SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *SMART CARD* TAJWID BERBASIS *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI TAJWID SANTRIWATI DARUL HUFFADZ PONPES SYAFA'ATURRASUL 1 PUTRI BERINGIN TELUK KUANTAN

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :

HALIMAH
NPM : 220307040

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1448 H / 2026 M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Halimah
Tempat/tanggal lahir	: Hulu Teso, 14 Juli 2002
Npm	: 220307040
Alamat	: Hulu Teso
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Media *Smart Card* Tajwid Berbasis *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Tajwid Santriwati Darul Huffadz Ponpes Syafa'aturrasul 1 Putri Beringin Teluk Kuantan."** adalah benar karya saya sendiri dan saya bertanggung jawab atas data dan informasi yang termuat di dalamnya.

Demikian surat pernyataan ini saya nuat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap menanggung resikonya.

Teluk Kuantan, 14 Agustus 2026

Hormat Saya,



Halimah

NPM: 220307040

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Simgingi
di-
Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan perbaikan terhadap skripsi saudari:

Nama	:Halimah
NPM	:220307040
Program Studi	:Pendidikan Agama Islam
Fakultas	:Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam
Judul	:Pengembangan Media Smart Card Tajwid Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Tajwid Santriwati Darul Huffadz Ponpes Syafa'aturrasul 1 Putri Beringin Teluk Kuantan

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang munaqasyah program studi pendidikan agama islam fakultas ilmu pendidikan dan sains islam Universitas Islam kuantan singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan 14 Agustus 2026

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I	**Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I**
NIDN. 1022108801	**NIDN. 1010038901**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI

Skripsi dengan judul: "**Pengembangan Media *Smart Card* Tajwid Berbasis *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Tajwid Santriwati Darul Huffadz Ponpes Syafa'aturrasul 1 Putri Beringin Teluk Kuantan"** Yang ditulis oleh Halimah, NPM. 220307040: dapat di terima dan di setujui untuk diujikan dalam Sidang Munaqosah Sarjana Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 14 Agustus 2026

Menyetujui

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I	**Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I**
NIDN. 1022108801	**NIDN. 1010038901**

Mengetahui
Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam

Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi penelitian dengan judul "**Pengembangan Media *Smart Card* Tajwid Berbasis *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Tajwid Santriwati Darul Huffadz Ponpes Syafa'aturrasul 1 Putri Beringin Teluk Kuantan"** yang ditulis oleh **Halimah dengan NPM. 220307040** dapat diterima dan disetujui dalam sidang munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 15 bulan September Tahun 2026 , skripsi ini sudah diterima sebagai syarat meraih sarjana pendidikan (S.Pd)

Teluk Kuantan, 15 September 2026

Menyetujui :

Ketua

H. Fitrianto, S.Ag.,M.Sh
NIDN. 2117027602

Moderator

Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I.,M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Sekretaris

Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Penguji

Penguji I

Andrizal, S.Psi.,M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Penguji II

Zulhaini, S.Pd.I.,MA
NIDN. 1012098004

Mengetahui,
Ketua Dekan Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam

H. Fitrianto, S.Ag.,M.Sh
NIDN. 2117027602

MOTTO

"Dari Kartini kita mewarisi impian akan kesetaraan ilmu, dari Malala kita belajar bahwa satu buku dan satu guru mampu mengubah masa depan. Perempuan terdidik hadir bukan untuk bersaing, melainkan untuk mendidik dan membangun peradaban."

Goresan

ذَا مَاتَ ا إلِْ إنسَانُ ا إنقَطَعَ عَ إنهُ عَمَلُهُ إلا مِ إن ثَلاثَةٍ: إلا مِ إن صَدَقَةٍ جَارِيَةٍ، أَ إو عِ إلمٍ يُ إنتَفَعُ بِهِ، أَ إو وَلَدٍ صَالِحٍ يَ إدعُو لَهُ

"Jika seseorang meninggal dunia, maka terputuslah amalannya kecuali tiga perkara: sedekah jariyah, ***ilmu yang bermanfaat****, atau anak saleh yang mendoakannya."*[1]

'HR.Muslim"

[1] HR.Muslim

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, kasih sayang, dan kekuatan yang telah diberikan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan karya sederhana ini. Dengan penuh kerendahan hati, karya ini saya persembahkan kepada almamater tercinta, Universitas Islam Kuantan Singingi, tempat saya menimba ilmu, berproses, serta membentuk jati diri, yang telah menjadi saksi perjalanan panjang penuh suka dan duka selama menempuh pendidikan. Semoga karya kecil ini dapat menjadi tanda bakti dan secuil wujud cinta untuk almamater yang telah mendewasakan saya, serta memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan di lingkungan kampus tercinta ini.

Dengan penuh cinta dan hormat,

Halimah

ABSTRAK

Halimah (2026) : "Pengembangan Media Smart Card Tajwid Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Tajwid Santriwati Darul Huffadz Ponpes Syafa'aturrasul 1 Putri Beringin Teluk Kuantan"

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar tajwid santriwati Darul Huffadz Ponpes Syafa'aturrasul 1 Putri Beringin Teluk Kuantan yang masih berada di bawah kriteria ketuntasan serta belum meratanya capaian antarkelompok belajar, sementara pembelajaran masih bertumpu pada buku teks yang padat uraian tanpa dukungan media visual. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media *Smart Card* Tajwid berbasis *mind mapping* serta menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar santriwati pada materi hukum nun sukun dan tanwin, mad thobi'i, serta qolqolah. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D yang dibatasi sampai tahap *develop*. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi dan satu ahli media sebagai validator produk, sepuluh santriwati pada uji coba kelompok kecil, serta dua puluh santriwati kelas tahsin pada uji coba lapangan. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli, angket respons santriwati, dan tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase serta uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* dan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dengan persentase 91,7% dari ahli materi dan 91,2% dari ahli media, sangat praktis dengan persentase respons santriwati sebesar 95,00%, serta efektif meningkatkan hasil belajar yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai dari 35,75 menjadi 86,15, nilai signifikansi uji Wilcoxon sebesar 0,000, dan nilai *N-Gain* sebesar 0,78 pada kategori tinggi. Dengan demikian, media *Smart Card* Tajwid berbasis *mind mapping* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran tajwid di lingkungan pondok pesantren

Kata Kunci: *Smart Card*, *Mind Mappin*g, Hasil Belajar, Tajwid, Pondok Pesantren.

ABSTRACT

Halimah (2026) : "Development of Mind Mapping-Based Tajwid Smart Card Media to Improve Learning Outcomes in Tajwid Material of Darul Huffadz Female Students at Syafa'aturrasul 1 Islamic Boarding School, Beringin, Teluk Kuantan"

This research was motivated by the low tajwid learning outcomes of Darul Huffadz female students at Syafa'aturrasul 1 Islamic Boarding School, Beringin, Teluk Kuantan, which remained below the mastery criteria and were unevenly distributed between learning groups, while instruction still relied on text-dense books without visual media support. This study aims to develop Mind Mapping-based Tajwid Smart Card media and to examine its validity, practicality, and effectiveness in improving students' learning outcomes in the materials of nun sukun and tanwin, mad thobi'i, and qolqolah. This study employed the Research and Development method using the 4D model, limited to the develop stage. The research subjects consisted of one material expert and one media expert as product validators, ten students in the small-group trial, and twenty tahsin class students in the field trial. Data were collected through expert validation questionnaires, student response questionnaires, and a learning outcome test in the form of a pretest and posttest, then analysed using percentage techniques, the Wilcoxon Signed Ranks Test, and N-Gain. The results show that the developed media was categorised as highly valid, with 91.7% from the material expert and 91.2% from the media expert; highly practical, with a student response percentage of 95.00%; and effective in improving learning outcomes, indicated by an increase in the average score from 35.75 to 86.15, a Wilcoxon significance value of 0.000, and an N-Gain value of 0.78 in the high category. Therefore, the Mind Mapping-based Tajwid Smart Card media is declared feasible for use as tajwid learning media in Islamic boarding schools.

Keywords: *Smart Card Tajwid, Mind Mapping, Learning Outcomes,Tajwid, Islamic Boarding School.*

KATA PENGANTAR

بسم الله الرّحمن الرّحيم

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji serta syukur kepada Allah Subhanahu WaTa'ala, yang dengan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi tentang **"**Pengembangan Media Smart Card Tajwid berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi tajwid santriwati Darul Huffadz ponpes syafa'aturrasul 1 putri Beringin Teluk Kuantan."

yang diajukan untuk memenuhi sebagian dari persyaratan dan tugas-tugas untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Universitas Islam Kuantan Singingi.

