

Pengembangan *E-Modul* Pembelajaran Berbasis *Mind Mapping* pada Materi Toleransi Sebagai Alat Pemersatu Bangsa di Kelas XI SMA Negeri 2 Luwu

Nurmita¹, Muhaemin², Muh. Yamin³.

¹²³Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia.

¹42064800969@iainpalopo.ac.id, ²muhaemin@iainpalopo.ac.id,

³muhammadyamin@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berjudul Pengembangan *E-Modul* Pembelajaran Berbasis *Mind Mapping* Pada Materi Toleransi Sebagai Alat Pemersatu Bangsa di Kelas XI SMA Negeri 2 Luwu. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui tahapan pengembangan *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa di kelas XI SMA Negeri 2 Luwu. 2) Menganalisis kelayakan *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa di kelas XI SMA Negeri 2 Luwu. 3) Menganalisis uji praktikalitas melalui respons peserta didik terhadap *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa di kelas XI SMA Negeri 2 Luwu. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Hasil uji kelayakan dari para validator memperoleh nilai 85% oleh ahli media, 95% oleh ahli materi dan 75% oleh ahli bahasa. 2) Uji praktikalitas melalui respons peserta didik terhadap *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh nilai 85,5%. Sehingga berdasarkan hasil uji kelayakan dan uji praktikalitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa di kelas XI SMA Negeri 2 Luwu sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan *e-modul*, *mind mapping*, toleransi sebagai alat pemersatu bangsa.

Pendahuluan

Pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar lainnya perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu pendidik harus mampu mengidentifikasi berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia dan cocok digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran tertentu seperti memanfaatkan sarana teknologi yang ada. Pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di era modern telah berdampak besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Metode pembelajaran tradisional telah berangsur-angsur bergeser karena kemajuan media dan teknologi pendidikan (Yamin et al., 2023). Pemanfaatan teknologi informasi pada zaman ini sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seperti

menggunakan radio, telepon, komputer dan televisi. Perkembangan IPTEK memberikan manfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam kegiatan pembelajaran yakni pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik (Hasriadi et al., 2021). Bidang pendidikan berkewajiban untuk beradaptasi dan secara efektif memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memastikan bahwa peningkatan kualitas pendidikan tetap selaras (Firmadani, 2020).

Media pembelajaran dapat memberikan berbagai manfaat yang tidak dapat diberikan oleh metode pembelajaran konvensional. Salah satu manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah dapat meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Adanya media pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep dan informasi yang disajikan dalam pelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan teknologi dan digital yang semakin penting dalam era digital saat ini (Marwiyah et al., 2023).

Penyajian materi pelajaran ditingkatkan dengan memanfaatkan beberapa media, termasuk film, animasi, dan permainan edukatif, yang mendorong peningkatan keterlibatan dan kreativitas. Salah satu ragam pemanfaatan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membantu kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan media elektronik seperti elektronik modul. *E-Modul* merupakan modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi seperti fasilitas multimedia (gambar, animasi, audio, dan video) di dalamnya, sehingga modul tersebut dapat lebih menarik dan interaktif. Penyampaian materi melalui elektronik modul pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami dan memperluas bagaimana mereka dapat menginterpretasikan materi secara lebih nyata dan efektif. *E-modul* pembelajaran dapat dikombinasikan menggunakan *mind mapping*. *Mind Mapping* merupakan model pembelajaran yang menyajikan prosedur-prosedur yang menarik dan dilengkapi dengan gambar-gambar serta penjelasan yang lengkap. *Mind mapping* dapat membantu menguatkan ingatan seseorang secara efektif, peserta didik juga dapat maju dengan memanfaatkan kedua sisi ekuator otak secara sinergis.

E-Modul pembelajaran berbasis *mind mapping* mempunyai keunggulan tersendiri dibandingkan dengan bahan atau media pengajaran konvensional, hal ini dibuktikan dengan penelitian Andalia Arista Nugraeni yang berjudul "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Min Map* untuk Bahan Ajar Kelas VII di SMP/Mts Pada Materi Kalor dan Perpindahannya". wujud bahan ajar/produk modul pembelajaran IPA berbasis *mind map* dinilai layak oleh validator untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan mendapat respon baik dari peserta didik bahwa media tersebut sangat menarik dan sangat membantu dalam pembelajaran IPA pada materi kalor dan perpindahannya.

