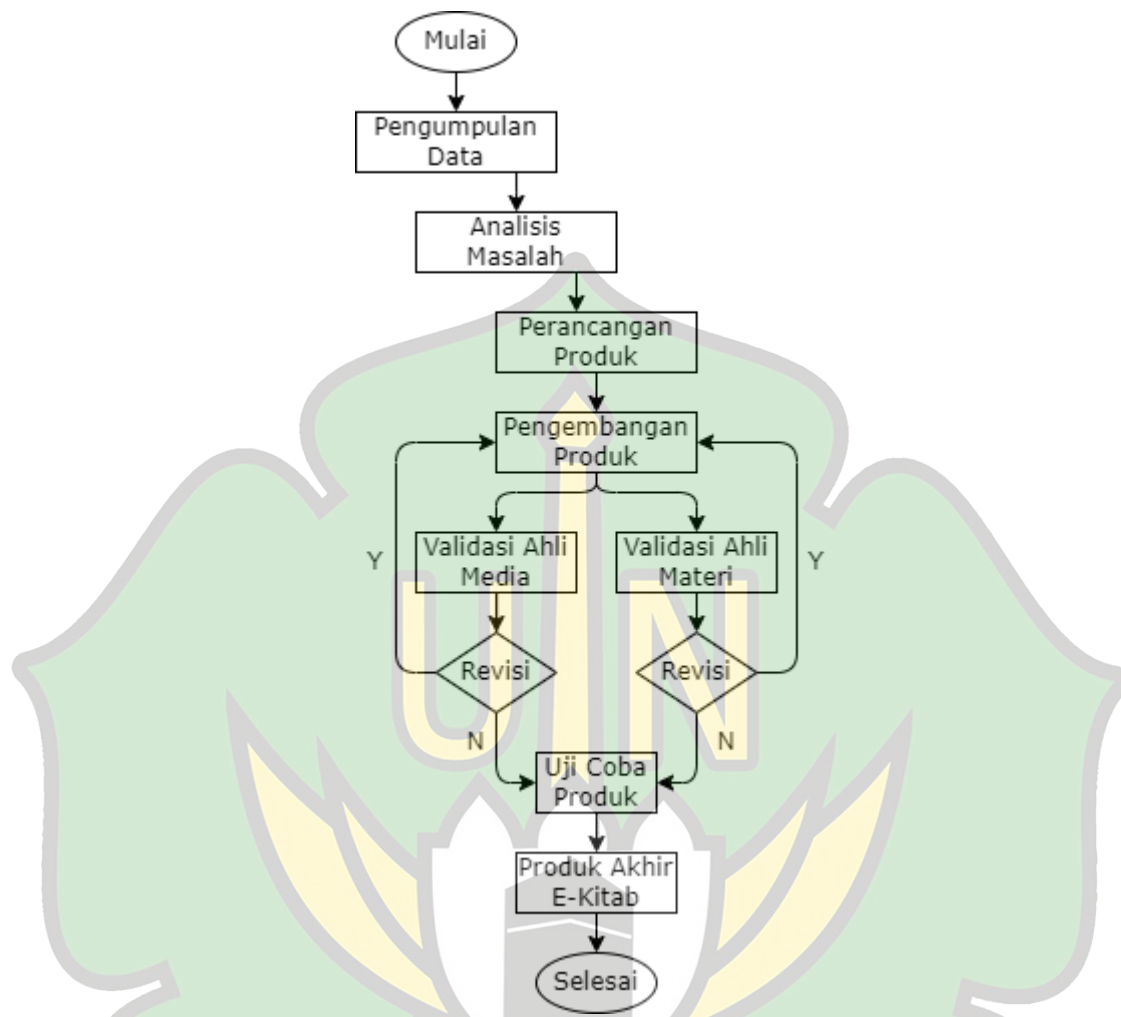
3.6 Rancangan Penelitian

Peneliti membatasi penelitian ini sampai langkah keenam. Tahap-tahap yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:



Adapun yang dilakukan pada tahap desain atau perancangan ini adalah sebagai berikut :





Gambar 3.1 Flowchart Penelitian dan Pengembangan (R&D)

1. Potensi Atau Masalah

Melalui hasil observasi dan wawancara dengan guru dan santri Dayah Ruhul ‘Atiq Al-Waliyyah, peneliti menemukan permasalahan pada media pembelajaran yaitu kitab yang digunakan berbahasa arab gundul, tanpa baris dan tanpa tanda baca seperti titik dan koma. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan e- kitab berbasis mind mapping dengan menggunakan Adobe Illustrator guna untuk meningkatkan pemahaman santri terhadap ilmu nahwu.

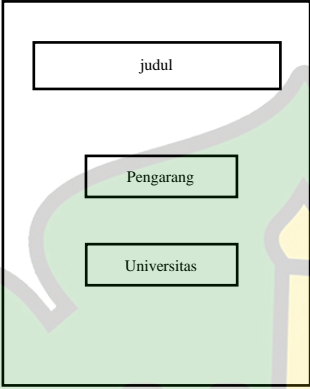

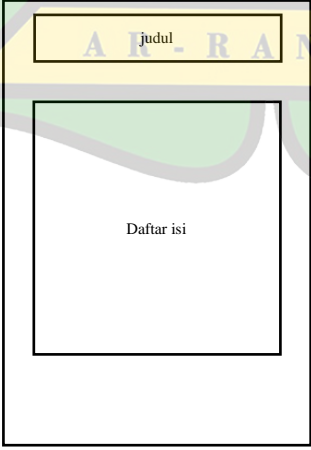
2. Pengumpulan Data

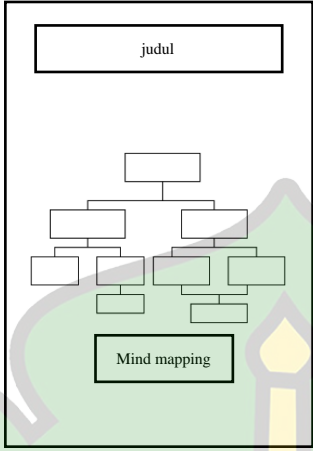
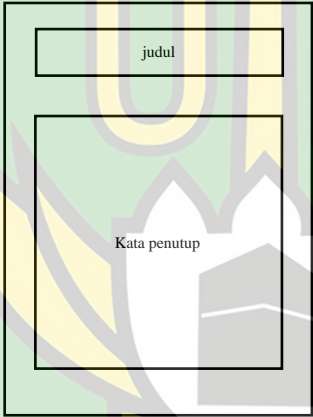
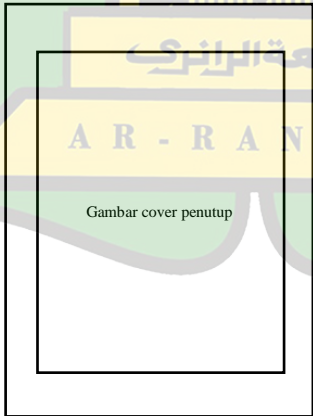
Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, selanjutnya peneliti mengumpulkan berbagai data/informasi melalui studi literatur, observasi, wawancara, angket dan tes. Hal ini bertujuan untuk mengetahui informasi-informasi hasil penelitian yang berkaitan dengan materi maupun karakteristik metode penulisan kitab Syarah Kailani berbasis mind mapping dengan menggunakan adobe illustrator serta mencari informasi mengenai kebutuhan pengembangan metode penulisan e-kitab Kailani berbasis mind mapping.

3. Desain produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan tahap mendesain produk yang akan dikembangkan yaitu e-kitab Kailani berbasis Mind Mapping. Adapun tahap desain atau perancangan ini menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Microsoft word. Desain kitab ini terdiri dari; cover depan kitab, halaman pengantar, daftar isi, halaman materi, halaman penutup dan cover belakang.

Tabel 3.5 Storyboard

No.	Visual	Keterangan
1.	Cover 	Berisikan tampilan cover depan dari kitab yang dikembangkan.
2.	Halaman Pengantar 	Berisikan kata pengantar dari penulis kitab yang dikembangkan
3.	Daftar Isi 	Berisikan daftar isi dari materi yang akan dibahas dalam kitab yang dikembangkan

4.	<p>Halaman Materi</p> 	<p>Berisikan materi yang akan dibahas dalam kitab yang dikembangkan.</p>
5.	<p>Halaman Penutup</p> 	<p>Berisikan kata pengantar dari penulis kitab yang dikembangkan.</p>
6.	<p>Cover Belakang</p> 	<p>Berisikan tampilan cover belakang dari kitab yang dikembangkan.</p>

4. Validasi Produk

Validasi produk pada penelitian ini dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Pengujian ini dilakukan oleh ahli media untuk memperoleh penilaian terhadap kualitas produk yang dirancang berdasarkan beberapa aspek dan Penilaian ahli materi dalam memperoleh penilaian mengenai kesesuaian kualitas isi materi.

5. Revisi Produk

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

6. Uji Coba Produk

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian produk melalui proses pembelajaran dengan menggunakan kitab yang telah dikembangkan, kemudian peneliti membandingkan pemahaman santri terhadap materi yang diajarkan sebelum dan sesudah menggunakan produk e-kitab tersebut dan melihat keefektifan penggunaannya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Media pembelajaran E-kitab berbasis mind mapping yang dikembangkan oleh peneliti di dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D dengan model pengembangan Borg & Gall yang di sederhanakan menjadi enam tahapan yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk. Adapun langkah-langkah dan proses dalam penelitian pengembangan e-kitab berbasis mind mapping adalah sebagai berikut:

4.1.1 Potensi dan Masalah

Di dalam penelitian ini untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada diidentifikasi dengan cara melakukan wawancara dengan santri yang mempelajari ilmu sharaf menggunakan kitab Kailani di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah. Hasil wawancara terhadap santri menunjukkan bahwa adanya kesulitan dalam memahami ilmu sharaf yang terdapat dalam kitab matan *Kailani*. Hal ini disebabkan oleh penyajian materi dalam kitab yang berbahasa Arab, tidak berbaris/berharakat, kalimat-kalimat yang tidak dipisahkan oleh tanda koma maupun tanda titik serta penyajian materi yang sangat padat. Hal ini membuat santri merasa bosan dan sulit dalam memahami pembelajaran sharaf. Masalah-masalah yang ada memberikan ide kepada peneliti untuk mengembangkan bahan ajar e-

kitab mayan Kailani berbasis mind mapping dengan berbantuan aplikasi Xmind, Adobe Illustrator dan Canva.

4.1.2 Pengumpulan Data

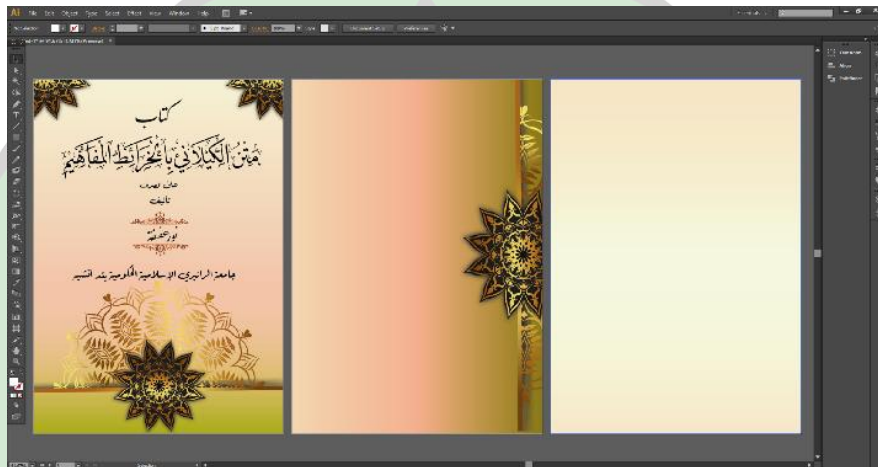
Setelah dilakukannya tahap potensi dan masalah, tahap berikutnya yaitu melakukan pengumpulan informasi berupa sumber yang menunjang dalam penyusunan media pembelajaran berupa E-kitab. Pengumpulan informasi sangat penting untuk mengetahui kebutuhan santri terhadap produk yang dikembangkan melalui pengembangan dan penelitian. Tahap pertama yang dilakukan yaitu mengumpulkan masalah yang ada di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah terhadap peserta didik pada mata pelajaran ilmu Sharaf berupa hasil wawancara. Tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi seperti jurnal-jurnal terdahulu yang berkaitan dengan Pengembangan kitab-kitab kuning khususnya pada mata pelajaran ilmu sharaf berbasis mind mapping serta sumber-sumber lain yang relevan dengan penelitian.