Selama proses penyusunan penulis telah mendapat bantuan dan dukungan,namun juga sangat penulis harapkan untuk perbaikan penulisan Skripsi ini. Ucapan terimakasih kepada Dosen Pembimbing atas tunjuk ajar serta nasehatnya, yang insya Allah Ridho Allah menyertai setiap langkah dan perjalanannya.

Kepada Allah SWT. kami mohon Taufiq dan hidayah-Nya, semoga usaha ini senantiasa dalam keridhoan-Nya, amiin ya Rabbal'alamin.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, dorongan dan bimbingan dari semua pihak, khususnya dosen pembimbing penulis tidak akan dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Oleh karena itu, patutlah kiranya dengan kerendahan hati penulis ucapkan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Ibu Dr.Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I** selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi sekaligus Pembimbing I dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. **Bapak H.Fitrianto,S.Ag.,M.Sh.** selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi
3. **Bapak Alhairi,S.Pd.I.,M.Pd.I.** selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam selaku pembimbing II dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada Bapak dan Ibu Dosen beserta seluruh civitas Akademika yang telah mendidik dan membantu penulis dalam menyelesaikan studi pada jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.
5. Ibu kepala coordinator Darul Huffadz PPSR 1 putri, seluruh majelis Guru, karyawan Tata Usaha serta seluruh santriwati pondok pesantren syafa'aturrasul yang telah membantu dalam memperoleh data yang berkenaan dengan penelitian penulis.
6. Untuk cinta pertama yang sangat teristimewa kepada Bapak Adi Waluyo dan Ibunda yang tercinta Waginah yang selalu mendoakan, mendidik, memotivasi, membimbing, ananda sampai detik ini. Terimakasih banyak salam hormat dan ucapan ribuan terimakasih kepada beliau tanpa dukungan dan do'a nya penulis tidak akan sampai pada titik ini dan berkat do'a nya juga lah penulis dapat menyelesaikan program S-1.

7. Kepada Pimpinan Pondok pesantren Syafa'aturrasul DR.KH Hamdani Purba, Lc.,MA dan ummahat syafa'aturrasul yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi, penulis mengucapkan ribuan terima kasih yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
8. Teruntuk Saudara kandung tersayang kami, Abang Nanda widiansyah, Agusetiawan dan adik tercinta kami Aldi Saputra yang juga selalu memberi support kepada penulis.
9. Karib, kerabat, teman-teman dan sahabat terutama kepada Amanda Sapitri Damanik, Intan Arum Sari, Dina Fitri dan Helen Novita Sari terima kasih telah memberikan semangat dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Dan seluruh teman-teman mahasiswa juga yang telah memberikan dukungan dan membantu penulis, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Teluk Kuantan, 14 Agustus 2026

Hormat Saya,

Halimah

NPM: 220307040

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ..... **i**
NOTA DINAS PEMBIMBING ..... **ii**
PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI ..... **iii**
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **iv**
MOTTO ..... **v**
PERSEMBAHAN ..... **vi**
ABSTRAK ..... **vii**
ABSTRACT ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Batasan Masalah 8
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 9
F. Kegunaan Penelitian 9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **11**
A. Kajian Teoritis 11
1. Pengertian Pemrosesan Informasi dan Dual Coding (Grand Theory) ... 11
2. Teori Belajar Konstruktivistik 13
B. Media Pembelajaran Smart Card Tajwid Berbasis Mind Mapping 14
1. Media Pembelajaran Smart Card Tajwid 14
2. Definisi Mind Mapping 18

3. Karakteristik Mind Mapping 20
4. Kelebihan dan Kekurangan Mind Mapping 22
5. Langkah-Langkah Pembuatan Mind Mapping 25
C. Pengembangan Media Pembelajaran 26
1. Definisi Media Pembelajaran 26
2. Manfaat Media Pembelajaran 28
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran 29
4. Cara Pembuatan Media Smart Card Tajwid Menggunakan Canva 32
5. Model Pengembangan yang Digunakan 32
6. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Mind Mapping 33
D. Materi Tajwid Sebagai Objek Media 34
1. Pengertian Ilmu Tajwid 34
2. Ruang Lingkup Materi Tajwid yang Dikembangkan 35
3. Hukum Mempelajari Ilmu Tajwid 35
E. Hasil Belajar 37
1. Definisi Hasil Belajar 37
2. Indikator Hasil Belajar 38
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar 39
F. Penelitian Relevan 40
G. Kerangka Konseptual 46
H. Definisi Operasional 47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 50
A. Jenis Penelitian 50
B. Waktu dan Lokasi Penelitian 50
C. Subjek dan Objek Penelitian 51
D. Populasi dan Sampel 52
E. Teknik Pengumpulan Data 53
F. Teknik Analisis Data 53
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA 59
A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian 59

B. Penyajian Data Hasil Pengembangan 75
1. Tahap Pendefinisian (Define) 75
2. Tahap Perancangan (Design) 79
3. Tahap Pengembangan (Develop) 84
4. Tahap Penyebaran (Disseminate) 95
C. Analisis dan Pembahasan Data 95
1. Analisis Tahap Define 95
2. Analisis Tahap Design 96
3. Analisis Tahap Develop 96
BAB V PENUTUP 101
1. Kesimpulan 101
2. Saran 102
DAFTAR KEPUSTAKAAN 103

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan 40

Tabel 2.2 Definisi Operasional Penelitian 47

Tabel 3.1 Kategori Praktikalitas Model.....57

Tabel 3.2 Kategori Efektivitas Model 58

Tabel 4.1 Data Tenaga Pendidik di Darul Huffadz Ponpes Syafa'aturrasul.....64

Tabel 4.2 Data Santriwati Peserta Tahsin Darul Huffadz Pondok Pesantren Syafa'aturrasul 70

Tabel 4.3 Hubungan antara Tahap Define dan Design 79

Tabel 4.4 Kegiatan dalam Tahap Pengembangan 85

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi 86

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media.....87

Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Butir Soal (Korelasi Pearson) 88

Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes.....90

Tabel 4.9 Rekapitulasi Skor Angket Respon Kepraktisan Media.....90

Tabel 4.10 Data Nilai Pretest dan Posttest Santriwati.....92

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas 93

Tabel 4.12 Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test 93

Tabel 4.13 Hasil Uji N-Gain.....94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cover Smart Card Tajwid.....32

Gambar 2.2 Langkah-Langkah Pembuatan Mind Mapping 33

Gambar 2.3 Peta Konsep Penelitian Media Smart Card Tajwid berbasis mind mapping 46

Gambar 4.1 Hasil Voting Konsep Utama didalam Media.....77

Gambar 4.2 Mengubah Analisis Tugas Menjadi Tujuan.....78

Gambar 4.3 Tampilan Software Aplikasi Canva 83

Gambar 4.4 Tampilan Pembuka Software Aplikasi Canva 83

Gambar 4.5 Tampilan Halaman Aplikasi Canva dengan Fitur dan Elemen Pendukung 84

Gambar 4.6 Media Smart Card Tajwid 86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Validasi Ahli Media

Lampiran 2 : Lembar Validasi Ahli Materi

Lampiran 3 : Lembar Validasi Instrumen Tes

Lampiran 4 : Lembar Validasi Angket Respon Santriwati

Lampiran 5 : Lembar Soal Pretest-Posttest

Lampiran 6 : Lembar Angket Respon Santriwati Terhadap Media

Lampiran 7 : Modul Ajar

Lampiran 8 : Surat Balasan Riset atau Penelitian

Lampiran 9 : Dokumentasi Foto- Foto Penelitian

Lampiran 10 : Riwayat Hidup Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar. Dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (1) pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.[2] Dalam konteks Indonesia, Pendidikan Agama Islam (PAI) memainkan peran penting dalam mengintegrasikan perkembangan intelektual dan emosional berdasarkan Al-Qur'an dan Hadis.[3]

Salah satu pilar utama dalam PAI adalah kemampuan membaca Al-Qur'an secara benar, yang sangat bergantung pada penguasaan ilmu tajwid. Mempelajari ilmu tajwid hukumnya adalah *fardhu kifayah*, namun mempraktikkannya saat membaca Al-Qur'an adalah kewajiban bagi setiap Muslim agar terhindar dari kesalahan makna. Oleh karena itu, efektivitas

[2] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, ed. revisi ke-12 (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 1

[3] Amaludin Bahansubu et al., "Analysis of the Importance of Islamic Religious Education and Life Skills in Forming a Noble Young Generation in Indonesia," *Jurnal Pendidikan West Science* vol.1, no. 12 (2023), hal. 809–816,

dan efisiensi dalam mempelajari hukum bacaan tajwid menjadi sangat penting guna mencapai hasil belajar yang optimal.[4]