Sedangkan berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap guru PAI SMA Negeri 2 Luwu kelas XI, diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik hanya berupa buku paket dengan menerapkan metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah dan diskusi sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan membosankan, banyak peserta didik yang kurang aktif, hanya bermain *handphone* dan terkadang ada yang mengantuk, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, tidak berminat mendalami dan menghayati materi yang kemudian berdampak pada hasil belajar peserta didik dan rendahnya pengimplementasian nilai-nilai pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas dan melihat bahwa pentingnya guru menciptakan materi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pengajaran PAI di sekolah dengan

menggunakan media pembelajaran, maka penulis tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Pembelajaran Berbasis *Mind Mapping* pada Materi Toleransi Sebagai Alat Pemersatu Bangsa di Kelas XI SMA Negeri 2 Luwu.”

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilakukan di kelas XI IPA 5 SMA Negeri 2 Luwu tepatnya di Jln. Opu Daeng Risaju, Batusitanduk, Kec. Walenrang, Kab. Luwu, Prov. Sulawesi Selatan. Subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik di kelas XI IPA 5 SMA Negeri 2 Luwu dengan jumlah peserta didik 21 orang. Adapun objek dalam penelitian ini merujuk pada kelayakan dan kepraktisan *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa.

Penelitian ini mengumpulkan data melalui kegiatan analisis kebutuhan, uji validitas dan uji praktikalitas. Analisis dilakukan melalui wawancara dan observasi untuk mengetahui apakah *e-modul* dibutuhkan dalam pembelajaran atau tidak. Uji validitas dilakukan oleh ahli Media, ahli Materi dan ahli Bahasa. Tujuan dilakukan validasi ini adalah untuk mengetahui kelayakan uji coba produk di lapangan melalui lembar angket validasi yang diberikan kepada tim validator. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan *e-modul* yang dikembangkan. Hasil data kepraktisan *e-modul* diperoleh dari respons peserta didik melalui pengisian lembar angket praktikalitas sebagai tolak ukur bahwa media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Instrument yang digunakan pada penelitian ini mencakup lembar angket validasi ahli dan lembar angket praktikalitas melalui respons peserta didik. Lembar angket validasi ahli terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Aspek yang terdapat pada lembar validasi ahli media meliputi: (1) Penyajian Media; (2) Penyajian Tulisan dan Gambar; (3) Pendukung Penyajian Media. Aspek lembar validasi ahli materi meliputi: (1) Pembelajaran; (2) Isi; (3) Bahasa; (4) Soal; (5) Kegunaan. Selanjutnya lembar validasi ahli bahasa memuat beberapa aspek yakni: (1) Lugas; (2) Komunikatif; (3) Dialogis dan Interaktif; (4) Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik. Adapun aspek angket praktikalitas berisikan beberapa aspek penilaian antara lain: (1) Materi; (2) Kualitas dan Tampilan Media; (3) Daya Tarik; (4) Bahasa; (5) Kegunaan.

Adapun prosedur penelitian yang digunakan mengacu pada tahapan model pengembangan ADDIE antara lain: (1) Tahap analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik; (2) Tahap perancangan meliputi pembuatan rancangan atau *design e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* dan menyusun instrument penelitian; (3) Tahap pengembangan yang terdiri dari pembuatan *draf e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping*, uji validasi *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* serta revisi *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* berdasarkan hasil uji validasi. (4) Tahap implementasi yakni uji coba produk untuk mengetahui tingkat kepraktisan *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping*. (5) Tahap evaluasi yang terdiri dari evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan saran yang terdapat pada angket validasi mengenai hal-hal yang harus diperbaiki pada *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* oleh para validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui lembar validasi dan lembar angket praktikalitas melalui respons peserta didik dengan menggunakan skala penilaian Likert dengan empat tingkatan menggunakan tanda centang (✓), sebagai berikut:

4 = Sangat setuju

3 = Setuju

2 = Tidak setuju

1 = Sangat tidak setuju

Hasil pengisian lembar validasi dan praktikalitas dapat ditentukan dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per aspek}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Mengingat hasil persentase yang diperoleh, maka selanjutnya mengkategorikan sesuai dengan tabel berikut ini:

Tabel 1. Kategori Validitas Produk

%	Kriteria
80 – 100	Sangat layak
60 – 80	Layak
40 – 60	Cukup layak
20 – 40	Tidak layak
0 – 20	Sangat tidak layak

Tabel 2. Kategori Praktikalitas

%	Keterangan
80 – 100	Sangat Praktis
60 – 80	Praktis
40 – 60	Cukup Praktis
20 – 40	Tidak Praktis
0 – 20	Sangat Tidak Praktis

Hasil

Uji Validasi

E-modul pembelajaran berbasis *mind mapping* divalidasi oleh tim validator ahli yang terdiri dari yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Adapun hasil uji validasi dari ahli media dapat dilihat pada tabel 3, berikut.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Ahli Media
1.	Penyajian media	
a.	Pemilihan <i>template</i> atau tema sesuai dengan materi pembelajaran.	3
b.	Kemenarikan media.	3
c.	Memudahkan dalam memahami materi.	3
d.	Mendorong peserta didik lebih aktif dan mandiri dalam pembelajaran.	3
e.	Kemudahan penggunaan media.	3
f.	Media dapat diakses kapanpun dan dimanapun.	3
2.	Penyajian Tulisan dan Gambar	
a.	Keserasian tampilan desain dan warna.	3
b.	Kejelasan warna tulisan dengan <i>background</i> .	3
c.	Ketetapan pemilihan jenis huruf dan ukuran.	4
d.	Tulisan mudah dibaca.	4
e.	Spasi antar kata, kalimat dan paragraph.	4
f.	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran.	4
g.	Gambar dan simbol jelas, menarik dan mudah dipahami.	4
3.	Pendukung Penyajian Media	
a.	Video yang mendukung materi.	3
b.	<i>Audio</i> yang dapat di <i>on/off</i> sesuai keinginan.	4
c.	Tombol navigasi memudahkan dalam pengoprasian.	4
d.	Menu home memudahkan membuka komponen <i>e-modul</i> sesuai kebutuhan.	3
Jumlah		58
Skor Maksimum		68
%		85
Kriteria		SL

Berdasarkan data hasil uji validasi ahli media terhadap *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa, diperoleh persentase 85%. Hal tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* dari segi media memenuhi kriteria sangat layak.

Peneliti telah melakukan pengolahan data secara kualitatif dengan merevisi produk berdasarkan masukan atau saran dari ahli media. Adapun saran yang diberikan yakni: (1) Menambahkan *hyperlink* pada *mind mapping*; (2) Menambahkan sumber

referensi materi dan video yang digunakan; (3) Evaluasi dibuat dalam bentuk digital.

Uji validasi ahli materi terhadap *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Validator Ahli Materi	
		1	2
1. Pembelajaran			
a.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD dalam kurikulum 2013.	4	4
b.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.	4	4
c.	Kesesuaian dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.	4	4
d.	Kesesuaian dengan materi pelajaran.	4	4
2. Isi			
a.	Kemenarikan isi materi.	4	4
b.	Kemuktahiran materi.	4	4
3. Bahasa			
a.	Penggunaan bahasa yang baik dan benar.	3	4
b.	Bahasa mudah dipahami.	3	4
4. Soal			
a.	Kualitas latihan soal sesuai dengan materi yang disampaikan.	4	4
5. Kegunaan			
a.	Memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi.	4	3
b.	Meningkatkan keaktifan dan semangat belajar peserta didik.	4	3
c.	Meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar.	4	4
Jumlah		46	46
Skor Maksimum		48	48
%		95	95
Kriteria		SL	SL
Rata-Rata		95	SL

Berdasarkan data hasil uji validasi ahli materi terhadap *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa, diperoleh persentase 95% dari validator ahli materi 1, juga diperoleh 95% dari validator ahli materi 2. Dari hasil penilaian kedua validator ahli materi tersebut maka diperoleh nilai rata-rata 95%. Hal tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* dari segi materi memenuhi kriteria sangat layak. Peneliti telah melakukan pengolahan data secara kualitatif dengan merevisi produk berdasarkan masukan atau saran dari ahli materi. Adapun saran yang diberikan yakni: (1) Konsisten dalam penggunaan istilah; (2) Pada soal evaluasi, perlu soal analisa bagi peserta didik.