4.1.3 Desain Produk

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, maka langkah selanjutnya adalah desain produk. Pada tahap desain produk ini terdapat beberapa hal yang akan dilakukan diantaranya adalah penyusunan desain produk E-kitab yang disesuaikan dengan materi yang terdapat pada Kitab Matan Kailani yang dipakai oleh santri kelas II Ibtidaiyyah. E-kitab ini dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi Adobe Illustrator, Xmind dan Canva. E-kitab ini bisa dijalankan dengan menggunakan smartphone android/ios dan komputer atau laptop.

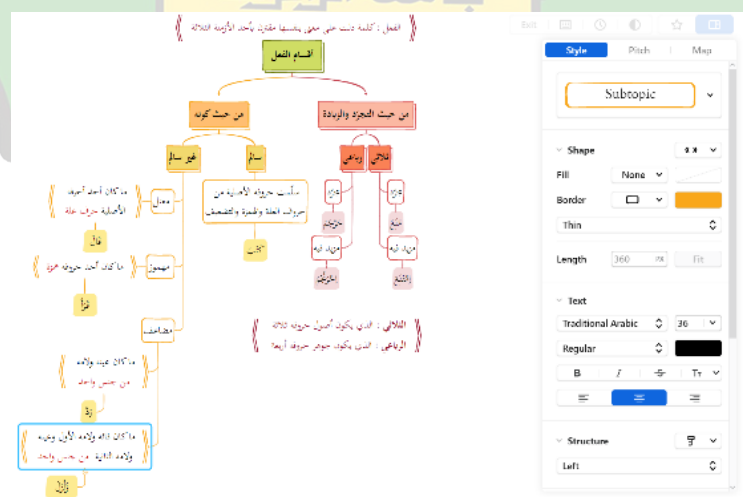
4.1.3.1 Tahap Desain Tampilan

Adapun desain produk pengembangan e-kitab adalah terdiri dari cover depan dan cover belakang, halaman kata pengantar peneliti, daftar isi, halaman materi dan penutup. Berikut ini langkah-langkah desain produk yang dikembangkan, yaitu :



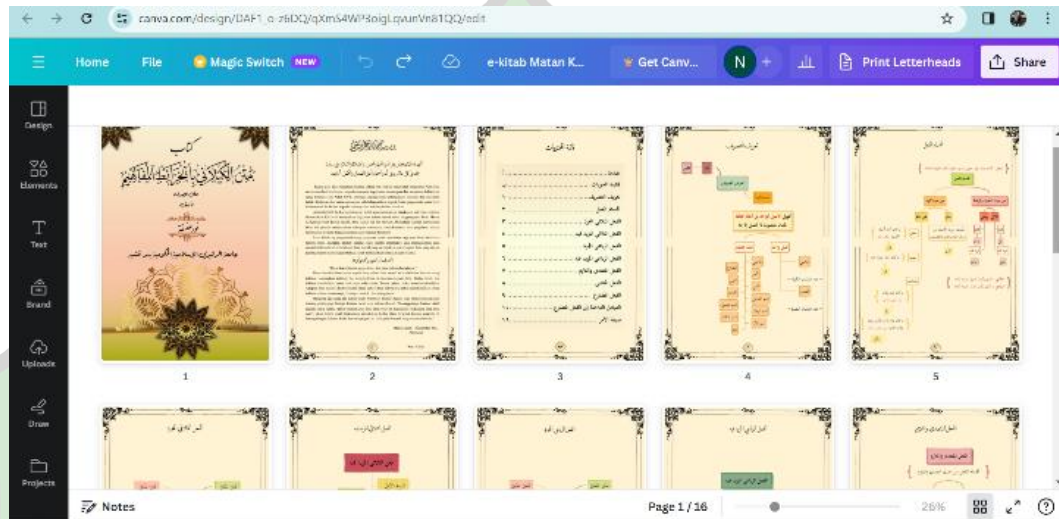
Gambar 4.1 Tampilan Desain Cover Kitab dan Background Halaman Materi

Pada gambar 4.1 menunjukkan proses desain cover depan e-kitab, cover belakang dan background halaman materi. Desain dilakukan dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.



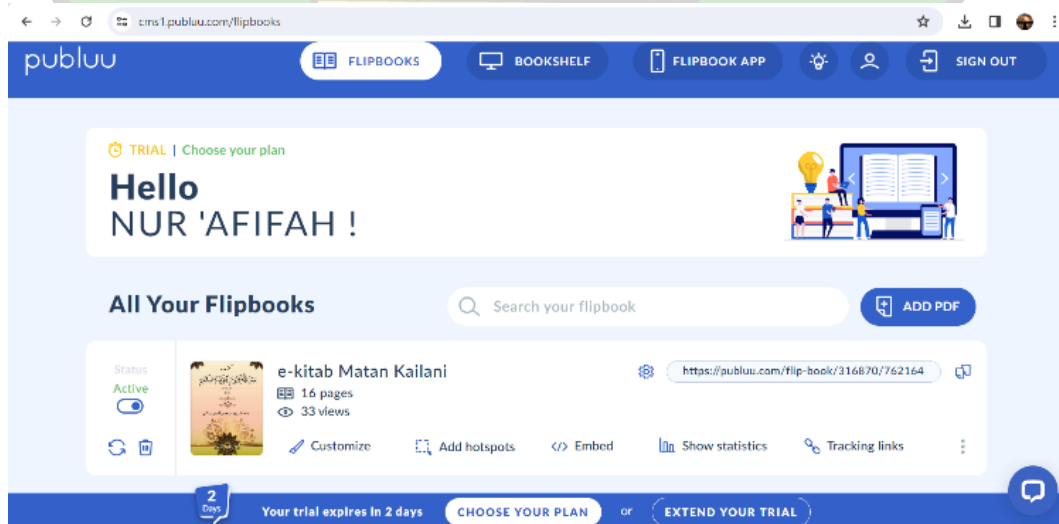
Gambar 4.2 Tampilan Desain Isi Materi

Pada gambar 4.2 menunjukkan proses penyusunan dan penyajian materi yang terdapat di dalam kitab Matan Kailani, kemudian materi dikembangkan ke dalam bentuk mind mapping. Desain dilakukan menggunakan aplikasi Xmind.



Gambar 4.3 Tampilan proses penyusunan dan penyajian materi

Pada gambar 4.3 menunjukkan proses penggabungan keseluruhan isi dari e-kitab Matan Kailani mulai dari cover depan, kata pengantar, daftar isi, isi, kata penutup dan cover belakang kitab.



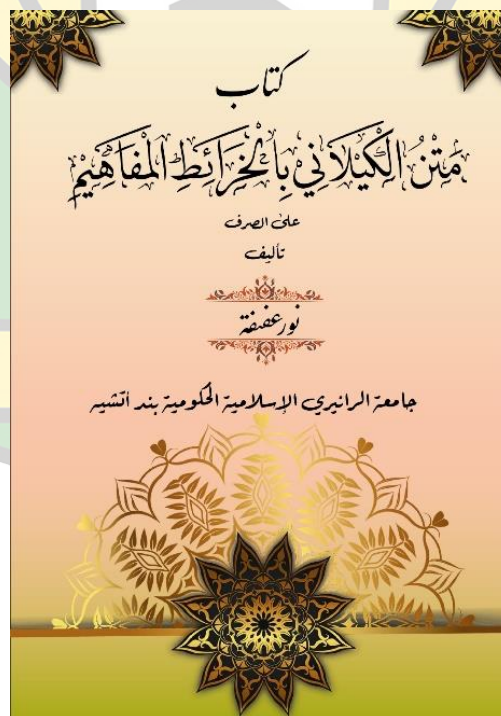
Gambar 4.4 Tampilan proses import e-kitab ke dalam website publuu.com

Pada gambar 4.4 menunjukkan proses import e-kitab ke dalam website publuu.com agar menjadi sebuah kitab elektronik atau e-kitab yang dengan mudah untuk bisa di publikasikan.

4.1.3.2 Tampilan E-Kitab

Setelah melalui proses desain maka langkah selanjutnya dibuat dalam bentuk Electronic Kitab (E-Kitab) melalui website publuu.com yang dapat diakses melalui internet. Setelah media tersebut dijadikan dalam bentuk E-kitab, maka kitab elektronik ini dapat dibagikan kepada siapapun melalui link yang dapat diakses. Dibawah ini merupakan tampilan dari e-kitab yang sudah dikembangkan:

1. Cover Depan E-Kitab



Gambar 4.5

Adapun langkah pertama yang dilakukan ialah mendesain cover, penulisan teks, pemilihan jenis huruf dan penentuan warna yang sesuai. Tahap awal proses pembuatan E-kitab ini mendesain cover sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan sehingga menghasilkan tampilan E-Kitab yang menarik. Adapun komponen yang terdapat pada bagian depan cover ini mencakup judul E-Kitab, nama penyusun E-Kitab dan nama Universitas yaitu UIN Ar-raniry.

2. Kata Pengantar



Gambar 4.6

Pada bagian halaman kata pengantar merupakan bagian setelah cover dimana isi kata pengantar ini yaitu ungkapan rasa syukur dari penulis karena telah dapat menyelesaikan produk E-Kitab ini melalui bimbingan dan saran dari para pembimbing.

3. Daftar Isi

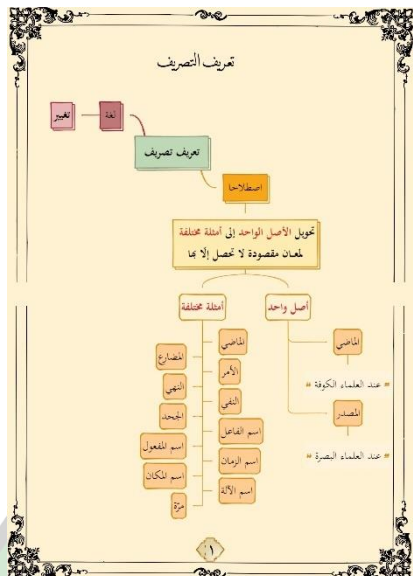
قائمة المحتويات	
أ	مقدمة
ب	قائمة المحتويات
١	تعريف التصريف
٢	أقسام الفعل
٣	الفعل الثلاثي المجرد
٤	الفعل الثلاثي المزيد فيه
٥	الفعل الرباعي المجرد
٦	الفعل الرباعي المزيد فيه
٧	الفعل المتعدي واللازم
٨	الفعل الماضي
٩	الفعل المضارع
١٠	العوامل الداخلة إلى الفعل المضارع
١١	صيغة الأمر

Gambar 4.7

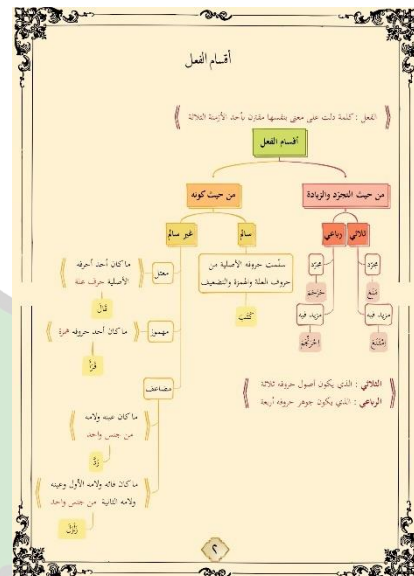
Bagian tampilan daftar isi ini memuat inti dari isi keseluruhan E-Kitab yang telah dibuat dan menunjukkan tata letak halaman dalam E-Kitab tersebut. Adapun tampilan daftar isi dan gambar dapat dilihat pada Gambar 4.7 dibawah ini:

4. Materi

Bagian tampilan materi ini menampilkan isi dari E-Kitab yang telah dikembangkan dalam bentuk Mind Mapping berdasarkan judul yang terdapat pada daftar isi.

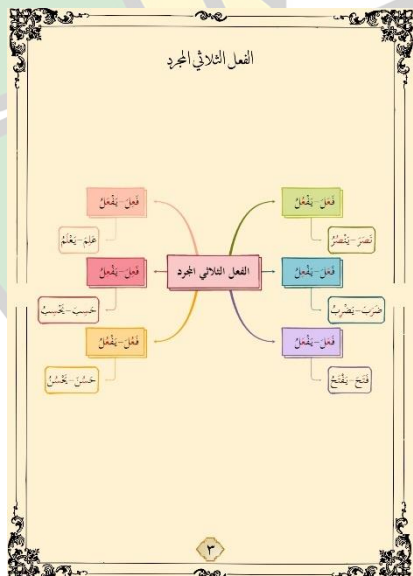


Gambar 4.8 (a) Pengertian Fi'il

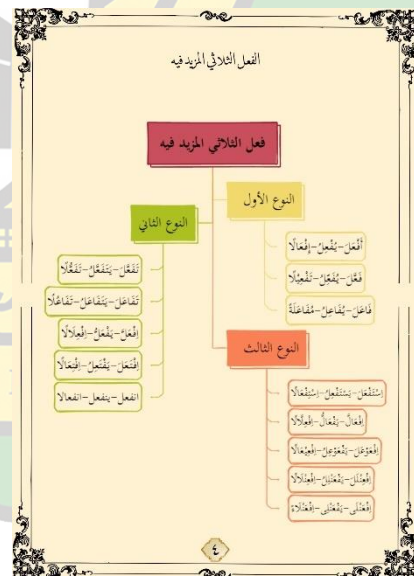


Gambar 4.8 (b) Pembagian Fi'il

Gambar 4.8 (a) menampilkan materi tentang pengertian tasrif secara bahasa dan istilah, sedangkan gambar 4.8 (b) menampilkan materi tentang pembagian fi'il baik dari segi asal huruf dan penambahannya maupun dari segi bentuk keadaanya.