Dalam proses pembelajaran, terdapat tiga komponen utama yang saling berinteraksi : kondisi, metode, dan hasil pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu memadukan komponen-komponen ini melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran bukan sekadar alat bantu tambahan bagi guru, melainkan instrumen komunikasi yang berperan sebagai pembawa pesan (*message carrier*) dari sumber belajar ke penerima pesan yaitu santriwati. Pemanfaatan media yang tepat dapat meminimalisir terjadinya verbalisme, di mana santriwati hanya mengetahui istilah tanpa memahami hakikat maknanya.[5]

Media pembelajaran memiliki fungsi strategis sebagai pendukung dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih jelas. Hal ini sejalan dengan teori kerucut pengalaman (*cone of experience*), yang menunjukkan bahwa belajar melalui simbol visual dan pengalaman yang dikonkretkan akan menghasilkan retensi ingatan yang lebih permanen dibandingkan hanya melalui pendengaran (ceramah).[6] Di era modern, media yang efektif harus mampu menyederhanakan materi yang rumit

---

[4]Muhammad Azhar, Salminawati Salminawati, and Zaini Dahlan, "Pengembangan Media pembelajaran Ilmu Tajwid Matan Tuhfatul Athfal Berbasis Aplikasi Google Play Store," *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia* 10, no. 1 (January 21, 2024): hal. 22, https://doi.org/10.29210/1202423629.

[5] muhammad muhadir, "penerapan metode mind map dalam pembelajaran baca tulis al-qur'an untuk meningkatkan kemampuan membaca al-qur'an peserta didik kelas ix di smp negeri 10 kota parepare," *pendidikan agama islam*, 2019, hal. 18.

[6] yeni faridah, "penerapan strategi mind mapping untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas ix pada pembelajaran pai," *jurnal inovasi strategi dan model pembelajaran* 2, no. 4 (2022): hal. 306–12.

menjadi struktur visual yang sistematis, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga mampu membangkitkan motivasi serta minat belajar santriwati.[7] Salah satu jenis media yang sangat potensial untuk meningkatkan hasil belajar tajwid adalah media pembelajaran berbasis visual melalui metode *mind mapping*[8]

Tony Buzan mengungkapkan bahwa *mind mapping* dapat membantu dalam menyimpan memori seseorang secara efisien. Sedangkan de Porter mengungkapkan bahwa dalam menggunakan *mind mapping*, siswa dapat belajar dengan menggunakan dua belahan otaknya secara sinergis. Berpikir sinergis mengaktifkan semua fungsi dua bagian otak sekaligus, itulah tujuan *mind mapping* karena *mind mapping* mengandung unsur-unsur warna, simbol, dan gambar yang menarik. Konsep *mind map* telah lama digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan konsep *mind mapping*, guru dapat menyampaikan materi pelajaran yang rumit dengan mudah. Selain itu, siswa dapat menyerap materi pembelajaran lebih mudah karena disampaikan dengan cara yang sederhana. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan *mind mapping* menjadi lebih efektif. Dipilihnya *mind mapping* sebagai model desain penyampaian pesan karena dapat membantu siswa dalam belajar,

[7] Ridwan Ali, "Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Journal Binagogik* 2, No. 2 (2025): hal. 306–12.

[8] Nurul Huda Panggabean, Dkk, "Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran Ipa Tema Lingkungan Sahabat Kita," *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol 7,no 2 (2020), hal.110–118.

mengatur serta menyimpan sebanyak mungkin informasi yang diinginkan oleh siswa. [9]

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di Darul Huffadz Pondok Pesantren Syafa'aturrasul 1 Putri Beringin, ditemukan permasalahan pada hasil belajar tajwid santriwati. Dokumentasi nilai ujian sumatif dan formatif materi tajwid menunjukkan bahwa rata-rata nilai santriwati kelas tahfizh berada pada angka 65 dan santriwati kelas reguler pada angka 70, sementara Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan lembaga adalah 75. Dengan demikian, kedua kelompok sama-sama belum mencapai kriteria ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar tajwid santriwati belum merata sekaligus belum tuntas.

Kesenjangan dan rendahnya nilai tersebut menjadi indikator langsung bahwa hasil belajar ranah kognitif santriwati pada materi tajwid masih rendah. Hasil belajar dipilih sebagai fokus perbaikan dalam penelitian ini karena ia merupakan bentuk capaian yang terukur, terdokumentasi dalam penilaian lembaga, dan mencakup kemampuan santriwati mulai dari mengingat kaidah, memahami perbedaan antarhukum bacaan, hingga menerapkannya pada ayat Al-Qur'an. Dengan demikian, upaya perbaikan yang dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran diarahkan pada peningkatan hasil belajar santriwati sebagaimana tercermin pada perolehan

[9]Dyah Safitri, "Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Balangan 1," Pendidikan Guru Sekolah Dasar vol 5, no. 3 (2016),hal..193–203

nilai tes sebelum dan sesudah penggunaan media

Rendah nya perolehan nilai ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah perbedaan sekolah asal serta peneliti mengidentifikasi adanya kemungkinan bahwa kurangnya peran serta orang tua dalam mendukung pembelajaran dirumah. Perbedaan latar belakang asal pendidikan sebelumnya menyebabkan input kemampuan santriwati tidak merata, sehingga berdampak pada nilai rata-rata materi tajwid. Lebih lanjut, ditegaskan juga meskipun sebagian besar santriwati berasal dari sekolah yang berbasis Islam, hal tersebut tidak menjamin tercapainya hasil belajar tajwid yang baik secara otomatis. Tanpa didukung oleh media pembelajaran yang tepat dan proses transformasi ilmu yang inovatif, tidak seberapa cukup untuk mengoptimalkan hasil belajar santriwati secara maksimal.

Permasalahan utama yang ditemukan adalah media pembelajaran yang berupa tampilan media cetak yang padat penjelasan teks, sehingga santriwati cepat merasa jenuh. Di lingkungan pondok pesantren, penguasaan tajwid adalah indikator mutlak kefasihan membaca Al-Qur'an. Dalam kurikulum madrasah,[10] Tajwid masuk kedalam salah satu materi pada pelajaran pendidikan agama Islam. Di Madrasah atau di Pondok Pesantren Tajwid adalah pelajaran yang wajib dikuasai oleh santriwati karena santriwati harus bisa membaca Al Qur'an dengan kaidah- kaidah hukum bacaan tajwid yang baik dan benar agar bisa mengaplikasikannya dengan

[10]khairunnisa,dkk, "pengaruh pemahaman materi ilmu tajwid (pada hukum bacaan mad) terhadap bacaan al-qur'an santriwati pada mata pelajaran al-qur'an hadits kelas viii mts. Ponpes Syafa'aturrasul kec. Kuantan tengah kab. Kuantan singingi," jom ftk uniks 3, no. 2 (2023): 110–18.

baik saat sudah lulus dari sekolah atau pondok pesantren.[11] Indikator kemampuan membaca Al-Qur'an adalah Tajwid. Tajwid dalam membaca Al-Qur'an terdapat indikator yang menentukan baik dan benarnya suatu bacaan. Indikatornya adalah ketepatan dalam mempraktikkan hukum tajwid pada bacaan Al-Qur'an.[12]

Hal ini mengindikasikan bahwa metode penyampaian materi saat ini, yang hanya mengandalkan catatan pribadi padat dan buku tajwid konvensional, dianggap membosankan dan kurang menarik bagi santriwati.

Di pondok pesantren proses pembelajaran yang masih sangat bergantung terhadap media cetak konvensional salah satunya materi tajwid yang sering kali disampaikan melalui kitab atau buku teks yang padat akan penjelasan verbalistik tanpa dukungan visual yang memadai. Ketiadaan media yang representatif berdampak langsung pada rendahnya akurasi kognitif dan psikomotorik santriwati dalam melafalkan Al-Qur'an. Karena tajwid adalah indikator mutlak kefasihan, lemahnya penguasaan konsep mengakibatkan santriwati sering tertukar dalam mempraktikkan hukum bacaan yang memiliki karakteristik serupa. Contohnya, santriwati mungkin mampu menghafal definisi *Ikhfa*, namun tanpa visualisasi mereka sering kali gagal mempraktikkan ketepatan dengung (*ghunnah*) saat setoran hafalan.

---

[11]Aris Salman, Dkk, "Aris/Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa," ,hal.. 63–72.