Uji validasi ahli bahasa terhadap *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Analisis Uji Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Ahli Bahasa
1. Lugas		
a.	Ketepatan penggunaan ejaan dan struktur kalimat.	4
b.	Menggunakan kalimat yang efektif.	2
c.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.	3
d.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pokok bahasan.	4
2. Komunikatif		
a.	Bahasa mudah dipahami.	3
b.	Kalimat yang disampaikan mewakili isi pesan.	3
c.	Menggunakan kalimat yang sederhana dan tepat sasaran.	2
3. Dialogis dan Interaktif		
a.	Mendorong peserta didik untuk berpikir kritis	3
4. Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik		
a.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik.	3
b.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan emosional peserta didik.	3
Jumlah		30
Skor maksimum		40
%		75
Kriteria		L

Berdasarkan data hasil uji validasi ahli bahasa terhadap *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa, diperoleh persentase 75%. Hal tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* dari segi aspek bahasa memenuhi kriteria layak. Peneliti telah melakukan pengolahan data secara kualitatif dengan merevisi produk berdasarkan masukan atau saran dari ahli bahasa. Adapun saran yang diberikan yakni: (1) Lebih menggunakan kalimat yang efektif untuk menjelaskan; (2) Hilangkan garis bawah pada komponen *e-modul*.

Uji Kepraktisan

Kepraktisan *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* diuji coba kan terhadap 21 orang peserta didik SMA Negeri 2 Luwu di kelas XI IPA 5. Tingkat kepraktisan *e-modul* dapat diketahui melalui penyebaran angket praktikalitas yang diisi berdasarkan respons peserta didik terhadap *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa. Terdapat

beberapa aspek yang menjadi penilaian peserta didik diantaranya dari aspek materi, aspek kualitas dan tampilan media, aspek daya tarik, aspek bahasa dan aspek kegunaan. Berikut hasil uji praktikalitas melalui respons peserta didik dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Analisis Uji Praktikalitas melalui respons peserta didik

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor Peserta Didik	Skor Max	%	Kategori
1	Materi	346	420	82,3	SP
2	Kualitas dan Tampilan Media	510	588	86,7	SP
3	Daya Tarik	144	168	85,7	SP
4	Bahasa	223	252	88,4	SP
5	Kegunaan	215	252	85,3	SP
Jumlah		1438	1680	85,5	SP

Berdasarkan hasil uji praktikalitas melalui respons peserta didik terhadap *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa sebagaimana yang terlihat pada tabel 6. menunjukkan perolehan skor pada aspek materi yakni 82,3%, aspek kualitas dan tampilan media dengan perolehan skor 86,7%, aspek daya tarik dengan perolehan skor 85,7%, aspek bahasa dengan perolehan skor 88,4%, dan pada aspek kegunaan dengan perolehan skor 85,3%. Dari hasil penilaian kelima aspek tersebut maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa berdasarkan respons peserta didik memenuhi kriteria sangat praktis.

Dapat disimpulkan bahwa *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa di kelas XI SMA Negeri 2 Luwu yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi kriteria kepraktisan sehingga praktis untuk digunakan dalam pembelajaran PAI.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa. *E-Modul* dibuat menggunakan program perangkat lunak *Canva*. Peneliti berhipotesis bahwa produk yang dihasilkan dapat meningkatkan keaktifan dan semangat belajar peserta didik serta mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri. Pembelajaran akan terjadi dengan efektif dan efisien dengan menggunakan media pembelajaran ini. Penelitian dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap berbeda: Tahap Analisis (*Analysis*), Tahap Perancangan (*Design*), Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap Implementasi (*Implementation*) dan Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan analisis kebutuhan bahwa penggunaan *e-modul* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran PAI. Pendidik dan peserta didik hanya menggunakan buku paket. Media