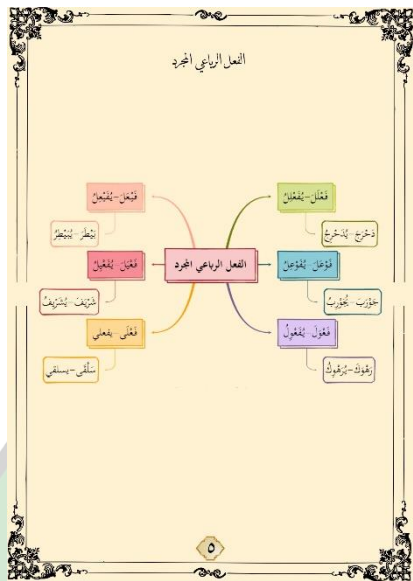


Gambar 4.8 (c)



Gambar 4.8 (d)

Gambar 4.8 (c) menampilkan materi tentang wazan-wazan *fi'il sulasi mujarrad* beserta contohnya, sedangkan gambar 4.8 (d) menampilkan materi tentang tentang wazan-wazan *fi'il sulasi mazid fiih* beserta contohnya.

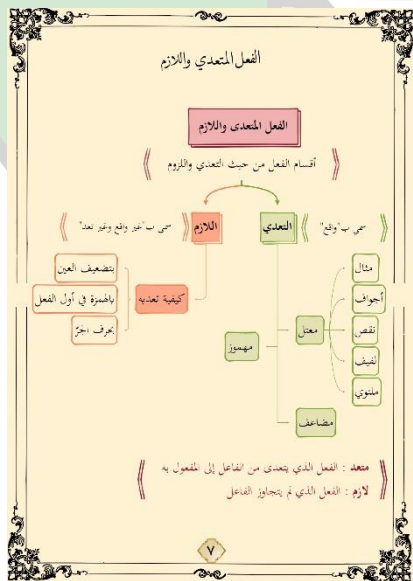


Gambar 4.8 (e)

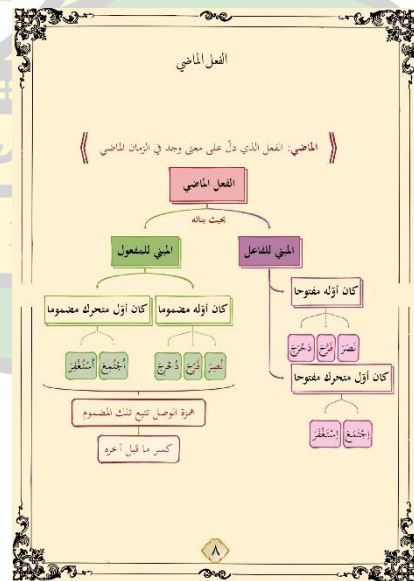


Gambar 4.8 (f)

Gambar 4.8 (e) menampilkan materi tentang wazan-wazan *fi'il ruba'i mujarrad* beserta contohnya, sedangkan gambar 4.8 (f) menampilkan materi tentang tentang wazan-wazan *fi'il ruba'i mazid fiih* beserta contohnya.

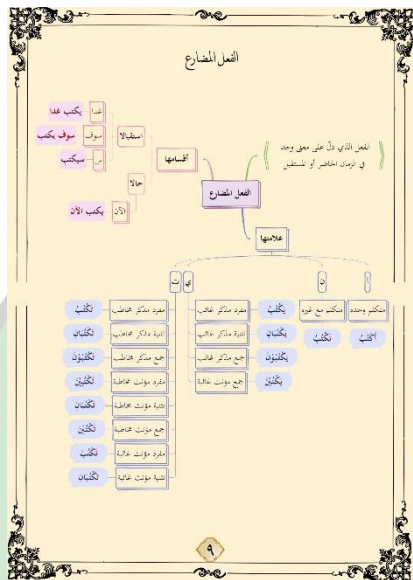


Gambar 4.8 (g)

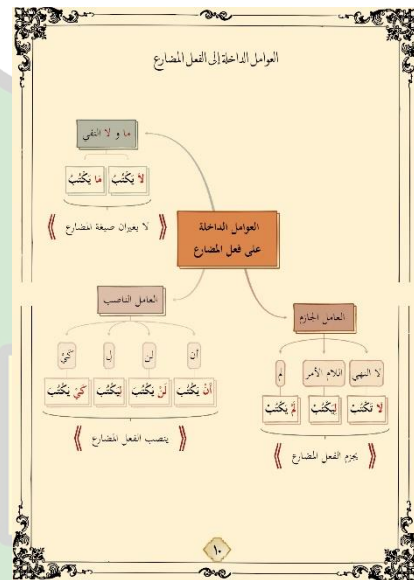


Gambar 4.8 (h)

Gambar 4.8 (g) menampilkan materi tentang pembagian fi'il dari segi muta'addi atau lazim, sedangkan gambar 4.8 (h) menampilkan materi tentang pembagian *fi'il madhi* beserta contohnya.

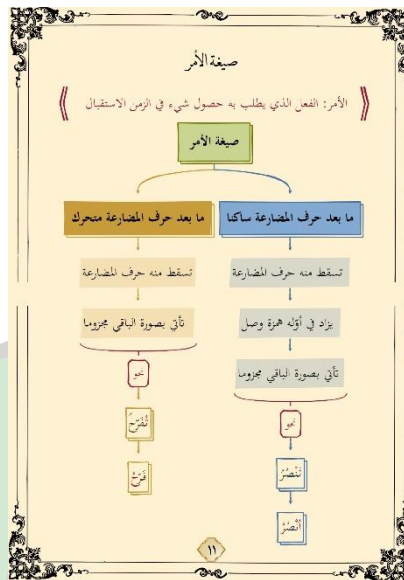


Gambar 4.8 (i)



Gambar 4.8 (j)

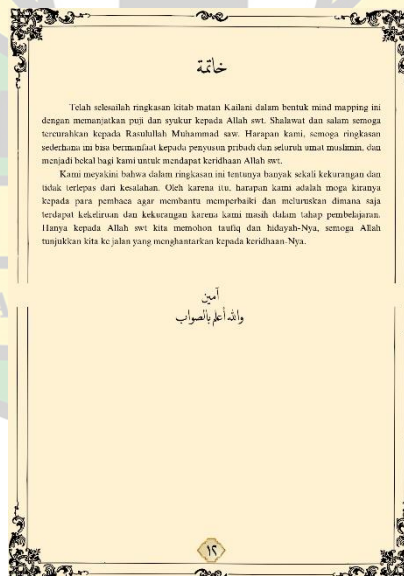
Gambar 4.8 (i) menampilkan materi tentang fi'il mudhari' yang meliputi pengertian, pembagian, tanda-tanda dan contoh dari fi'il mudhari tersebut. Sedangkan gambar 4.8 (j) menampilkan materi tentang amil-amil yang masuk ke dalam fi'il mudhari' yang terdiri dari amil jazam, amil nasab, *maa* dan *laa* nafi beserta contohnya masing-masing.



Gambar 4.8 (k)

Gambar 4.8 (k) menampilkan materi tentang *Shighat Amar* yang meliputi pengertian, pembagian shighat amar beserta contohnya.

5. Penutup



Gambar 4.9

Bagian halaman penutup ini menampilkan kata penutup sekaligus ungkapan rasa syukur penyusun E-Kitab yang telah menyelesaikan produk barunya. Adapun tampilan halaman penutup dapat dilihat pada Gambar 4.9 dibawah ini:

6. Cover Belakang E-Kitab

Adapun langkah terakhir yang dilakukan ialah mendesain cover belakang, dapat dilihat pada Gambar 4.10 di bawah ini:



Gambar 4.10

4.1.4 Validasi Desain

Setelah pengembangan e-kitab *Matan Kailani* telah selesai didesain, selanjutnya produk akan divalidasi oleh validator yang terdiri dari 2 validator ahli media dan validator ahli materi. Analisis dan kesimpulan dari pengembangan produk berdasarkan penyebaran angket yang diberikan kepada ahli materi yaitu dosen prodi Bahasa dan Sastra Arab berupa jumlah nilai 60 dengan persentase 85,7% , dikategorikan sangat setuju dan layak digunakan sebagai salah satu bahan

ajar dalam pembelajaran ilmu sharaf. Selanjutnya untuk angket yang diberikan kepada 2 ahli media yaitu dosen Pendidikan Teknologi Informasi dan Pendidikan Teknologi Elektronik dengan jumlah nilai yang sama yaitu 88 dan presentase nilai yang sama yaitu 97,8%, dapat dikategorikan sangat setuju serta layak digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran ilmu sharaf. Adapun hasil validasi produk dari 3 validator ahli yaitu sebagai berikut:

1) Validator Ahli Media

Tabel 4.1 Hasil validasi produk oleh ahli media

No.	Pernyataan	Penilaian Ahli Media	
Komunikasi dengan Pengguna			
1	E-kitab berbasis mind mapping ini dapat digunakan dengan mudah.	5	5
2	E-kitab berbasis mind mapping ini menyajikan materi yang mudah dipahami.	5	5
3	E-kitab berbasis mind mapping ini menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.	5	4
4.	E-kitab berbasis mind mapping dapat diakses dengan mudah.	5	5
Desain Media			
5	Komposisi warna dalam e-kitab ini pas dan nyaman dilihat.	5	5

6	Warna teks dan latar belakang cukup kontras sehingga mudah dibaca.	4	5
7	Penyajian konten berupa materi dalam e-kitab ini disusun secara sistematis.	5	4
8	Ukuran teks dalam e-kitab ini sudah pas.	5	5
9	Mind map dalam e-kitab ini membantu pengguna dalam memahami materi.	5	5
10	Tampilan desain e-kitab ini menarik minat pembaca.	5	5
11	Desain e-kitab ini tidak membosankan.	5	5
12	Mind map dalam media pembelajaran ini tidak membingungkan.	5	5
Kemanfaatan			
13	E-kitab matan Kailani ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi.	5	5
14	E-kitab matan Kailani berbasis mind mapping ini membantu proses pembelajaran ilmu sharaf.	5	5
15	E-kitab matan Kailani ini membantu siswa fokus untuk belajar.	4	5
16	E-kitab matan Kailani ini mampu menarik perhatian siswa dalam pelajaran.	5	5

17	E-kitab matan Kailani ini memudahkan siswa memahami materi.	5	5
18	E-kitab matan Kailani ini memberikan semangat siswa untuk mempelajari dan memahami ilmu sharaf.	5	5
Jumlah		88	88
$\text{Presentase} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$ $= \frac{88}{90} \times 100\%$ $= 97,8\%$			

Hasil validasi yang didapatkan pada tabel 4.3 diatas dari kedua ahli media dengan presentase 97,8% sehingga e-kitab Matan Kailani ini dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan.