[12]khairunnisa,dkk, "pengaruh pemahaman materi ilmu tajwid (pada hukum bacaan mad) terhadap bacaan al-qur'an santriwati pada mata pelajaran al-qur'an hadits kelas viii mts. ponpes Syafa'aturrasul kec. kuantan tengah kab. kuantan singingi," hal..110–118.

Beberapa permasalahan penulis simpulkan bahwa santriwati mudah bosan ketika menyimak penjelasan materi yang diberikan karena sumber belajar tidak menggunakan media, serta buku tajwid yang banyak dipakai kurang menarik untuk dibaca karena terlalu padat penjelasan pada setiap halamannya, dimana hal tersebut masih perlu inovasi serta pembaharuan agar sumber belajar tersebut dapat menjadi sumber belajar yang ringkas, dan menarik bagi siswa. Beberapa permasalahan berikut peneliti sangat perlu melakukan inovasi baik dari segi desain, metode yang digunakan dan isinya yang menyesuaikan kebutuhan santriwati.

Maka apabila pelaksanaan pembelajaran tajwid menggunakan media yang menarik ,seharusnya dapat meningkatkan keberhasilan santriwati Darul Huffadz dalam memahami materi tajwid dengan baik. Akan tetapi pada pra penelitian yang ditemukan justru sebaliknya. Oleh karena itu, penulis perlu melakukan suatu penelitian dengan judul "**pengembangan media smart card tajwid berbasis *mind mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada materi tajwid santriwati Darul Huffadz ponpes syafa'aturrasul 1 putri teluk kuantan.**" untuk mengetahui apakah media yang peneliti kembangkan ini mampu untuk menjadi media yang dapat meningkatkan hasil belajar tajwid santriwati dan teruji keefektifannya dalam pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Sebagian santriwati masih kurang termotivasi ketika pembelajaran hanya dijelaskan dengan ceramah dan panduan buku teks saja tanpa media pembelajaran.
2. Proses pembelajaran yang selama ini menggunakan buku teks secara berulang setiap pertemuannya membuat santriwati terasa monoton.
3. Selama observasi pada pembelajaran hampir tidak menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran berlangsung.
4. Belum di kembangkannya media pembelajaran baru yang lebih interaktif untuk pembelajaran materi tajwid.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah peneliti membatasi permasalahan pada pengembangan media smart card tajwid berbasis *mind mapping* pada materi tajwid yaitu bab hukum Nun Sukun atau Tanwin , mad thobi'i dan Qolqolah. Dalam pembuatan media ini penulis menggunakan alat bantu Canva dalam mengembangkan materi tajwid dalam bentuk kartu. Penelitian ini juga untuk mengetahui efektivitas peningkatan hasil belajar tajwid santriwati Darul Huffadz sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *mind mapping*..

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka rumusan masalah nya adalah ""Bagaimana kelayakan media *Smart Card Tajwid* berbasis *mind mapping* ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan

keefektifan untuk meningkatkan hasil belajar materi tajwid santriwati Darul Huffadz Ponpes Syafa'aturrasul?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah yang di kemukakan diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Merancang dan mengembangkan media *Smart Card Tajwid* berbasis *mind mapping* pada materi Nun Sukun/Tanwin, Mad Thobi'i, dan Qolqolah untuk menghasilkan produk yang valid menurut penilaian para ahli.
2. Menghasilkan media pembelajaran yang praktis bagi santriwati Darul Huffadz di Ponpes Syafa'aturrasul, agar dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang inovatif dan mudah digunakan oleh pendidik maupun santriwati.
3. Menguji keefektifan penggunaan media *Smart Card Tajwid* berbasis *mind mapping* dalam meningkatkan hasil belajar materi tajwid santriwati melalui hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*).

F. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran sebagai masukan pengetahuan atau literatur ilmiah yang dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi para insan akademik, khususnya tentang bagaimana menggunakan media visual di pesantren

yang penulis ingin tunjukkan bahwa teknik *mind mapping* bukan hanya untuk pelajaran umum, tapi sangat cocok untuk memetakan hukum-hukum tajwid yang kompleks.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi guru

Memotivasi guru untuk mengembangkan media materi tajwid berbasis *mind mapping* agar tidak hanya mengandalkan metode ceramah.Dengan adanya media mind mapping, mengajar tajwid jadi lebih asyik, lebih cepat tersampaikan, dan guru tidak perlu berulang kali menjelaskan materi yang sama karena santriwati sudah punya peta konsepnya.

b) Bagi peserta didik

Peserta didik lebih mudah dan merasa senang dalam memahami perbedaan hukum-hukum tajwid melalui gambar dan warna yang menarik. Belajar tajwid yang tadinya dianggap sulit bisa berubah jadi hobi yang menyenangkan.

c) Bagi peneliti

Manfaat bagi penulis sendiri ialah dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan keterampilan, ini adalah pengalaman berharga untuk belajar bagaimana cara menciptakan sebuah produk media yang bermanfaat bagi orang lain. Peneliti menjadi lebih paham bagaimana menyelaraskan media pembelajaran visual dengan ajaran agama agar pembelajaran Al-Qur'an jadi lebih maju dan berkualitas.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Pengertian Pemrosesan Informasi dan Dual Coding *(Grand Theory)*

   a. Teori pemrosesan informasi yang dikembangkan oleh Miller pada tahun 1956, sebagaimana dirujuk dalam karya Sudarma dkk., mengemukakan bahwa menjelaskan bahwa belajar adalah proses saling mendukung dalam menerima, menyimpan, dan mengungkapkan kembali informasi. Proses ini diawali oleh *sensory memory* yang bertugas menangkap stimulus atau rangsangan dari lingkungan melalui penggunaan simbol-simbol verbal maupun non-verbal secara spontan. Agar informasi tersebut tidak hilang, aspek perhatian menjadi alasan kuat agar informasi yang diterima dapat direspon ke tahap *working memory* (memori kerja), sebuah sistem pemrosesan awal dengan kapasitas terbatas yang mengolah pesan visual dan verbal secara efisien.[13]

   b. Teori Pengodean Ganda (DCT) Allan Paivio menjelaskan bahwa kognisi manusia melibatkan dua subsistem: verbal untuk bahasa dan nonverbal untuk citra visual. Melalui unit logogen dan imagen, informasi diproses lebih kuat jika jalur verbal dan visual aktif

[13] I. Komang Sudarma, dkk., "The Application of Information Processing Theory to Design Digital Content in Learning Message Design Course," *International Journal of Information and Education Technology* 12, no. 10 (2022): hal. 1043–49, https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.10.1718.

bersamaan, sehingga menciptakan efek aditif pada ingatan. Komponen visual sangat penting karena citra nonverbal sering kali lebih kuat secara mnemonik dibandingkan kata-kata abstrak.[14]

c. Menurut John Sweller cognitive load adalah beban atau tuntutan yang ditempatkan pada memori kerja manusia yang memiliki kapasitas sangat terbatas dalam memproses informasi baru. Total beban ini terdiri dari dua faktor utama, yaitu beban intrinsik yang ditentukan oleh kompleksitas alami materi (interaktivitas elemen) dan ***beban asing (extraneous*)** yang muncul akibat cara penyajian informasi yang kurang efektif.[15]

d. Ketiga teori di atas menempati posisi sebagai landasan besar (*grand theory*) dalam penelitian ini, yang menjelaskan bagaimana informasi diterima, dikodekan, dan disimpan oleh otak. Teori-teori tersebut menjelaskan *mengapa* penyajian materi secara visual-verbal lebih mudah diserap, tetapi belum menjelaskan *bagaimana* bentuk penyajiannya. Penjelasan operasional atas hal tersebut dirumuskan oleh Tony Buzan melalui konsep *mind mapping*, yang diuraikan pada bagian berikutnya sebagai teori terapan yang menjadi dasar perancangan media dalam penelitian ini.

---

[14] dan James M. Clark Paivio, Allan, *Dual Coding Theory and Education, Pathways to Literacy Achievement for High Poverty Children*, 2006.

[15] Sudarma, Prabawa, and Suartama, "The Application of Information Processing Theory to Design Digital Content in Learning Message Design Course."