pembelajaran yang tersedia di sekolah hanya sedikit, berupa komputer dan *LCD proyektor*. Pendidik tidak sempat memanfaatkan media tersebut disebabkan karena keterbatasan waktu dan aliran listrik di ruangan kelas. Oleh karena itu, pendidik hanya mengandalkan buku paket yang tersedia. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* yang bertujuan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, meningkatkan keaktifan, semangat belajar serta kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, selanjutnya dilakukan analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang digunakan di satuan pendidikan tersebut. Dari analisis kurikulum ini diperoleh bahwa kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 2 Luwu ialah kurikulum merdeka diterapkan di kelas X dan kurikulum 2013 diterapkan di kelas XI dan XII. Oleh karena itu materi yang termuat dalam *e-modul* harus disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan. Adapun pada analisis karakteristik peserta didik berdasarkan observasi diketahui bahwa peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda, seperti dalam proses pembelajaran terdapat peserta didik yang tanggap langsung, ada yang kurang merespon dan ada beberapa yang hanya bermain atau tidak serius mengikuti pembelajaran. Mengingat peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) sudah bisa berinteraksi dan cakap dalam mengoperasikan barang-barang teknologi, seperti *smartphone*, komputer dan lain sebagainya. Apabila penggunaanya dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yakni pembelajaran yang bersentuhan dengan teknologi akan lebih mewarnai dan dapat meningkatkan minat, motivasi serta kemampuan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selanjutnya peneliti melanjutkan pada tahap perancangan (*design*). Tahap ini bertujuan untuk menyiapkan dan merancang *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* yang dimulai dari pengumpulan sumber referensi produk, pembuatan rancangan *e-modul*, perancangan instrument berupa instrument lembar angket validasi dan lembar angket praktikalitas yang akan dimanfaatkan untuk menilai sejauh mana kemajuan *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa.

Pada tahap pengembangan dilakukan dengan menyempurnakan produk yang telah dirancang sebelumnya. Adapun beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yakni Pembuatan *draf e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* serta memvalidasi *e-modul* yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Lembar angket validasi memuat beberapa pertanyaan, komentar, saran dan penilaian terhadap *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* yang terdiri dari 4 skala penilaian, yakni nilai 1 berarti “sangat tidak setuju”, nilai 2 berarti “tidak setuju”, nilai 3 berarti “setuju” dan nilai 4 berarti “sangat setuju”. Setelah melakukan validasi dengan tim validator ahli, dimana ahli media memberikan penilaian 85%, ahli materi diperoleh rata-rata penilaian 95% dan juga diperoleh 75% dari ahli bahasa. Sehingga *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa di kelas XI SMA Negeri 2 Luwu

dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan berdasarkan penilaian keempat validator ahli tersebut.

Setelah uji validitas, beberapa saran dan masukan yang diberikan oleh validator saat validasi produk akan digunakan sebagai perspektif atau acuan dalam merevisi *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping*. Kegiatan revisi dilakukan untuk mengubah, mengidealkan atau menyempurnakan *e-modul* tersebut sebelum diuji cobakan di lapangan. Uji coba yang dimaksud ialah uji praktikalitas melalui respons peserta didik SMA Negeri 2 Luwu di kelas XI IPA 5 yang berjumlah 21 orang peserta didik. Kepraktisan *e-modul* dapat dinilai dengan memberikan angket kepraktisan yang diisi berdasarkan penilaian peserta didik pada lima aspek penilaian yaitu: aspek materi, aspek kualitas dan tampilan media, aspek daya tarik, aspek bahasa dan aspek kegunaan. Diperoleh nilai rata-rata 85,5% yang memenuhi kriteria sangat praktis sesuai penilaian yang dilakukan oleh peserta didik menggunakan lembar angket praktikalitas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa dinilai sangat praktis dan baik digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun secara mandiri.

Untuk mendukung pengembangan *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping*, beberapa teori yang relevan dapat dijelaskan. Pertama media pembelajaran diadakan tujuannya agar informasi saat belajar mengajar dapat tersampaikan sehingga kualitas belajar dapat meningkat. (Sunita, 2020) seperti menggunakan media pembelajaran interaktif, materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan. Multimedia interaktif adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar/animasi, dan video menjadi satu kesatuan dengan *link* sehingga memungkinkan pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Dengan memanfaatkan multimedia dalam kegiatan belajar mengajar, proses pembelajaran menjadi bervariasi dan inovatif. Peserta didik akan tertarik, dapat mengurangi rasa bosan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi khususnya dalam pembelajaran (Rubiantica, 2021). Modul elektronik (*e-modul*) merupakan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran karena memanfaatkan sarana media pembelajaran interaktif seperti gambar, animasi, audio maupun video yang dapat diakses kapanpun dan kondisi dimanapun didukung dengan alat yang memadai, dan tidak menyulitkan peserta didik. (Herawati, Sunarya & Muhtadi, 2020)(Anggina, Tanzila, & Salim, 2020).