2) Ahli Materi

Tabel 4.2 Hasil validasi produk oleh ahli materi

No.	Pernyataan	Penilaian Ahli Materi
Kualitas materi		
1	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan isi kitab Matan Kailani.	4

2	E-kitab matan Kailani berbasis mind mapping ini menyajikan materi yang mudah dipahami.	4
3	E-kitab matan Kailani berbasis mind mapping ini menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.	4
4	E-kitab matan Kailani berbasis mind mapping sudah menguraikan materi secara jelas.	5
5	Penggunaan bahasa di dalam E-kitab matan Kailani ini sesuai dengan kaidah bahasa Arab.	5
6	Ilustrasi mind mapping yang disajikan dalam E-kitab matan Kailani ini sudah sesuai dengan topik yang dibahas.	4
Kemanfaatan		
7	E-kitab matan Kailani berbasis mind mapping ini membantu proses pembelajaran ilmu sharaf	5
8	E-kitab matan Kailani berbasis mind mapping ini memberikan gambaran jelas tentang materi yang terdapat dalam kitab matan kailani.	4

9	Mind mapping yang terdapat dalam E-kitab matan Kailani ini memudahkan siswa untuk memahami materi.	4
10	Mind mapping yang terdapat dalam E-kitab matan Kailani ini membantu siswa untuk fokus belajar.	3
11	E-kitab matan Kailani berbasis mind mapping ini membuat siswa lebih semangat dalam mempelajari ilmu sharaf.	5
12	E-kitab matan Kailani ini berbasis mind mapping ini mempermudah guru dalam menyampaikan sistematika materi.	4
13	E-kitab matan Kailani ini mampu menarik perhatian siswa dalam pelajaran.	5
14	E-kitab matan Kailani ini memberikan semangat siswa untuk mempelajari dan memahami ilmu sharaf.	4
Jumlah		60
$\text{Presentase} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$ $= \frac{60}{70} \times 100\%$ $= 85.7\%$		

Hasil validasi yang diperoleh pada tabel 4.4 diatas dari ahli materi dengan presentase 85,7% sehingga e-kitab Matan Kailani ini dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan.

4.1.5 Revisi Produk

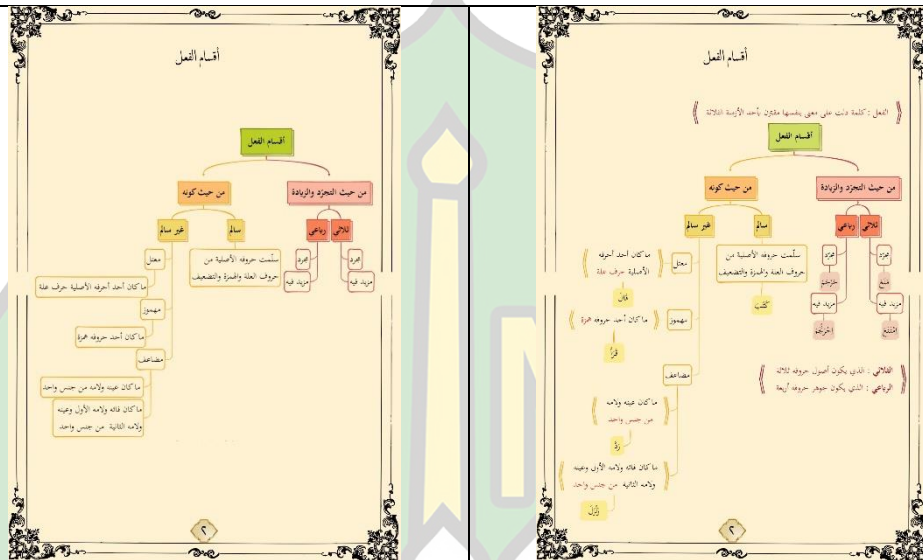
Tahapan revisi produk dilakukan setelah validasi produk ke ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil dari validasi E-kitab oleh ahli media dan ahli materi mendapatkan saran untuk perbaikan dan masukan demi memperoleh E-kitab yang baik dan menarik serta layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa masukan dan saran oleh para validator pada pengembangan ini:

Tabel 4.3 Tampilan produk sebelum dan sesudah revisi

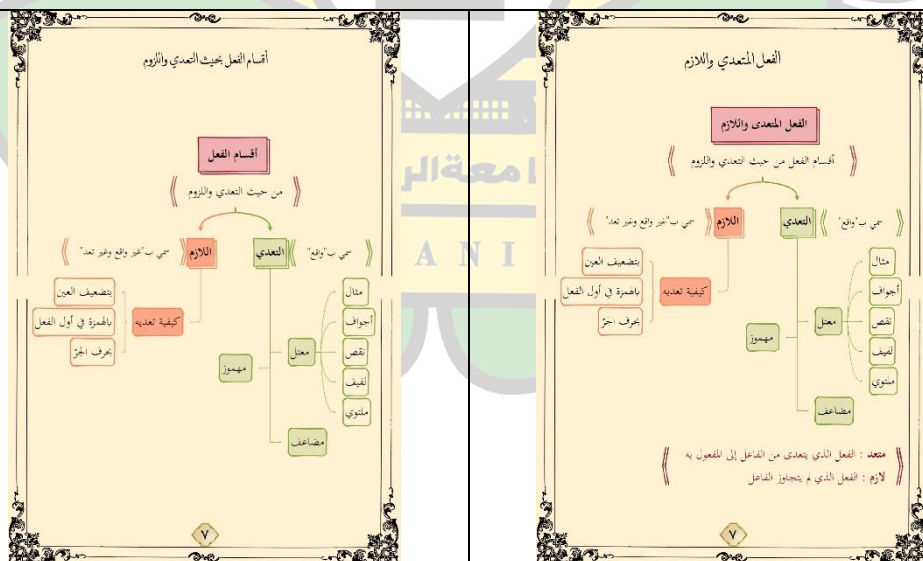
Sebelum	Sesudah
<p style="text-align: center;">فهرس</p> <p>أ مقدمة</p> <p>ب فهرس الكتاب</p> <p>١ تعريف التصريف</p> <p>٢ أقسام الفعل</p> <p>٣ الفعل الثلاثي المجرد</p> <p>٤ الفعل الثلاثي المزيد فيه</p> <p>٥ الفعل الرباعي المجرد</p> <p>٦ الفعل الرباعي المزيد فيه</p> <p>٧ أقسام الفعل بحسب المعدي والذم</p> <p>٨ أقسام الفعل الماضي</p> <p>٩ الفعل المضارع</p> <p>١٠ العوامل الداخلة إلى الفعل المضارع</p> <p>١١ صيغة الأمر</p>	<p style="text-align: center;">قائمة المحتويات</p> <p>أ مقدمة</p> <p>ب قائمة المحتويات</p> <p>١ تعريف التصريف</p> <p>٢ أقسام الفعل</p> <p>٣ الفعل الثلاثي المجرد</p> <p>٤ الفعل الثلاثي المزيد فيه</p> <p>٥ الفعل الرباعي المجرد</p> <p>٦ الفعل الرباعي المزيد فيه</p> <p>٧ الفعل المتعدي واللازم</p> <p>٨ الفعل الماضي</p> <p>٩ الفعل المضارع</p> <p>١٠ العوامل الداخلة إلى الفعل المضارع</p> <p>١١ صيغة الأمر</p>

Pada halaman daftar isi sebelum revisi digunakan kalimat فهرس , sedangkan

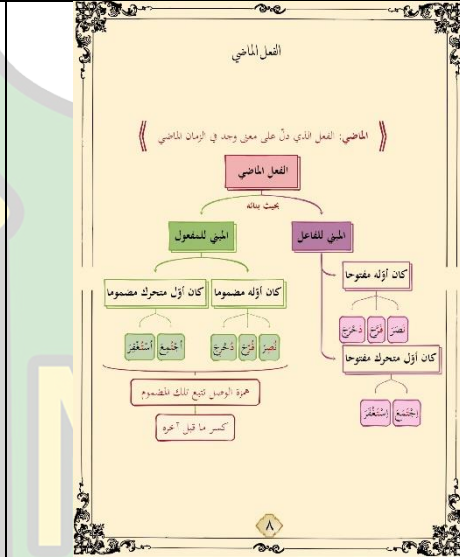
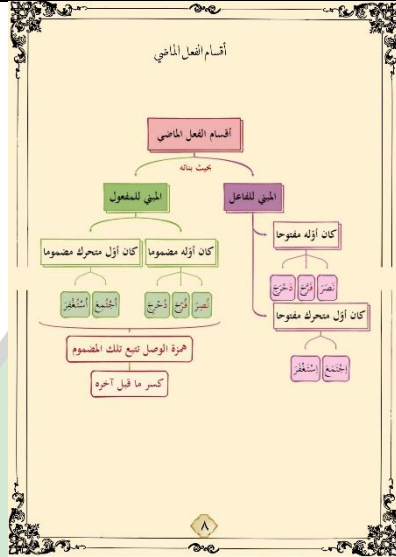
sesudah revisi digunakan kalimat قائمة المحتويات



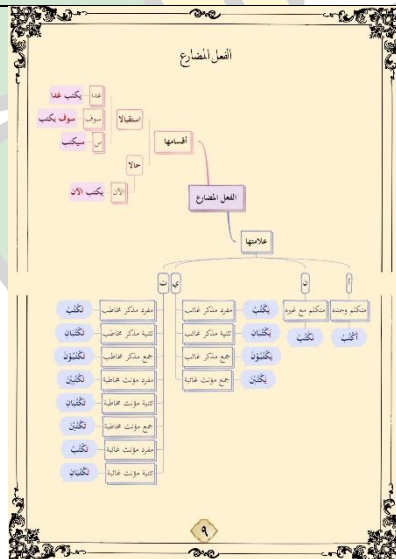
Pada halaman 2. materi ini terdapat penambahan tentang pengertian *fi'il*, *sulasi*, *ruba'i* dan penambahan contoh-contoh fiil salim dan ghairu salim.



Pada halaman 7. materi ini terdapat perubahan judul menjadi **الفعل المتعدى واللازم**, penambahan pengertian muta'addi dan lazim.



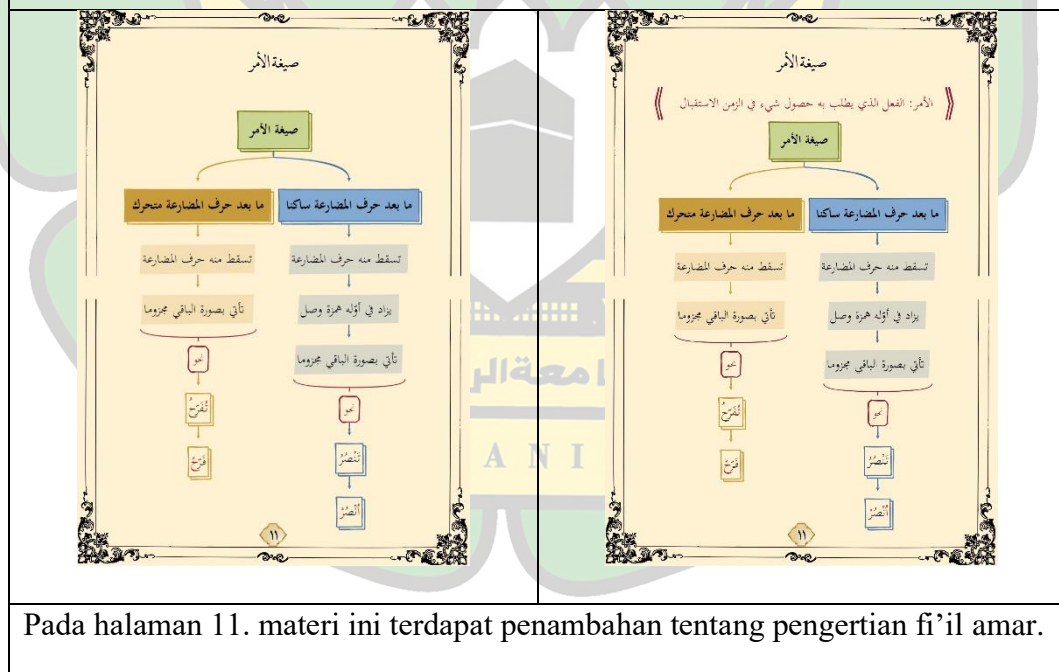
Pada halaman 8. materi ini terdapat penambahan tentang pengertian **fi'il madhi**.



Pada halaman 9. materi ini terdapat penambahan tentang pengertian **fi'il mudhari'**.



Pada halaman 10. materi ini terdapat penambahan amil nasab yaitu **كي** dan penambahan tugas dari masing-masing amil tersebut.



Pada halaman 11. materi ini terdapat penambahan tentang pengertian fi'il amar.

4.1.6 Uji Coba Produk

Langkah keenam yang dilakukan oleh peneliti sesudah melakukan langkah-langkah sebelumnya adalah menguji produk dengan melakukan penelitian di lapangan, yaitu di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah, kelas 2 Ibtidaiyyah yang berjumlah 20 santri. Sebelum pembelajaran menggunakan e-kitab, peneliti terlebih dahulu memberikan soal pretest kepada siswa berjumlah 10 soal terkait materi pembagian fi'il, kemudian melakukan pembelajaran menggunakan e-kitab matan kailani dan di akhir pembelajaran peneliti memberikan soal post-test untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Maka peneliti memperoleh hasil pre-test dan post test sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa

No	Siswa	Pre Test	Post Test
1	Siswa 1	80	100
2	Siswa 2	70	80
3	Siswa 3	80	100
4	Siswa 4	60	80
5	Siswa 5	60	70
6	Siswa 6	70	90
7	Siswa 7	80	100
8	Siswa 8	80	100
9	Siswa 9	50	80
10	Siswa 10	60	100
11	Siswa 11	80	100
12	Siswa 12	50	90
13	Siswa 13	60	80
14	Siswa 14	90	100
15	Siswa 15	90	100
16	Siswa 16	60	90
17	Siswa 17	70	100
18	Siswa 18	80	100

19	Siswa 19	60	80
20	Siswa 20	60	60
Jumlah		1390	1800
Rata-rata		69.5	90

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada pre test adalah 69.5 dan nilai rata-rata pada post-test adalah 90. Sebelum melakukan analisis data pre-test dan post test, maka peneliti akan melakukan uji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah persebaran data berdistribusi normal atau tidak.