2. Teori Belajar Konstruktivistik

Secara ilmiah, konstruktivisme memandang pengetahuan bukan sebagai hasil transfer informasi dari guru, melainkan proses aktivitas mental di mana peserta didik menafsirkan informasi berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka sendiri. Sebagai contoh, pengetahuan dibangun aktif ketika peserta didik tidak hanya menghafal definisi "Iqlab", tetapi mencari dan menemukan sendiri ciri-ciri hukum tersebut dengan mengamati pola huruf dalam berbagai ayat Al-Qur'an.[16]

Dalam proses ini, peta konsep (mind mapping) berperan sebagai alat konseptualisasi yang visual untuk menyelaraskan temuan baru dengan struktur pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Relevansinya bagi santriwati yang menyusun peta hukum tajwid secara mandiri adalah mereka sedang menjalankan pembelajaran penemuan (*discovery learning*); melalui pemetaan tersebut, mereka mengorganisir hubungan antara hukum tajwid dari ayat yang ditemukan ke dalam kerangka pikir yang sistematis, sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih mendalam dan autentik. [17]

[16] Mohammad Muchlis Solichin, *Paradigma Konstruktivisme dalam Belajar dan Pembelajaran* (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2021), hal. [cek halaman pada buku Anda].

[17] Ibid, hal. [cek halaman pada buku Anda].

B. Media Pembelajaran Smart Card Tajwid berbasis Mind Mapping

1. Media Pembelajaran Smart Card Tajwid

Media kartu dirancang sebagai inovasi alat bantu visual yang mengedepankan aspek interaktivitas dan keterlibatan aktif peserta didik dalam menyerap berbagai informasi secara mendalam. Landasan utama dari media ini adalah untuk mentransformasi penyampaian materi yang cenderung bersifat teoritis menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret dan mudah untuk dijangkau oleh berbagai tipe pembelajar. Secara konseptual, media kartu mengadaptasi mekanisme permainan yang sudah sangat akrab bagi masyarakat umum, namun dimodifikasi sedemikian rupa agar dapat memuat muatan edukatif yang terstruktur dan bermakna. Penggunaan media kartu bertujuan untuk mengubah pola komunikasi searah yang seringkali membosankan menjadi sebuah ekosistem belajar yang dinamis di mana siswa dapat mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri maupun berkelompok. Dengan menyajikan informasi melalui representasi visual yang menarik, media pembelajaran kartu mampu memadatkan materi pelajaran yang kompleks menjadi potongan-potongan informasi yang lebih sederhana dan terintegrasi secara logis. Strategi ini sangat efektif dalam memindahkan pusat pembelajaran dari tenaga pendidik kepada siswa, sehingga peserta didik memiliki

andil besar dalam mengelola pemahaman mereka sendiri melalui interaksi yang intens.[18]

Mengaitkan penggunaan media kartu ini dengan proses pembelajaran merupakan langkah strategis untuk membangkitkan gairah serta minat baru yang dapat merangsang semangat eksplorasi peserta didik di dalam pembelajaran. Secara psikologis, media permainan kreatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih rileks dan bebas dari tekanan, sehingga hambatan mental yang sering menghalangi proses penyerapan informasi dapat diminimalisir secara signifikan. Media ini berperan penting dalam membantu siswa meningkatkan hasil belajar karena memungkinkan mereka melakukan penafsiran data secara lebih cepat dan akurat melalui dukungan elemen visual yang tersedia. Keterlibatan emosional yang terbangun selama proses penggunaan media ini membuat perhatian siswa tetap terpusat sepenuhnya pada konten yang dipelajari tanpa merasa terbebani oleh beban kognitif yang terlalu berat. Selain itu, penggunaan media kartu yang tepat telah terbukti mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa, yang merupakan kunci utama bagi keberhasilan suatu proses penguasaan konsep jangka panjang. Dengan suasana yang menyenangkan, siswa tidak hanya sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi benar-benar

[18] Patrisius Pramawidyaka, Eny Enawaty, dan Husna Amalya Melati, "'Penggunaan Kartu Domino Kimia Pada Materi Koloid Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Di SMA,' *Artikel Penelitian Pontianak,*: Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Tanjungpura,2015, hal. 2–4.

mengalami proses belajar yang substansial sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi jauh lebih kokoh.[19]

Dalam penelitian ini media yang di kembangkan adalah *Smart Card* . Inovasi ini hadir sebagai solusi cerdas untuk meningkatkan efektivitas evaluasi dan penguasaan materi bagi peserta didik di berbagai jenjang pendidikan. *Smart Card* difungsikan tidak hanya sebagai alat bermain, tetapi sebagai instrumen pembelajaran yang mampu menyajikan data secara kredibel, terpercaya, dan dikemas dengan cara yang sangat persuasif bagi mata pembelajar. Melalui mekanisme yang ada pada *Smart Card*, proses pengujian kompetensi siswa dapat dilakukan tanpa menimbulkan rasa tegang atau cemas, sehingga hasil yang diperoleh mencerminkan kemampuan asli siswa dengan lebih objektif. Berdasarkan berbagai landasan penelitian pendidikan, strategi pembelajaran yang menggunakan media kartu seperti *Smart Card* memiliki korelasi positif yang sangat kuat terhadap peningkatan hasil belajar dan keinginan siswa untuk meraih prestasi yang lebih baik. Implementasi media ini di dalam kelas terbukti mampu memberikan pengaruh nyata terhadap pencapaian akademik siswa karena kemudahannya dalam memfasilitasi proses berpikir kritis dan analisis secara spontan. Dengan demikian, *Smart Card* menjadi sebuah terobosan penting yang mengintegrasikan kesenangan dalam

[19] Ibid,hal. 5-7

bermain dengan keseriusan dalam mencapai target hasil belajar yang optimal bagi setiap individu peserta didik.

2. Definisi Mind Mapping

Mind mapping pertama kali diperkenalkan oleh Tony Buzan pada akhir dekade 1960-an sebagai jawaban atas kelemahan teknik mencatat linear. Menurut Buzan, catatan yang disusun secara berderet dari atas ke bawah dengan satu warna justru menyulitkan otak, sebab bentuk tersebut tidak menyerupai cara otak bekerja dalam menyimpan dan memanggil kembali informasi.[20]

Konsep dasar yang mendasari *mind mapping* adalah berpikir radian (*radiant thinking*). Buzan menjelaskan bahwa otak manusia bekerja dengan memancar dari satu pusat gagasan ke berbagai cabang asosiasi, sebagaimana cabang pohon yang menjalar dari batang utamanya. *Mind map* merupakan wujud nyata dari cara kerja tersebut dalam bentuk grafis, sehingga Buzan menyebutnya sebagai alat berpikir yang paling sesuai dengan kodrat kerja otak.[21]

[20] Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map*, terj. Susi Purwoko (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2012), hal. …

[21] *Ibid*, hal. …

Buzan juga menegaskan bahwa dua pilar utama daya ingat adalah asosiasi dan imajinasi. Asosiasi dibangun melalui garis cabang yang menghubungkan gagasan pokok dengan gagasan turunannya, sedangkan imajinasi dibangkitkan melalui penggunaan gambar, simbol, dan warna. Kedua pilar inilah yang membuat sebuah *mind map* tidak hanya berfungsi sebagai catatan, melainkan sebagai alat bantu mengingat.[22]

Agar kedua pilar tersebut bekerja optimal, Buzan merumuskan sejumlah kaidah dasar penyusunan *mind map*, yaitu memulai dari gagasan utama di tengah bidang, menggunakan gambar sebagai pusat, menghubungkan cabang utama langsung ke pusat dengan garis melengkung yang menebal di pangkal dan menipis di ujung, menuliskan satu kata kunci pada setiap cabang, serta menggunakan minimal tiga warna yang berbeda pada keseluruhan peta.[23]

[22] *Ibid*, hal. …
[23] *Ibid*, hal. …

Kaidah-kaidah Buzan tersebut menjadi pedoman langsung dalam perancangan media *Smart Card* Tajwid pada penelitian ini. Setiap kartu memuat satu hukum bacaan sebagai pusat peta, cabang-cabang yang memuat huruf serta ciri bacaannya, warna berbeda untuk membedakan kelompok hukum, dan simbol visual sebagai pemicu ingatan. Dengan demikian, materi tajwid yang semula disajikan dalam bentuk uraian teks yang padat pada kitab dan catatan santriwati diubah menjadi struktur bercabang yang ringkas dan terpola.

Relevansi *mind mapping* dengan materi tajwid terletak pada sifat materi itu sendiri. Hukum bacaan tajwid tersusun secara hierarkis — satu hukum induk membawahi beberapa hukum cabang yang masing-masing memiliki huruf dan ciri bacaan tersendiri — sehingga strukturnya sejalan dengan bentuk peta pikiran yang memancar dari pusat ke cabang. Melalui pemetaan ini, santriwati tidak lagi menghafal hukum bacaan sebagai daftar yang terpisah-pisah, melainkan melihat keterkaitan antarhukum dalam satu tampilan utuh, sehingga kekeliruan dalam membedakan hukum-hukum yang berkarakteristik serupa dapat diminimalkan dan hasil belajarnya meningkat.