Pemetaan pikiran (*Mind Mapping*) dapat digunakan untuk memadukan *e-modul* menggunakan perangkat lunak aplikasi *canva*. *Mind Mapping* merupakan model pembelajaran yang menggunakan alat bantu visual seperti gambar yang menarik dan disertai penjelasan yang menyeluruh (Azizah, 2020; Maharani, 2021; Marhennisma, 2022; Muhammad & Muassomah, 2021). Oleh karena itu dengan memanfaatkan *mind mapping e-modul* dapat digunakan oleh pendidik untuk membantu kegiatan pembelajaran guna menjawab permasalahan-permasalahan

yang ada dalam proses pembelajaran. Karena *e-modul* pembelajaran memuat materi yang lebih jelas dan menarik untuk dipelajari oleh peserta didik. Dengan demikian, implementasi *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PAI.

Implikasi dari hasil penelitian pengembangan *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa yakni sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan semangat belajar peserta didik serta mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri, terkhusus pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa. Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran ini untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran, mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan pendidik dapat mengetahui media pembelajaran yang cocok untuk diberikan pada tingkat SMA dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Simpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa di kelas XI SMA Negeri 2 Luwu dengan tujuan memberikan dukungan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menarik beberapa kesimpulan yakni *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa di kelas XI SMA Negeri 2 Luwu dinyatakan layak berdasarkan penilaian dari keempat validator ahli yakni ahli media diperoleh 85%, ahli materi 95% dan 75% pada ahli bahasa. Selanjutnya pada uji praktikalitas berdasarkan respons peserta didik diperoleh nilai rata-rata 85,5% yang menunjukkan bahwa *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* pada materi toleransi sebagai alat pemersatu bangsa dinilai praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. *E-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping* yang telah dikembangkan pada penelitian ini dapat dikembangkan kembali oleh peneliti selanjutnya yang dibuat lebih menarik dan lebih kreatif serta peneliti selanjutnya dapat melakukan uji coba keefektifan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan *e-modul* pembelajaran berbasis *mind mapping*.

Referensi

- Anggina, Tanzila, & Salim, 2020. (2020). 3 1,2,3. 3(1), 295–301.
- Azizah, F. R. (2020). Mind Map dalam Pembelajaran Ketrampilan Membaca Pemahaman Teks Bahasa Arab. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.15294/la.v9i2.34436>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Hasriadi, Sudirman, & Arifuddin. (2021). Kontribusi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Konsepsi*, 10(3), 294–303.
- Herawati, Sunarya, N., & Muhtadi, A. (2020). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas Xi Ipa Sma. *Jurnal At-Tadbir STAI Darul Karmal NW Kembang Kerang*, 4(1), 57–69.
- Maharani, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Terpadu Berbasis Mind Mapping Menggunakan Media Audiovisual Pada Materi Sistem*

- Pernapasan Pada Manusia Kelas VIII di MTsN 4 Aceh Besar* [Skripsi, UIN Ar-Raniry]. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/18101/>
- Marhennisma, R. D. A. P. (2022). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Mind Mapping dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bendo Tahun Ajaran 2021/2022* [Diploma, IAIN Ponorogo]. <https://etheses.iainponorogo.ac.id/20495/>
- Marwiyah, S., Ihsan, M., & Yamin, M. (2023). Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara Pendahuluan., 4(2), 531–539.
- Muhammad, D., & Muassomah, M. (2021). Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Tarkib Berbasis Mind Mapping di Masa Pandemi Covid-19. *An Nabighoh*, 23(1), Article 1. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v23i1.3004>
- Rubiantica, R. (2021). Pesat Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Pendidikan*, 7(3), 98–104.
- Sunita. (2020). Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) sebagai Sarana Pembelajaran Jarak Jauh. *Pendidikan Vokasional Konstruksi Bangunan*, May, 1–4.
- Yamin, M., Fadli, M., Sahlan, F., & Fakhrunnisaa, N. (2023). *Navigating the Digital Age: The Need for Android-Based Learning Media in Technology and Educational Media Courses*. 1(1), 29–33.