4.5 Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre Test	.229	20	.007	.899	20	.039
Post Test	.295	20	.000	.796	20	.001

Berdasarkan hasil uji normalitas pada table diatas bahwa data Pre-test dengan signifikansi $0.039 > 0.05$ menunjukkan data berdistribusi tidak normal dan data post-test dengan signifikansi $0.001 < 0.05$ menunjukkan data berdistribusi tidak normal. Karena data tidak berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji statistik non parametrik yaitu Uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk menguji hipotesis dengan taraf nyata=5%.

Tabel 4.6 Uji Wilcoxon Signed Rank Test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
- Pre Test	Positive Ranks	19 ^b	10.00	190.00
	Ties	1 ^c		
	Total	20		

	Post Test - Pre Test
Z	-3.895 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan table diatas menunjukkan bahwa nilai Z -3.502^b dengan Asymp. Sig. (2- tailed) $0.000 < 0.05$ menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Maka terdapat efektivitas penggunaan e-kitab matan Kailani berbasis mind mapping untuk meningkatkan pemahaman ilmu sharaf terhadap santri kelas 2 Ibtidaiyyah di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah.

Setelah peneliti melakukan uji tes, kemudian peneliti melakukan sebaran angket kepada 20 siswa untuk mengetahui respon atau pendapat siswa tentang pembelajaran menggunakan e-kitab Matan Kailani berbasis mind mapping dalam meningkatkan ilmu sharaf.

Tabel 4.7 Hasil angket respon siswa

No	PERNYATAAN	RESPON			
		SS	S	TS	STS
		(4)	(3)	(2)	(1)
1	Saya merasa senang belajar <i>sharaf</i> menggunakan kitab Matan Kailani dalam bentuk mind mapping.	15	5	-	-
2	Saya merasa lebih mudah belajar <i>sharaf</i> menggunakan kitab Matan Kailani dalam bentuk mind mapping.	14	6	-	-
3	Saya merasa lebih paham belajar <i>sharaf</i> menggunakan kitab Matan Kailani dalam bentuk mind mapping.	14	4	2	-

4	Ringkasan kitab Matan Kailani dalam bentuk Mind Mapping ini menarik.	16	4	-	-
5	Saya merasa lebih semangat belajar <i>sharaf</i> menggunakan kitab Matan Kailani dalam bentuk mind mapping.	13	5	2	-
6	Saya merasa lebih aktif belajar <i>sharaf</i> menggunakan kitab Matan Kailani dalam bentuk mind mapping.	14	1	5	-
7	Pembelajaran <i>sharaf</i> menggunakan kitab Matan Kailani dalam bentuk mind mapping ini bagus untuk diterapkan.	18	1	1	-
8	Pembelajaran <i>sharaf</i> menggunakan kitab Matan Kailani dalam bentuk mind mapping dapat menghilangkan rasa bosan ketika belajar.	18	2	-	-
9	Saya merasa lebih termotivasi untuk memahami materi <i>sharaf</i> setelah menggunakan kitab Matan Kailani dalam bentuk mind mapping.	15	4	1	-
10	Contoh-contoh yang tersedia dalam kitab ini membuat saya lebih mudah memahami kaidah <i>sharaf</i> .	16	3	-	1
Jumlah		153	35	11	1
		200			
Persentase		76,5%	17,5%	5,5%	0,5%

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil respon siswa terhadap penggunaan e-kitab Matan Kailani berbasis mind mapping dalam meningkatkan ilmu sharaf adalah sebagai berikut:

1. Sangat setuju : 76,5%
2. Setuju : 17,5%
- Jumlah : 94% Positif**
3. Tidak setuju : 5,5%
4. Sangat tidak setuju : 0,5%
- Jumlah : 6% Negatif**

Berdasarkan data diatas maka dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap penggunaan e-kitab Matan Kailani berbasis mind mapping dalam meningkatkan ilmu sharaf telah memenuhi kriteria sangat baik atau positif dengan rata-rata sebesar 94%. Oleh karena itu, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan e-kitab Matan Kailani berbasis mind mapping dalam meningkatkan ilmu sharaf telah memenuhi kriteria keefektifan.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pengembangan E-Kitab Matan Kailani Berbasis Mind Mapping

Pengembangan E-kitab berbasis mind mapping yang dikembangkan oleh peneliti di dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan R&D yang di sederhanakan menjadi enam tahapan yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk.. Langkah awal pengembangan produk ini dengan membuat flowchart sebagai alur jalannya pengembangan, selanjutnya sketsa tampilan e-kitab, setelah disketsa lalu didesain menggunakan software Adobe Illustrator, XMind dan Canva.

Implementasi yang telah dilakukan pada pengembangan produk yaitu dengan validasi oleh ahli media dan ahli materi, setelah di validasi adanya revisi produk. Revisi produk telah dilakukan dan dilakukan uji coba terhadap ahli media dan ahli materi, untuk menguji hasil kelayakan kedua ahli tersebut diberikan angket, dan hasil persentase kedua ahli media mendapatkan persentase 97,8% dengan kategori sangat layak digunakan, sedangkan ahli materi mendapatkan persentase 85,7% dengan kategori sangat layak digunakan, selanjutnya untuk mengetahui kelayakan pada siswa juga diberikan angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang telah ditampilkan, dan mendapatkan persentase 94% dengan kategori positif dan dapat dikatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran ilmu sharaf.

4.2.2 Efektivitas Penggunaan E-Kitab Matan Kailani Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Pemahaman Ilmu Sharaf

Setelah peneliti melakukan pengembangan menggunakan metode *Research and Development* dengan menggunakan 6 tahapan, selanjutnya peneliti menguji produk dengan melakukan penelitian di lapangan, yaitu di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah, kelas 2 Ibtidaiyyah yang berjumlah 20 santri. Sebelum pembelajaran menggunakan e-kitab, peneliti terlebih dahulu memberikan soal *pre-test* kepada siswa berjumlah 10 soal terkait materi pembagian fi'il, kemudian melakukan pembelajaran menggunakan e-kitab matan kailani dan di akhir pembelajaran peneliti memberikan soal *post-test* untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Nilai rata-rata pada pre test

adalah 695 dan nilai rata-rata pada post-test adalah 90. Sebelum analisis data *pre-test* dan *post test* dilakukan, peneliti melakukan uji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah persebaran data berdistribusi normal atau tidak.

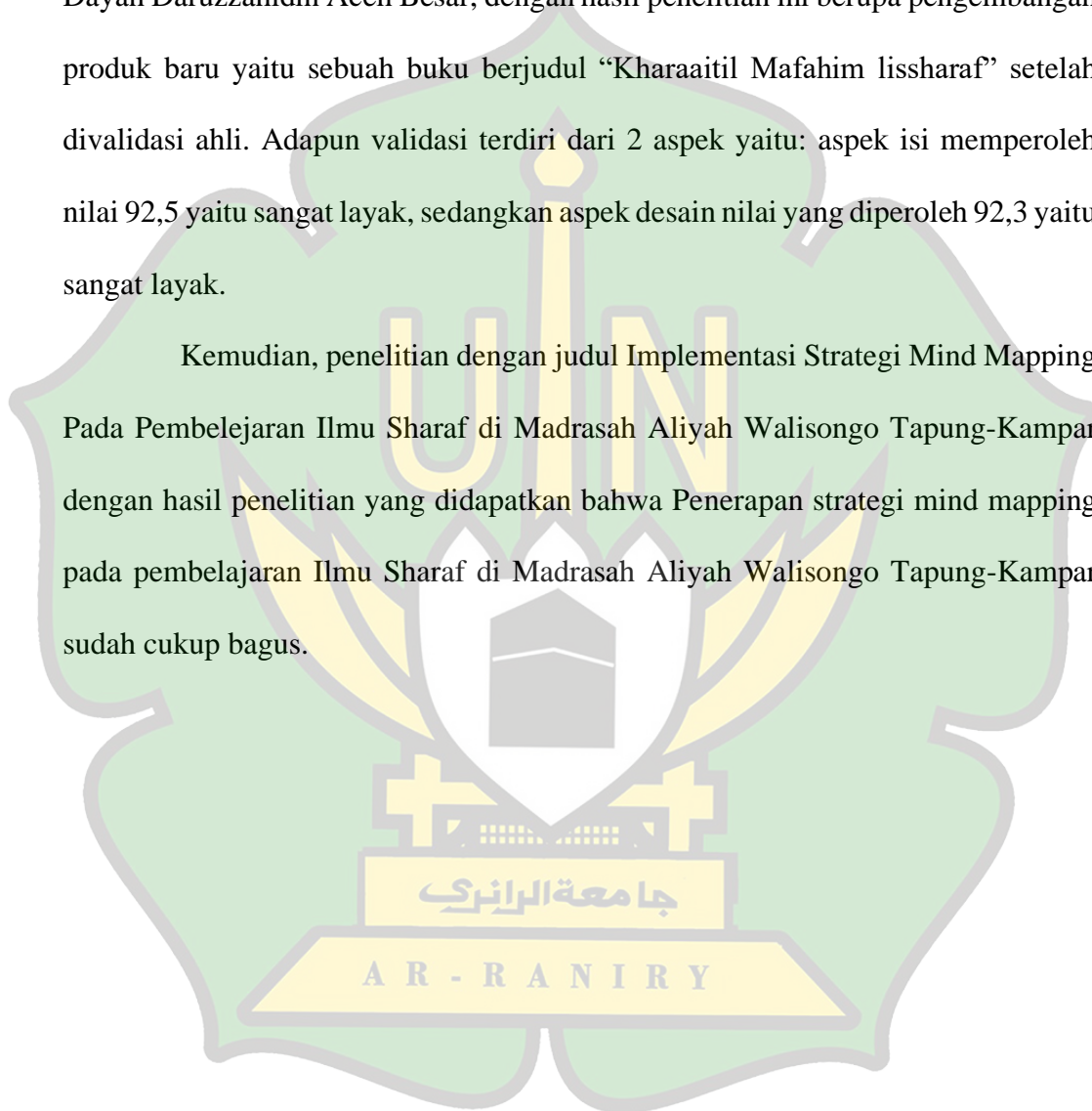
Berdasarkan hasil uji normalitas pada table 4.5 bahwa data *Pre-test* dengan signifikansi $0.039 < 0.05$ menunjukkan data berdistribusi tidak normal dan data *post-test* dengan signifikansi $0.001 < 0.05$ menunjukkan data tidak berdistribusi normal. Karena data tidak berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji statistik non parametrik yaitu *Uji Wilcoxon Signed Rank Test* untuk menguji hipotesis dengan taraf nyata=5%.

Berdasarkan table 4.6 diatas menunjukkan bahwa nilai $Z -3.502^b$ dengan Asymp. Sig. (2- tailed) $0.000 < 0.05$ menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka terdapat efektivitas dalam penggunaan e-kitab matan Kailani berbasis mind mapping untuk meningkatkan pemahaman ilmu sharaf terhadap santri kelas 2 Ibtidaiyyah di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah.

Penelitian ini berupa penelitian pengembangan dan penelitian (Research an Development) dan mengikat pada penelitian terdahulu bahwasanya hasil analisis menunjukkan bahwa pembuatan bahan ajar berbasis komik dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya: teknologi yang digunakan, kesulitan dalam mendesain dan motivasi guru. Kegiatan PKM ini memberikan pemaparan yang jelas terkait pemanfaatan aplikasi adobe illusutrator (AI) dalam pembuatan bahan ajar berbasis komik.

Selanjutnya, berdasarkan penelitian terdahulu dengan judul Pengembangan Kitab Matan Bina wal Asas dengan Menggunakan Peta Konsep (Mind mapping) untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa terhadap Ilmu Sharaf di Dayah Daruzzahidin Aceh Besar, dengan hasil penelitian ini berupa pengembangan produk baru yaitu sebuah buku berjudul “Kharaitil Mafahim lishsharaf” setelah divalidasi ahli. Adapun validasi terdiri dari 2 aspek yaitu: aspek isi memperoleh nilai 92,5 yaitu sangat layak, sedangkan aspek desain nilai yang diperoleh 92,3 yaitu sangat layak.