3. Karakteristik Mind Mapping

Mind mapping sangat membantu peserta didik dalam memahami sebuah konsep atau materi pembelajaran secara menyeluruh. Hal tersebut terjadi karena saat membuat mind map mereka ‘dipaksa’ untuk menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya.[24]

i. Lebih Produktif

Penggunaan mind map membuat peserta didik lebih mudah menentukan dan memvisualisasikan langkah- langkah yang akan diambil dan dibutuhkan dalam sebuah proyek. Ketika visualisasi langkah-langkah sudah jadi, para peserta didik akan lebih mudah memperbaiki dan menambah kekurangan yang ada. Mind mapping juga mempermudah untuk menentukan skala prioritas. Peserta didik akan lebih bisa mengatur waktu dalam mengerjakan tugas, sehingga mereka akan lebih produktif. Dan apabila peserta didik mengalami kebuntuan, peta pikiran ini bisa membantu untuk meluruskan pemikiran hingga bisa kembali ke jalur yang diharapkan sejak awal.

ii. Meningkatkan kreativitas

Dengan penggunaan mind mapping ini peserta didik diharapkan lebih mampu dalam menuangkan gagasannya. Metode mind Mapping yang berbentuk konsep-konsep atau peta yang nantinya

[24] Ibid, hal. 72-73

akan membuat kegiatan menulis bisa dilaksanakan secara berurutan. Mind mapping yang dibuat seperti peta bercabang berdasarkan kategorinya akan terlihat menarik dan akan meningkatkan rangsangan terhadap otak kanan.

iii. Meningkatkan hasil belajar

Mind mapping mempermudah peserta didik untuk menyajikan dan mengkomunikasikan informasi, baik untuk diri sendiri dan orang lain. Ketika peserta didik sudah terbiasa memahami poin-poin dari suatu konsep atau ide pokok dari materi pelajaran yang sedang dipelajari, dan terbiasa melihat konsep ataupun ide utama yang akan dipelajari, membuat peserta didik akan lebih mudah untuk memecahkan suatu permasalahan yang kompleks.

iv. Melatih diri dalam memahami informasi penting

Dengan menggunakan mind mapping peserta didik akan terbiasa dalam mengorganisasikan dan mengelompokkan informasi-informasi penting dari mata pelajaran yang sedang dipelajari. Hal ini akan menyebabkan kejelian dan konsentrasi belajar mereka semakin meningkat.

4. Kelebihan dan Kekurangan Mind Mapping[25]

A) Kelebihan

1. Merupakan cara yang mudah dalam menggali informasi dari dan ke otak peserta didik. Catatan yang dibuat dalam bentuk Mind

[25] Ibid, hal. 76-79

Mapping akan mempermudah penulisnya untuk lebih memahami hal tersebut, dikarenakan mereka menulis menggunakan dengan bahasa mereka sendiri.

2. Peserta didik dapat mengemukakan pendapat secara bebas. Dikarenakan peserta didik dapat membuat ide kreatif berdasarkan ide mereka sendiri dan menggunakan bahasa mereka sendiri yang tentu saja akan lebih mudah mereka pahami.
3. Catatan yang dibuat oleh peserta didik lebih fokus pada inti materi. Dalam pembuatan mind mapping tidak semua materi yang diberikan oleh guru akan dicatat oleh para peserta didik. Hanya inti pokok atau bagian-bagian penting dari materi saja. Selain itu, karena mind mapping hanya disajikan pada satu lembar kertas saja, maka pengkajian ulang materi akan lebih mudah.
4. Kreativitas individu maupun kelompok akan semakin meningkat. Mind mapping memungkinkan peserta didik menuangkan ide yang mereka miliki ke dalam bentuk visualisasi kreatif. Penggunaan gambar, symbol, dan kata kunci yang terkait akan memicu dan merangsang pola pikir kreatif peserta didik.
5. Memudahkan peserta didik untuk mengingat. Karena catatan dalam mind mapping sifatnya spesifik dan bermakna khusus

bagi para pembuatnya. Mind mapping mempunyai ciri khas tertentu sesuai pembuatnya. Hal-hal penting terangkum dan tercatat dalam kata kunci yang tertulis pada selembar kertas dengan berbagai warna dan gambar. Sehingga memudahkan para peserta didik untuk mengingat dan mempelajari suatu informasi dengan melihat hubungan yang terbentuk dari kata kunci.

6. Menyenangkan. Mind Mapping dibuat menggunakan komponen warna, gambar, dan garis. Hal ini tentu saja menyenangkan bagi peserta didik. Kegiatan yang menyenangkan akan menimbulkan suasana yang positif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
7. Mengaktifkan seluruh bagian otak. Dalam penyusunan Mind Mapping kedua belahan otak akan dimaksimalkan penggunaannya. Peserta didik tidak hanya menggunakan belahan otak kiri yang terkait dengan pemikiran logis. Akan tetapi juga menggunakan belahan otak kanan dengan menggunakan perasaan dan emosi mereka dalam warna dan simbol tertentu.

B) Kekurangan

1. Jumlah detail informasi yang diterima peserta didik tidak diketahui. Memerlukan banyak alat tulis. Mind mapping yang baik akan memerlukan banyak warna, karena symbol-simbol,

gambar serta garis yang dicantumkan dalam mind mapping akan atraktif dan menarik.

2. Memerlukan waktu yang lama. Para siswa ketika belum terbiasa dan mahir menulis serta menggambar, mereka akan ragu-ragu. Bagi para pemula rasa takut salah dan merasa tidak mampu, akan mendominasi.
3. Memerlukan waktu yang panjang untuk memeriksa. Ketika para peserta didik membuat mind mapping, maka guru akan kewalahan untuk memeriksanya apabila dalam satu pokok pelajaran akan ada lebih dari satu mind mapping.
4. Pembuatan relatif sulit. Kekurangan ini akan bisa diatasi apabila pengajar benar-benar memahami mind mapping. Dalam pembuatannya pengajar diharapkan untuk senantiasa mendampingi dan membantu peserta didik agar tidak merasa kesulitan dan merasa tertarik dalam membuat mind mapping

5. Langkah-Langkah Pembuatan Mind Mapping[26]

a. Mulailah dengan menulis topik utama di tengah kertas.
b. Gunakan ilustrasi gambar, simbol-simbol, dimensi- dimensi dan kode-kode pada keseluruhan Peta Pikiran.
c. Pilih kata-kata kunci pada tiap-tiap cabang yang dikembangkan, tulis menggunakan huruf kapital;

[26] Ibid, hal.70-71

d. Setiap kata/ gambar harus berdiri sendiri pada setiap garis/ cabangnya;

e. 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, terorganisir dan mengalir dari pusat ke luar, menjulur seperti akar atau pancaran cahaya;

f. Buat garis/ cabang yang sama panjang dengan kata- katanya;

g. Gunakan warna-warni dalam peta pikiran paling tidak tiga warna, sesuai selera;

h. Kembangkan bentuk peta pikiran yang sesuai dengan gaya atau kreativitas masing-masing Gunakan kaidah asosiasi pada peta pikiran yang telah dibuat.

i. Buat peta pikiran dengan runut dan jelas dengan menggunakan hierarki yang urut, dan jelas sampai pada canang-cbang yang paling ujung.

j. Sisakan ruang untuk penambahan tema berikutnya.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut pembuatan mind mapping yang digunakan di dalam smart card tajwid tidak semuanya memakai tahapan diatas, hanya memakai beberapa tahapan berdasarkan kebutuhan.

C. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, kata media atau perantara disebut dengan kata وسائل bentuk jamak dari وسيلة. Jadi bentuk bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. [27]

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi[28]

Sedangkan secara istilah menurut NEA (National Education Association) yang dikutip dalam buku Ali Mudlofir, memberikan definisi media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya.[29]

Menurut Azhar Menurut Azhar Arsyad yang dikutip dalam buku Sukiman, Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera, memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak),yaitu

[27] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2012), hal. 27.

[28] Ibid, hal. 29.

[29] Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), hal. 119

kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik serta menekankan bahwa media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.[30]

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah suatu alat perantara baik dalam bentuk perangkat keras atau lunak, yang dapat di lihat, dirasa dan diraba seperti media cetak kartu pembelajaran yang dipakai sebagai penyalur informasi pengetahuan kepada santriwati agar hal yang ingin dicapai dapat terwujud yakni meningkatkan hasil belajar santriwati dalam materi tajwid.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut *Levie* dan *Lentz* yang dikutip dalam buku sukiman, menjelaskan bahwa media visual memiliki empat fungsi utama yang saling berkaitan dalam proses kognitif siswa. Fungsi atensi berperan sebagai instrumen inti untuk memusatkan konsentrasi siswa pada materi pelajaran, sementara fungsi afektif mengoptimalkan aspek emosional dan kenyamanan siswa saat berinteraksi dengan teks bergambar. Lebih lanjut, fungsi kognitif terbukti mempercepat pemahaman serta retensi informasi melalui lambang visual, sedangkan fungsi kompensatoris berperan dalam mengakomodasi siswa dengan kemampuan membaca

[30] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2012), hal. 38

rendah agar lebih mudah mengorganisasikan dan mengingat kembali isi materi.[31]

Manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh Arief S. Sadiman, dkk yang dikutip dalam buku sukiman, ialah menyampaikan kegunaan-kegunaan media pendidikan secara umum sebagai berikut: [32]

i. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
ii. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
iii. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
iv. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
v. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran bukan hanya dipakai sebagai alat bantu cadangan, melainkan komponen vital yang menentukan efektivitas belajar santriwati di pesantren. Dalam konteks belajar tajwid, media berperan sebagai instrumen terkuat yang menarik minat santriwati pada materi yang sulit, sekaligus berfungsi secara nalar untuk mempermudah indera terhadap perbedaan bunyi atau hukum bacaan melalui simbol dan warna yang jelas.

[31] Ibid, hal. 38-40
[32] Ibid, hal. 40-41

Hal lainnya, media mampu mengatasi keterbatasan indera dan menyamakan persepsi seluruh santriwati.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berbagai jenis media yang sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu: media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia.[33] Penjelasannya adalah sebagai berikut :

i. Media Visual

Adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatan. Beberapa media visual antara lain:

a. media cetak seperti buku, modul, jurnal peta, gambar dan poster.
b. model dan prototype seperti globe bumi
c. media realitas alam sekitar dan sebagainya.

Dalam penelitian ini media smart card tajwid masuk ke dalam jenis gambar karena berbentuk kartu pintar yang memakai konsep mind maping

ii. Media Audio

[33] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2013), hal. [cek halaman pada buku Anda].

Adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indra pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indra kemampuan pendengaran. Oleh karena itu media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata (Munadi, 2008). Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal adalah dalam bentuk bunyi- bunyian, music, bunyi tiruan dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan adalah tape recorder, radio dan CD player.

iii. Media audio-visual

Adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program TV dan lain-lain

iv. Multimedia

Merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera

penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi informasi. Secara sederhana, Meyer (2009) mendefinisikan multimedia sebagai media yang menghasilkan bunyi dan teks. Jadi TV, presentasi powerpoint berupa teks, gambar bersuara sudah dapat dikatakan multimedia.

Berdasarkan beberapa macam media pembelajaran diatas, maka media pembelajaran yang akan penulis teliti adalah media pembelajaran visual dalam bentuk kartu pintar berbasis mind mapping sebagai alat media pembelajaran interaktif pada materi tajwid.

4. Cara Pembuatan Media *Smart Card Tajwid* Menggunakan Canva

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat bantu Canva Premium. Untuk memperjelas tentang cara mengembangkan materi tajwid berbasis *mind mapping* menjadi media visual kartu pintar tajwid, berikut peneliti sertakan *screenshot* design media nya.[34]



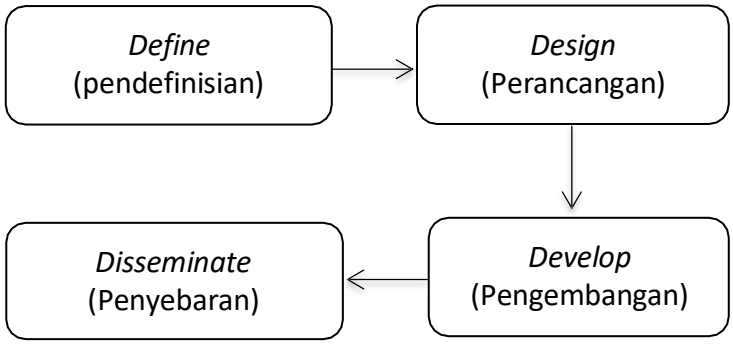
[34] Sumber Gambar Dokumentasi Pribadi

Gambar 2.1 Cover *Smart Card Tajwid*

5. Model Pengembangan yang Digunakan

Secara umum model pengembangan dibagi menjadi empat, yaitu model Kemp, Dick and Carey, model 4D dan model PPSI.[35] Dari beberapa model pengembangan tersebut,penulis menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Thagarajan yaitu model 4-D. Dimana model ini terdiri dari 4 tahapan pengembangan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran).[36]

Gambar 2.2: langkah-langkah pengembangan model 4-D:



Define (pendefinisian), berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan beserta klasifikasinya. *Design* (perancangan), berisi kegiatan untuk membuat rancangan produk yang telah ditetapkan. *Development* (pengembangan), berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-

[35] Rafiqah, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme,* (Makassar: Alauddin University Press, 2013), hal. 96

[36] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*: *Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 15

ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. *Dissemination* (penyebaran), berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.[37] Penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan) saja, karena mengingat keterbatasan waktu dan biaya.

6. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Mind Mapping

Berikut adalah rincian terkait kriteria kelayakan tersebut:[38]

1) Hasil Validasi: Data hasil validasi dari para ahli (ahli desain media, ahli materi, dan praktisi/dosen) menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kualifikasi baik.
2) Status Revisi: Karena sudah memenuhi kualifikasi baik, media tersebut dinyatakan tidak perlu direvisi, meskipun validator tetap memberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut.
3) Instrumen Penilaian: Proses penilaian kelayakan ini menggunakan instrumen berupa angket (semi terbuka dan tertutup) dengan pengukuran skor menggunakan skala Likert 1 sampai 5.
4) Rubrik Penilaian Terkait: Proses penilaian kelayakan media pembelajaran Smart Card Tajwid ini merujuk pada indikator hasil belajar tajwid santriwati pada ranah kognitif C1–C3. Kriteria keberhasilan media diukur berdasarkan kemampuan santriwati dalam tiga indikator utama, yaitu: (1) Mengingat (Remembering), di mana

[37]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*: *Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*….. hal. 20

[38] Solichin, *Paradigma Konstruktivisme dalam Belajar dan Pembelajaran*, hal. [cek halaman pada buku Anda].

santriwati mampu menyebutkan nama, jumlah, dan huruf dari hukum bacaan Nun Sukun/Tanwin, Mad Thobi'i, dan Qolqolah; (2) Memahami (Understanding), di mana santriwati mampu mengelompokkan serta menjelaskan perbedaan antarhukum bacaan yang memiliki kemiripan; serta (3) Menerapkan (Applying), di mana santriwati mampu menentukan hukum bacaan tersebut secara mandiri pada potongan ayat Al-Qur'an dan melafalkannya dengan tepat.

D. Materi Tajwid Sebagai Objek Media

1. Pengertian Ilmu Tajwid

   Tajwid secara bahasa dapat diartikan dengan membaguskan, menyempurnakan, memantapkan. Secara ilmiah Tajwid ialah membunyikan setiap huruf sesuai dengan tempat keluarnya dan memberikan setiap huruf tersebut hak serta mustahaknya (sifat yang tidak selalu melekat pada huruf dan dapat hadir kapan saja sesuai pada kondisi yang mempengaruhinya) [39]

2. Ruang Lingkup Materi Tajwid yang Dikembangkan
   a) Hukum Nun Sukun/Tanwin
   b) Mad Tho'bi'i
   c) Qolqolah

[39] Mufidatul Umah dan Siti Nur Hidayatul Hasanah, "Implementasi Metode Mind Mapping pada Pelajaran Tajwid untuk Meningkatkan Kualitas Bacaan Al-Quran pada Siswa di SMP Tahfidz Ar-Rosyid Tulungagung," Jurnal Inovasi Pendidikan 6, no. 2 (2024): hal. 164–80.