Kemudian, penelitian dengan judul Implementasi Strategi Mind Mapping Pada Pembelejaraan Ilmu Sharaf di Madrasah Aliyah Walisongo Tapung-Kampar dengan hasil penelitian yang didapatkan bahwa Penerapan strategi mind mapping pada pembelajaraan Ilmu Sharaf di Madrasah Aliyah Walisongo Tapung-Kampar sudah cukup bagus.



BAB V

PENUTUP

5.2 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai "Pengembangan e-Kitab Matan Kailani Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Pemahaman Ilmu Sharaf" dapat disimpulkan sebagai berikut:

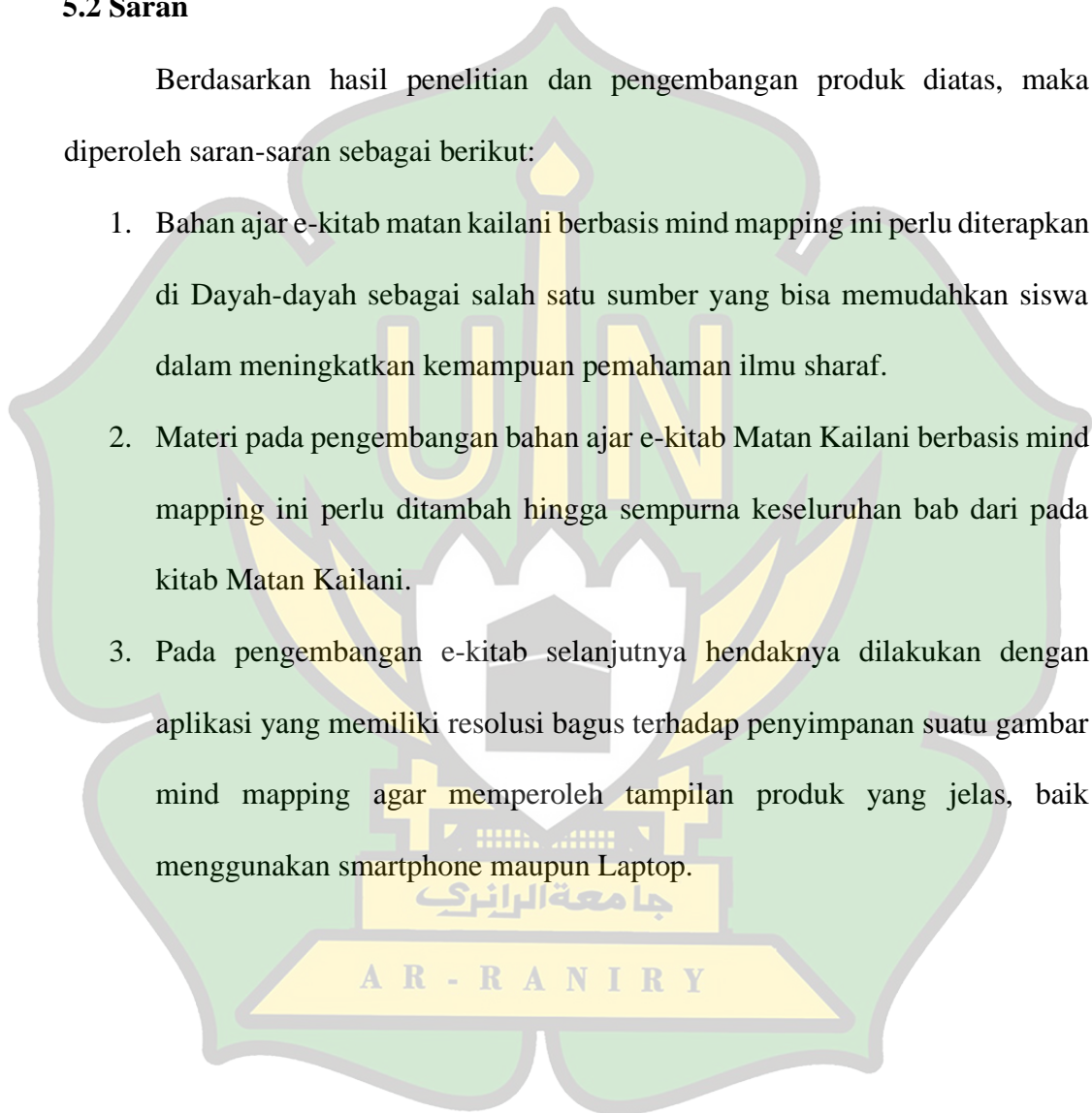
1. Penelitian ini telah menghasilkan E-Kitab Matan Kailani berbasis *Mind Mapping* dengan model pengembangan R&D yang di sederhanakan menjadi enam tahapan yaitu; tahapan potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk dan uji coba produk.
2. Hasil uji kelayakan yang telah dilakukan terhadap produk e-Kitab Matan Kailani berbasis *Mind Mapping* dengan melakukan sebaran angket kepada ahli media dan ahli materi. Hasil kelayakan dengan rata-rata perolehan pada media yaitu 97,8% dengan kriteria penilain "sangat layak". Sedangkan Hasil kelayakan dengan rata-rata perolehan pada materi yaitu 85,7% dengan kriteria penilain "sangat layak" serta direkomendasikan sebagai salah satu media yang dapat digunakan sebagai referensi tambahan dan sumber belajar bagi santri di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah.
3. Berdasarkan pengukuran yang dilakukan melalui pre-test dan post-test menggunakan statistik non parametrik uji Wilcoxon dengan nilai $Z -3.502^b$ dengan Asymp. Sig. (2- tailed) $0.000 < 0.05$ menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya efektivitas dalam penggunaan e-kitab matan Kailani berbasis mind mapping untuk meningkatkan

pemahaman ilmu sharaf terhadap santri kelas 2 Ibtidaiyyah di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk diatas, maka diperoleh saran-saran sebagai berikut:

1. Bahan ajar e-kitab matan kailani berbasis mind mapping ini perlu diterapkan di Dayah-dayah sebagai salah satu sumber yang bisa memudahkan siswa dalam meningkatkan kemampuan pemahaman ilmu sharaf.
2. Materi pada pengembangan bahan ajar e-kitab Matan Kailani berbasis mind mapping ini perlu ditambah hingga sempurna keseluruhan bab dari pada kitab Matan Kailani.
3. Pada pengembangan e-kitab selanjutnya hendaknya dilakukan dengan aplikasi yang memiliki resolusi bagus terhadap penyimpanan suatu gambar mind mapping agar memperoleh tampilan produk yang jelas, baik menggunakan smartphone maupun Laptop.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Budiman, “Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan,” *Al-Tadzkiyyah J. Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 1, p. 31, 2017, doi: 10.24042/atjpi.v8i1.2095.
- [2] U. M. Idris, “Pesantren Sebagai Lembaga Pendidikan Islam,” *Al Hikmah*, vol. XIV, no. 1, pp. 101–119, 2013.
- [3] M. Ardiansyah, “Kitab Kuning Dan Konstruksi Nalar Pesantren,” *Al’adalah*, vol. 22, no. 2, pp. 146–157, 2021, doi: 10.35719/aladalah.v22i2.18.
- [4] M. I. Fakhurrozy, “Nahwu Dan Shorof Perspektif Pembelajaran Bahasa Kedua,” *Semnasbama Semin. Nas. Bhs. Arab Mhs. V Tahun 2021 HMJ Sastra Arab Fak. Sastra Univ. Negeri Malang*, vol. 2, no. 0, pp. 103–112, 2018.
- [5] A. Lestari, “Pembelajaran Kitab Matan Kailani Bagi Santri Di Lembaga Kajian Kitab Salaf Pondok Pesantren Sumber Bunga Putri Situbundo,” 2019.
- [6] D. Ananda, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Adobe Illustrator Dan Adobe After Effect Pada Materi Bioproses Dalam Sel Pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas Xi Pada 3 Sma Negeri Di,” 2020.
- [7] M. Anwar, *Ilmu Sharaf, Terjemahan Matan Kailani dan Nazham Al-Maqsud*, vol. X, no. 2. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009.
- [8] S. D. Naseha and M. Muassomah, “Model Pembelajaran Ilmu Sharaf dengan Menggunakan Metode Inquiry dan Metode Snowball Tashrif,” *alfazuna J. Pembelajaran Bhs. Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 3, no. 1, pp. 103–122, 2018, doi: 10.15642/alfazuna.v3i1.526.
- [9] A. Razin and U. Razin, *Ilmu Sharaf Untuk Pemula*, III. Jakarta: Maktabah BISA, 2017.
- [10] M. O. H. Fauzan, “PEMBUATAN ELECTRONIC BOOK (E-BOOK)

BAHASA ARAB DENGAN SOFTWARE FLIP BOOK MAKER,” *Pros. Semin. Nas. Bhs. Arab II*, pp. 228–244, 2016.

- [11] N. Makdis, “Penggunaan e-book pad era digital,” *Al-Maktabah*, vol. 19, pp. 77–84, 2020, [Online]. Available: <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/al-maktabah/article/download/21058/8876>.
- [12] A. Sidik and M. Muassomah, “Implementasi Metode Mind Mapping dengan Menggunakan Media Power Point dalam Pembelajaran Nahwu,” *Alsina J. Arab. Stud.*, vol. 3, no. 2, pp. 241–260, 2021, doi: 10.21580/alsina.3.2.6734.
- [13] R. Gunawan, “Tathwir Kitab Ash-Sharf Al-Kailaaniy bi Khariithah Al-Mafaahim (Mind Mapping) Bi Ma’had Darrul Lughah wa Dirasah Islamiyyah Pamekasan Madura,” 2016.
- [14] Y. P. Putra, *Memori dan Pembelajaran Efektif*, I., vol. 123, no. 10. Bandung: Yrama Widya, 2008.
- [15] P. . M, Nur dan Wulandara, *Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran. Surabaya: Pusat Studi Matematika dan IPA Sekolah UNESA*, vol. 10, no. 1. Surabaya: Pusat Studi Matematika dan Ipa Sekolah UNESA, 2000.
- [16] T. Buzan, *Mind Map untuk Meningkatkan kreativitas*, vol. 3, no. 2. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2006.
- [17] E. Ramdhani, V. Y. Hikmawati, and M. K. Sugandi, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non Example Berbantuan Adobe Illustrator Terhadap Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan,” *Pros. Semin. Nas. Pendidik.*, vol. 1, pp. 363–368, 2019.
- [18] B. Komik, “Aksiologiya : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik Utilization of Adobe Illustrator (AI) as a Comic-Based Teaching Material Design Application Kemunculan pandemi telah,” vol. 6, no. 4, 2022.

- [19] F. Komunikasi and D. Inovasi, "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis melejit dengan membukukan rekor Salah satu pemasukan terbesarnya datang dari pengguna premium yang berjumlah sebanyak," vol. 6, no. 74, pp. 62–68, 2022.
- [20] W. I. PERMATASARI, "PENGEMBANGAN XMIND UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA," vol. 5, no. 3, pp. 248–253, 2021.
- [21] D. E. Amrina, "PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN APLIKASI MIND MAP BAGI GURU SMP 5 RAMBANG DANGKU," vol. 7, no. 1, pp. 84–94, 2020.
- [22] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, vol. 1, no. 1. Bandung: CV: Alfabeta, 2016.
- [23] B. A. Habsy, "Seni Memahami Penelitian Kuliitatif Dalam Bimbingan Dan Konseling : Studi Literatur," *JURKAM J. Konseling Andi Matappa*, vol. 1, no. 2, p. 90, 2017, doi: 10.31100/jurkam.v1i2.56.
- [24] J. W. Creswell, *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset Memilih antara Lima Pendekatan. Terjemahan. Ahmad Lintang Lazuardi.*, vol. 147, no. March. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- [25] R. Puji, *MODUL METODE PENELITIAN KUALITATIF*, I. Yogyakarta: Komunikasi UII, 2020.
- [26] Supriadi, A. Sani, and I. P. Setiawan, "Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa," *Yume J. Manag.*, vol. 3, no. 3, pp. 84–93, 2020, doi: 10.2568/yum.v3i3.778.
- [27] N. S. Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosadakarya, 2012.
- [28] I. Magdalena, M. Nurul Annisa, G. Ragin, and A. R. Ishaq, "Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran

Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04,”
J. Pendidik. dan Ilmu Sos., vol. 3, no. 2, pp. 150–165, 2021, [Online].
Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

- [29] Dina Aqmila. "*Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Pemrograman Python Menggunakan Aplikasi Scratch Untuk Siswa Sekolah Menengah*". UIN Ar-Raniry B. Aceh. 2022



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

NOMOR: B-9837/Un.08/FTK/KP.07.6/8/2023

TENTANG:

**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2020, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 550 Tahun 2022, tentang Pemberi Kuasa Pengangkatan, Pemindehan, dan Pemberhentian PNS Pada Kementerian Agama;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 25 Agustus 2023

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Menunjuk Saudara:
1. Mira Maisura, M.Sc. sebagai pembimbing pertama
2. Sarini Vita Dewi, M.Eng. sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi :
- Nama : Nur 'Afifah
- NIM : 180212063
- Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
- Judul Skripsi : Pengembangan E-Kitab Kailani Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Pemahaman Ilmu Sharaf
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2023;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester ganjil 2023/2024;
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 28 Agustus 2023



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-12295/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2023

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Pimpinan Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **NUR 'AFIFAH / 180212063**

Semester/Jurusan : XI / Pendidikan Teknologi Informasi

Alamat sekarang : Jln. Blang Bintang Lama Desa Cot Peutano Kec. Kuta Baro, Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengembangan E-kitab Matan Kailani Berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Pemahaman Ilmu Sharaf***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 27 November 2023

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 29 Desember 2023 **AR - RANIRY** Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.



DAYAH RUUHUL 'ATIQ AL-WALIYYAH

Jln. Blang Bintang Lama Km. 7. Gampong Cot Cut
Kec. Kuta Baro Kab. Aceh Besar, Kode Pos 23372
NAD – INDONESIA
TELP/HP : 081360640505 – 085371373628

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 11/DRA/KB/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini merupakan pimpinan dayah Ruuhul 'Atiq Al-Waliyyah, dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Nur 'Afifah
Tempat /Tanggal Lahir : Aceh Besar, 23 Agustus 2000
NIM : 180212063
Jurusan : Pendidikan Teknologi Informasi
Semester : XI (Sebelas)
Konstrentrasi Penelitian: : Pengembangan E-Kitab Matan Kailani Berbaris Mind Mapping Untuk Meningkatkan Pemahaman Ilmu Sharaf.

Benar yang namanya yang tersebut telah melakukan penelitian tentang *Pengembangan E-Kitab Matan Kailani Berbaris Mind Mapping Untuk Meningkatkan Pemahaman Ilmu Sharaf.*

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aceh Besar , 10 Desember 2023

Pimpinan Dayah
Ruuhul 'Atiq Al-Waliyyah



Abi Mukhlis Budiman

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN E-KITAB KAILANI BERBASIS MIND MAPPING UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN ILMU SHARAF

i. Identitas Peneliti

Nama : Nur 'Afifah
 NIM : 180212063
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi (PTI)
 Pembimbing 1 : Mira Maisura, M.Sc.
 Pembimbing 2 : Sarini Vita Dewi, M.Eng.

Memohon kesediaan untuk mengisi lembar validasi ahli media kepada bapak/ibu :

Nama : Raihan Islamadina, S.T., M.T
 NIP : 198901312020122011
 Instansi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Demikian atas ketersediaan ibu untuk meluangkan waktu saya ucapkan terima kasih.

ii. Petunjuk

a. Skala penilaian adalah sebagai berikut :

- 5 : Sangat Setuju (SS)
- 4 : Setuju (S)
- 3 : Ragu-Ragu (RR)
- 2 : Tidak Setuju (TS)
- 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

b. Mohon diberikan tanda ceklist (√) pada kolom skala penilaian yang tersedia sesuai pendapat bapak/ibu.

c. Mohon memberikan saran atau komentar serta kesimpulan pada tempat yang tersedia.

iii. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	RR	S	SS
Komunikasi dengan Pengguna						
1	E-kitab berbasis mind mapping ini dapat digunakan dengan mudah.					✓
2	E-kitab berbasis mind mapping ini menyajikan materi yang mudah dipahami.					✓

3	E-kitab berbasis mind mapping ini menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.				✓	
4.	E-kitab berbasis mind mapping dapat diakses dengan mudah.					✓
Desain Media						
5	Komposisi warna dalam e-kitab ini pas dan nyaman dilihat.					✓
6	Warna teks dan latar belakang cukup kontras sehingga mudah dibaca.					✓
7	Penyajian konten berupa materi dalam e-kitab ini disusun secara sistematis.					✓
8	Ukuran teks dalam e-kitab ini sudah pas.				✓	
9	Mind map dalam e-kitab ini membantu pengguna dalam memahami materi.					✓
10	Tampilan desain e-kitab ini menarik minat pembaca.					✓
11	Desain e-kitab ini tidak membosankan.					✓
12	Mind map dalam media pembelajaran ini tidak membingungkan.					✓
Kemanfaatan						
13	E-kitab matan Kailani ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi. جامعة الرانري					✓
14	E-kitab matan Kailani berbasis mind mapping ini membantu proses pembelajaran ilmu sharaf. AR - RANIRY					✓
15	E-kitab matan Kailani ini membantu siswa fokus untuk belajar.					✓
16	E-kitab matan Kailani ini mampu menarik perhatian siswa dalam pelajaran.					✓
17	E-kitab matan Kailani ini memudahkan siswa memahami materi.					✓
18	E-kitab matan Kailani ini memberikan semangat siswa untuk mempelajari dan memahami ilmu sharaf.					✓

iv. Saran dan Komentar

Tulisannya terlalu kecil.

v. Kesimpulan

Mohon salah satu huruf dibawah ini ditandai menurut kesimpulan bapak/ibu :

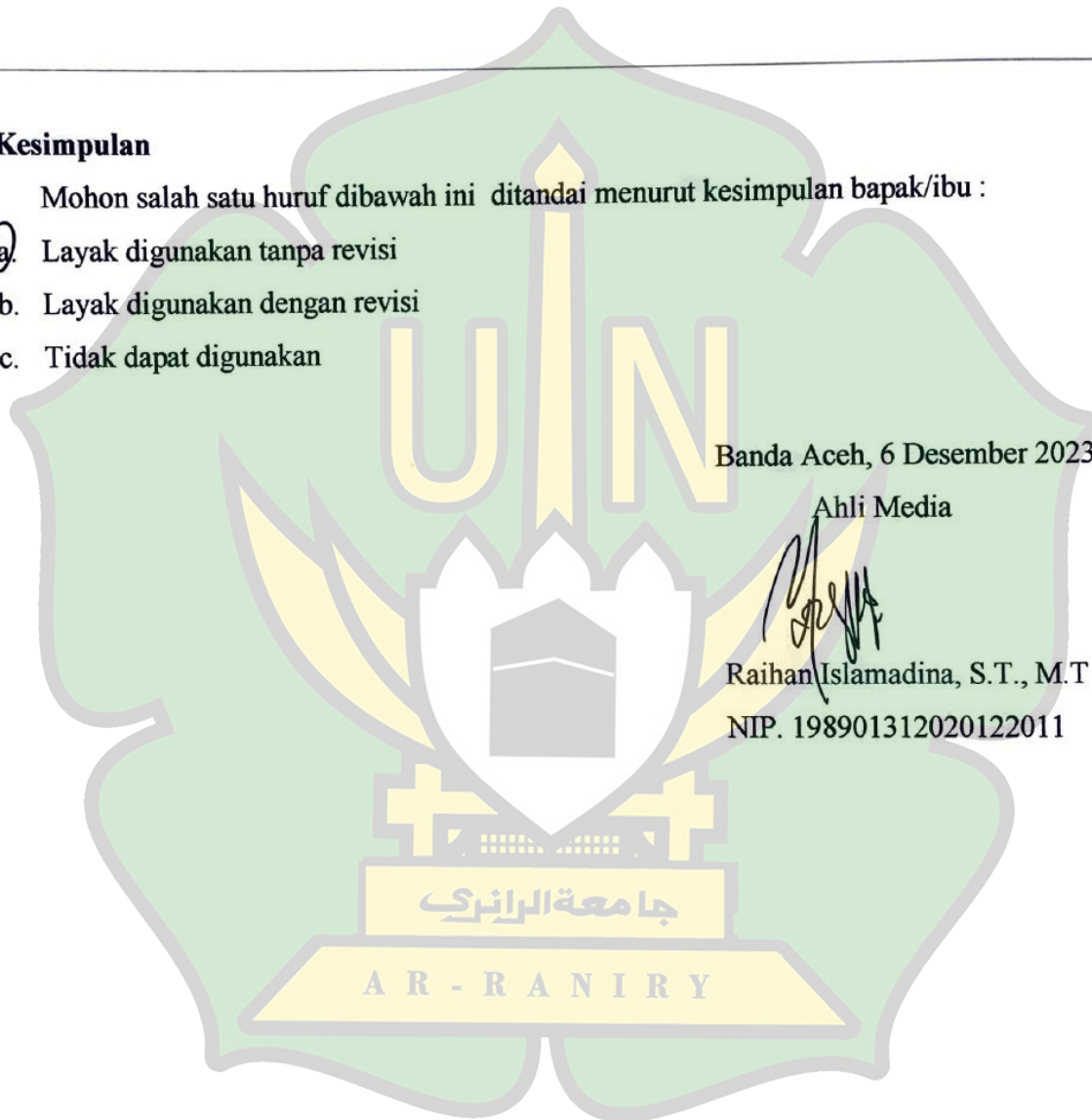
- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak dapat digunakan

Banda Aceh, 6 Desember 2023

Ahli Media

Raihan Islamadina, S.T., M.T

NIP. 198901312020122011



LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN E-KITAB KAILANI BERBASIS MIND MAPPING UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN ILMU SHARAF

i. Identitas Peneliti

Nama : Nur 'Afifah
 NIM : 180212063
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi (PTI)
 Pembimbing 1 : Mira Maisura, M.Sc.
 Pembimbing 2 : Sarini Vita Dewi, M.Eng.

Memohon kesediaan untuk mengisi lembar validasi ahli media kepada bapak/ibu :

Nama : Baihaqi, M.T
 NIP : 198802212022031001
 Instansi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Demikian atas ketersediaan ibu untuk meluangkan waktu saya ucapkan terima kasih.

ii. Petunjuk

a. Skala penilaian adalah sebagai berikut :

- 5 : Sangat Setuju (SS)
- 4 : Setuju (S)
- 3 : Ragu-Ragu (RR)
- 2 : Tidak Setuju (TS)
- 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

b. Mohon diberikan tanda ceklist (✓) pada kolom skala penilaian yang tersedia sesuai pendapat bapak/ibu.

c. Mohon memberikan saran atau komentar serta kesimpulan pada tempat yang tersedia.

iii. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	RR	S	SS
Komunikasi dengan Pengguna						
1	E-kitab berbasis mind mapping ini dapat digunakan dengan mudah.					✓
2	E-kitab berbasis mind mapping ini menyajikan materi yang mudah dipahami.					✓

3	E-kitab berbasis mind mapping ini menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.					✓
4.	E-kitab berbasis mind mapping dapat diakses dengan mudah.					✓
Desain Media						
5	Komposisi warna dalam e-kitab ini pas dan nyaman dilihat.					✓
6	Warna teks dan latar belakang cukup kontras sehingga mudah dibaca.					✓
7	Penyajian konten berupa materi dalam e-kitab ini disusun secara sistematis.					✓
8	Ukuran teks dalam e-kitab ini sudah pas.					✓
9	Mind map dalam e-kitab ini membantu pengguna dalam memahami materi.					✓
10	Tampilan desain e-kitab ini menarik minat pembaca.					✓
11	Desain e-kitab ini tidak membosankan.					✓
12	Mind map dalam media pembelajaran ini tidak membingungkan.					✓
Kemanfaatan						
13	E-kitab matan Kailani ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi.					✓
14	E-kitab matan Kailani berbasis mind mapping ini membantu proses pembelajaran ilmu sharaf.					✓
15	E-kitab matan Kailani ini membantu siswa fokus untuk belajar.					✓
16	E-kitab matan Kailani ini mampu menarik perhatian siswa dalam pelajaran.					✓
17	E-kitab matan Kailani ini memudahkan siswa memahami materi.					✓
18	E-kitab matan Kailani ini memberikan semangat siswa untuk mempelajari dan memahami ilmu sharaf.					✓

iv. Saran dan Komentar

- Tentukan saja media yang bisa digunakan untuk memposting / share e-kitab ini.

v. Kesimpulan

Mohon salah satu huruf dibawah ini ditandai menurut kesimpulan bapak/ibu :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak dapat digunakan

Banda Aceh, 8 Desember 2023

Ahli Media

Baihaqi, M.T.

198802212012031001



LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN E-KITAB KAILANI BERBASIS MIND MAPPING UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN ILMU SHARAF

i. Identitas Peneliti

Nama : Nur 'Afifah
 NIM : 180212063
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi (PTI)
 Pembimbing 1 : Mira Maisura, M.Sc.
 Pembimbing 2 : Sarini Vita Dewi, M.Eng.

Memohon kesediaan untuk mengisi lembar validasi ahli materi kepada bapak/ibu :

Nama : Puut Ririn Soraya, S.Hum., M.Pd
 NIP : -
 Instansi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Demikian atas ketersediaan ibu untuk meluangkan waktu saya ucapkan terima kasih.

ii. Petunjuk

- a. Skala penilaian adalah sebagai berikut :
 - 5 : Sangat Setuju (SS)
 - 4 : Setuju (S)
 - 3 : Ragu-Ragu (RR)
 - 2 : Tidak Setuju (TS)
 - 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
- b. Mohon diberikan tanda ceklist (✓) pada kolom skala penilaian yang tersedia sesuai pendapat bapak/ibu.
- c. Mohon memberikan saran atau komentar serta kesimpulan pada tempat yang tersedia.

iii. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	RR	S	SS
Kualitas Materi						
1	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan isi kitab Matan Kailani.				✓	

2	E-kitab matan Kailani berbasis mind mapping ini menyajikan materi yang mudah dipahami.				✓	
3	E-kitab matan Kailani berbasis mind mapping ini menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.				✓	
4	E-kitab matan Kailani berbasis mind mapping sudah menguraikan materi secara jelas.					✓
5	Penggunaan bahasa di dalam E-kitab matan Kailani ini sesuai dengan kaidah bahasa Arab.					✓
6	Ilustrasi mind mapping yang disajikan dalam E-kitab matan Kailani ini sudah sesuai dengan topik yang dibahas.				✓	
Kemanfaatan						
7	E-kitab matan Kailani berbasis mind mapping ini membantu proses pembelajaran ilmu sharaf					✓
8	E-kitab matan Kailani berbasis mind mapping ini memberikan gambaran jelas tentang materi yang terdapat dalam kitab matan kailani.				✓	
9	Mind maping yang terdapat dalam E-kitab matan Kailani ini memudahkan siswa untuk memahami materi.				✓	
10	Mind mapping yang terdapat dalam E-kitab matan Kailani ini membantu siswa untuk fokus belajar.			✓		
11	E-kitab matan Kailani berbasis mind mapping ini membuat siswa lebih semangat dalam mempelajari ilmu sharaf.					✓
12	E-kitab matan Kailani ini berbasis mind mapping ini mempermudah guru dalam menyampaikan sistematika materi.				✓	
13	E-kitab matan Kailani ini mampu menarik perhatian siswa dalam pelajaran.					✓
14	E-kitab matan Kailani ini menjadikan siswa lebih aktif proses pembelajaran ilmu sharaf.				✓	

iv. Saran dan Komentar

Harus di berikan jengsa uji coba terlebih dahulu.


v. Kesimpulan

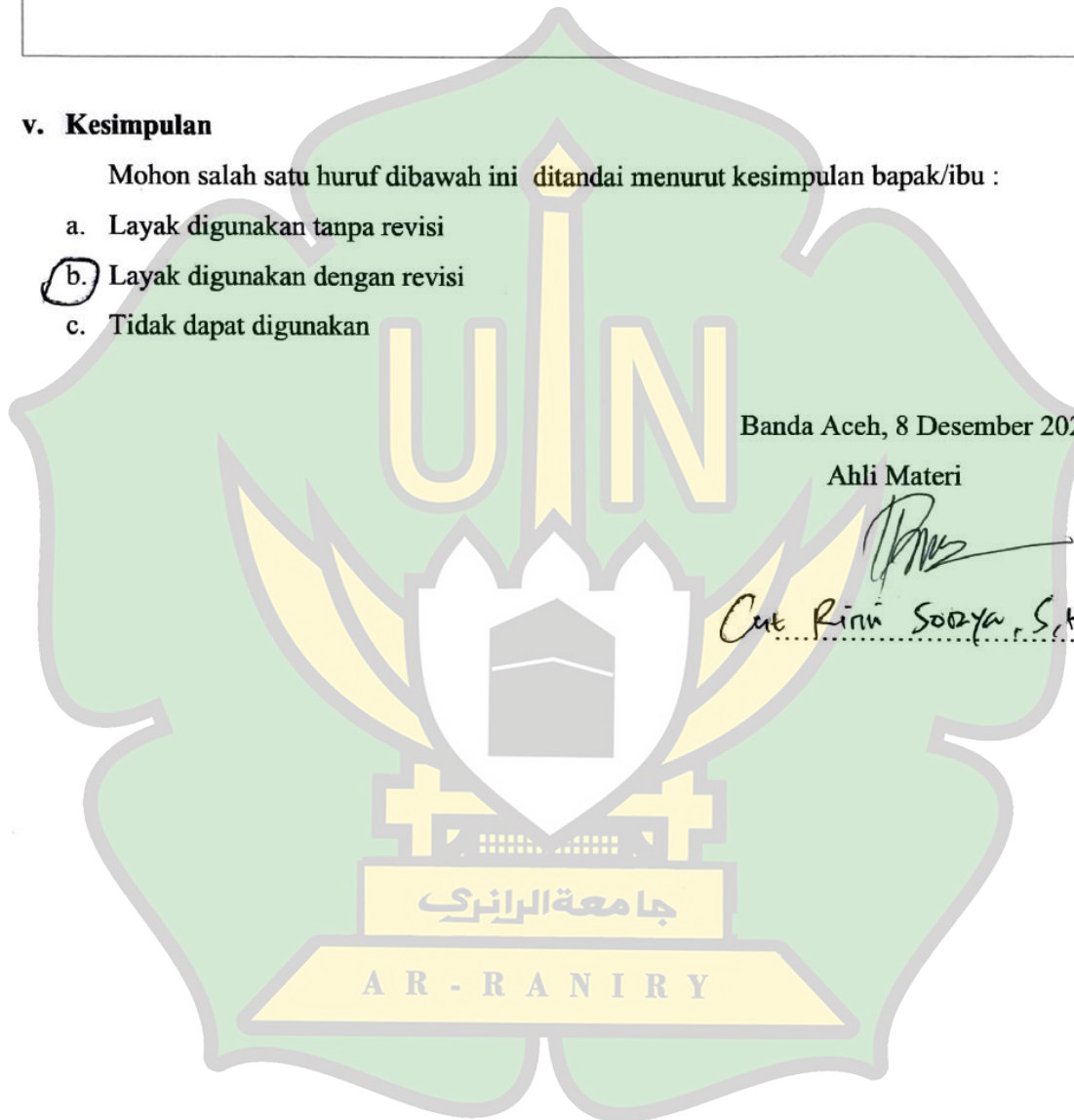
Mohon salah satu huruf dibawah ini ditandai menurut kesimpulan bapak/ibu :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak dapat digunakan

Banda Aceh, 8 Desember 2023

Ahli Materi


Ceti Rini Soezya, S.Hum, M.Pd.



ANGKET UJI COBA PRODUK

A. Identitas Siswa

Nama Siswa :

No. Absen :

B. Petunjuk

1. Anda diminta untuk memberikan pilihan jawaban yang jujur sesuai dengan apa yang anda rasakan, anda lihat dan anda pelajari.
2. Anda diminta untuk memilih di antara jawaban tersebut dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.
3. Keterangan pilihan jawaban:
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

C. Pernyataan angket

No.	PERNYATAAN	RESPON			
		SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang belajar <i>sharaf</i> menggunakan kitab Matan Kailani dalam bentuk mind mapping.				
2	Saya merasa lebih mudah belajar <i>sharaf</i> menggunakan kitab Matan Kailani dalam bentuk mind mapping.				
3	Saya merasa lebih paham belajar <i>sharaf</i> menggunakan kitab Matan Kailani dalam bentuk mind mapping.				
4	Ringkasan kitab Matan Kailani dalam bentuk Mind Mapping ini menarik.				
5	Saya merasa lebih semangat belajar <i>sharaf</i> menggunakan kitab Matan Kailani dalam bentuk mind mapping.				
6	Saya merasa lebih aktif belajar <i>sharaf</i> menggunakan kitab Matan Kailani dalam bentuk mind mapping.				
7	Pembelajaran <i>sharaf</i> menggunakan kitab Matan Kailani dalam bentuk mind mapping ini bagus untuk diterapkan.				
8	Pembelajaran <i>sharaf</i> menggunakan kitab Matan Kailani dalam bentuk mind mapping dapat menghilangkan rasa bosan ketika belajar.				
9	Saya merasa lebih termotivasi untuk memahami materi <i>sharaf</i> setelah menggunakan kitab Matan Kailani dalam bentuk mind mapping.				
10	Contoh-contoh yang tersedia dalam kitab ini membuat saya lebih mudah memahami kaidah <i>sharaf</i> .				

الاختبار القبلي والبعدي
(Pre-Test dan Post-Test)

Nama :
Kelas : II
Pelajaran : Sharaf

- Secara umum, pembagian fi'il dari segi asal dan tambahan hurufnya terbagi menjadi
 - 2, fi'il sulasi dan ruba'i**
 - 2, salim dan ghairu salim
 - 2, mujarrad dan mazid fih
 - 2, muta'addi dan lazim
- Fi'il sulasi terbagi dua yaitu sulasi mujarrad dan sulasi mazid fiih, dibawah ini yang termasuk dari contoh fi'il sulasi mujarrad adalah...
 - كُتِبَ
 - فَرِحَ
 - أَكْرَمَ
 - اسْتَغْفَرَ
- Dari segi bentuk keadaannya, fi'il terbagi menjadi 2 macam yaitu...
 - Sulasi mujarrad dan sulasi mazid fih
 - Rubai'i mujarrad dan ruba'i mazid fih
 - Salim dan ghairu salim**
 - Madhi dan mudhari'

4. Perhatikan tabel berikut ini:

رَدَّ	١
سَفَرَ	٢
جَلَسَ	٣
سَأَلَ	٤

Berdasarkan tabel diatas, yang termasuk fi'il salim terdapat pada nomor...

- 1 dan 2
- 2 dan 3**
- 1 dan 3
- 4 dan 2

ما كان عينه ولامه من جنس واحد

5. Contoh fi'il berdasarkan pengertian diatas adalah....

- كُتِبَ
- مَكَّاتُ

- c. رَدٌّ
d. رَمَى

ما كان أحد أحرفه حرف علة

6. Kalimat diatas merupakan pengertian dari...

- a. **Mu'tal**
b. Mudha'af
c. Mahmuz
d. Mujarrad

7. Fiil yang salim adalah fiil yang selamat dari huruf 'ilat, hamzah dan huruf berganda. berikut ini yang merupakan contoh fi'il salim yang benar adalah...

- a. منع
b. رأى
c. قرأ
d. باع

8. Kalimat yang bergaris bawah tergolong kedalam fi'il....

- a. Fiil salim yang mahmuz
b. Fiil salim yang mu'tal
c. Fiil ghairu salim yang mudha'af
d. **Fiil ghairu salim yang mahmuz**

9. Berikut ini contoh fi'il sulasi mazid fiil yang benar, *kecuali*..

- a. اِمْتَنَعَ
b. اَكْرَمَ
c. مَنَعَ
d. كَرَّمَ

قرأ أحمد القرآن

عن أبي هريرة رضي الله عنه قال : قال رسول الله صلى الله عليه وسلم

10. Kalimat yang bergaris bawah merupakan contoh fi'il....

- a. Mahmuz, karena ada huruf hamzah
b. Mahmuz, karena ada huruf 'ilat yaitu alif
c. **Mu'tal, karena ada huruf 'ilat yaitu alif**
d. Mu'tal, karena ada huruf 'ilat yaitu hamzah

DOKUMENTASI PENELITIAN



جامعة البرازيل



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Nur 'Afifah
Tempat/Tanggal Lahir : Aceh Besar/23 Agustus 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Rumah : Jln. Blang Bintang Lama Desa Cot Peutano Kec.
Kuta Baro Kab. Aceh Besar
Telp/Hp : 082274240525
E-Mail Institusi : 180212063@student.ar-raniry.ac.id

RIWAYAT PENDIDIKAN

Sekolah Dasar (SD)/Sederajat : MIN Ulee Kareng Banda Aceh
Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Sederajat : MTsN Model Banda Aceh
Sekolah Menengah Atas (SMA) /Sederajat : MAN Model Banda Aceh
Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Fakultas/Program Studi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan /
Pendidikan Teknologi Informasi

RIWAYAT KELUARGA

Nama Ayah : Hanafiah
Pekerjaan Ayah : Pedagang
Nama Ibu : Ramadhani
Pekerjaan Ibu : IRT
Alamat Lengkap : Jln. Blang Bintang Lama Desa Cot Peutano Kec.
Kuta Baro Kab. Aceh Besar