Berdasarkan sub materi tajwid diatas berasal dari hasil voting para guru tahfidz terkait kesulitan yang paling banyak dialami santriwati pada materi tajwid

3. Hukum Mempelajari Ilmu Tajwid

Mempelajari ilmu Tajwid ialah fardhu kifayah yang artinya wajib dilakukan tetapi apabila sekelompok orang telah melakukannya maka sekelompok yang lain sudah gugur kewajiban. Akan tetapi menggunakan ilmu Tajwid ketika membaca Al-Quran hukumnya fardhu‘ain, yang artinya harus diprioritaskan terlebih dahulu daripada belajar disiplin ilmu lainnya. Atau singkatnya fardhu’ain ialah suatu kewajiban yang harus dijalankan oleh setiap muslim. Setiap orang yang membaca Al-Quran haruslah sesuai dengan kaidah dan ketentuan ilmu Tajwid karena dikhawatirkan apabila terdapat kesalahan saat membaca Al-Quran akan menyebabkan salah arti dan salah penafsiran.[40]

[40] Ibid, hal. 17

E. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menempuh suatu proses pembelajaran, yang tampak dalam perubahan tingkah laku pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Nana Sudjana menegaskan bahwa hasil belajar pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari kegiatan belajar, dan di antara ketiga ranah tersebut ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh pendidik karena berkaitan langsung dengan penguasaan materi pelajaran.[41]

Dalam penelitian ini, hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif sebagaimana klasifikasi Taksonomi Bloom hasil revisi Anderson dan Krathwohl, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3). Pembatasan ini dilakukan karena ketiga tingkatan tersebut merupakan kemampuan yang relevan diukur pada materi hukum nun sukun dan tanwin, mad thobi'i, serta qolqolah, dan dapat diukur melalui tes tertulis.

[41] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya), hal. …

Hasil belajar tajwid dengan demikian dapat dimaknai sebagai tingkat penguasaan santriwati terhadap kaidah hukum bacaan Al-Qur'an setelah mengikuti pembelajaran, yang ditunjukkan melalui skor yang diperoleh dari tes hasil belajar. Santriwati dikatakan memiliki hasil belajar yang baik apabila ia mampu menyebutkan kaidah hukum bacaan, membedakan hukum-hukum yang memiliki karakteristik serupa, serta menerapkannya secara tepat pada potongan ayat Al-Qur'an.

2. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan tiga tingkatan kognitif berikut:

a. Mengingat (C1) — santriwati mampu menyebutkan jumlah, nama, dan huruf-huruf dari hukum bacaan nun sukun dan tanwin, mad thobi'i, serta qolqolah. Contoh: menyebutkan lima huruf qolqolah.

b. Memahami (C2) — santriwati mampu mengelompokkan dan menjelaskan perbedaan antarhukum bacaan yang memiliki kemiripan. Contoh: membedakan *ikhfa'* dan *idgham bighunnah* beserta alasannya, atau membedakan *qolqolah sughra* dan *qolqolah kubra* berdasarkan letak sukunnya.

c. Menerapkan (C3) — santriwati mampu menunjukkan dan menentukan hukum bacaan yang terdapat pada potongan

ayat Al-Qur'an yang belum pernah dibahas sebelumnya, serta melafalkannya dengan durasi dan sifat bacaan yang tepat.

Ketiga indikator inilah yang dijabarkan menjadi kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar tidak terjadi secara instan, melainkan dipengaruhi oleh dua faktor utama yang saling bersinggungan:

a) Faktor Internal (Minat & Motivasi): Berdasarkan psikologi belajar dalam buku Sukiman (2012), minat merupakan motor penggerak utama. Santriwati yang memiliki minat tinggi terhadap keindahan Al-Qur'an akan memiliki fokus atensi yang lebih tajam. Minat ini memudahkan proses kognitif dalam merekam detail-detail kecil dalam tajwid, seperti durasi dengung yang tepat.

b) Faktor Eksternal (Metode & Media): Arief S. Sadiman (2011) menekankan bahwa cara guru menyampaikan pesan sangat menentukan hasil belajar. Penggunaan media visual (seperti kartu hukum tajwid atau slide interaktif) dapat mengkonkritkan materi tajwid yang abstrak. Media yang inovatif mampu membangkitkan aspek afektif santriwati, sehingga mereka merasa senang dan lebih cepat memahami materi yang sulit sekalipun.

Lingkungan pesantren juga berperan sebagai faktor eksternal pendukung. Budaya *semaan* atau saling menyimak

bacaan antara teman memberikan stimulasi terus-menerus yang memperkuat hasil belajar santriwati secara kolektif.

Dapat diartikan bahwa hasil belajar merupakan hasil sinergi antara kesiapan mental dari dalam diri santriwati (minat) dengan kualitas alat bantu serta cara mengajar yang disediakan oleh guru (media dan metode).

F. Penelitian Relevan .

Dalam penelitian Skripsi ini tentu peneliti memiliki sumber referensi valid berdasarkan penelitian Relevan terdahulu guna memberikan sumber kajian tambahan sebagai bentuk informasi tambahan bagi peneliti dalam sumber rujukan kajian pustaka. Dengan beberapa faktor persamaan dan perbedaan dalam penelitian.

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Nama, Judul dan Tahun
1.	Penelitian yang dilakukan oleh Reza, Noor Ellyawati, dan Rima Masyanah.,Tahun 2021. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) atau penelitian pengembangan yang menggunakan model Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dari Luther. Judul penelitiannya adalah "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mind Mapping dengan PowerPoint di SMA Islam Terpadu Granada Samarinda"
	Persamaan

	Persamaan: Berdasarkan materi dalam sumber tersebut, fokus utama penelitian ini adalah pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar konsep. Persamaan yang menonjol adalah penggunaan model pembelajaran mind mapping yang diintegrasikan ke dalam program Microsoft PowerPoint sebagai alat bantu mengajar yang kreatif dan interaktif. Selain itu, penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan metode R&D untuk menghasilkan dan menguji tingkat kelayakan sebuah produk pendidikan.
	Hasil Penelitian
	1. Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran melalui enam tahap, yaitu konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan materi (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing), dan distribusi (distribution). 2. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media berada pada kriteria "sangat layak" dengan skor rata-rata 4,73. 3. Penilaian dari ahli media juga menunjukkan kriteria "sangat layak" dengan skor rata-rata 4,60. 4. Uji coba yang dilakukan kepada siswa atau responden (kelas XI IPS B) menghasilkan skor rata-rata 3,77 yang termasuk dalam kriteria "layak". 5. Media pembelajaran yang dikembangkan didistribusikan kepada guru dan siswa melalui link Google Drive sehingga

	dapat diakses menggunakan laptop maupun handphone.
2.	Penelitian yang dilakukan oleh Ila Nasichatul Khoir, Waslah, dan Saihul Atho A'laul Huda.Tahun: 2025.Jenis Penelitian: Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Meskipun pada bagian abstrak sempat disebutkan metode kuasi-eksperimen, namun pada bab metodologi secara spesifik dijelaskan bahwa penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menggambarkan situasi di lapangan secara alamiah.
	Persamaan
	Persamaan: Sama-sama mengkaji mengenai penerapan dan efektivitas metode pembelajaran mind mapping dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
	Hasil Penelitiam
	o Penerapan metode *mind mapping* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional (ceramah). o Metode ini membantu siswa dalam memfasilitasi hubungan antar konsep, mempermudah pengingatan informasi, serta meningkatkan keterlibatan aktif dan minat belajar siswa. o Di MI Bendet, metode ini membuat siswa lebih fokus, tertib, dan memudahkan mereka dalam menjawab soal-

	soal latihan. o Faktor penghambat berupa perbedaan tingkat kemampuan siswa dapat diatasi dengan cara pendidik memahami karakter belajar masing-masing siswa dan mengombinasikan *mind mapping* dengan kegiatan lain seperti menghafal sambil bernyanyi.
3.	Penelitian ini disusun oleh Maulida Rahma Susanti, dkk. dengan judul "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Tajwid Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Santri di TPQ Al-Barokah" yang dipublikasikan dalam Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka pada tahun 2025.
	Persamaan
	Persamaan penelitian ini terletak pada fokus utamanya untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an melalui penguasaan ilmu tajwid sebagai fondasi dasar agar terhindar dari kesalahan makna. Selain itu, terdapat kesamaan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berupa permainan ular tangga sebagai metode inovatif untuk mempermudah penyampaian materi hukum *nun sukun* dan *tanwin* dibandingkan metode konvensional. Subjek penelitiannya juga memiliki kesamaan, yakni berfokus pada santri di tingkat TPQ yang membutuhkan metode pembelajaran menyenangkan untuk meningkatkan literasi Al-Qur'an mereka.

	Hasil Penelitian
	Hasil dari pengabdian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga memberikan dampak positif yang signifikan, di mana para santri menjadi jauh lebih antusias, termotivasi, dan tidak merasa bosan karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Secara substantif, terjadi peningkatan pemahaman santri terhadap materi tajwid, khususnya hukum bacaan nun mati dan tanwin, yang dibuktikan dengan kemampuan mereka menjawab soal-soal dalam setiap petak permainan serta meningkatnya kelancaran dan ketepatan santri dalam mempraktikkan bacaan Al-Qur'an secara langsung.

Berdasarkan tela'ah terhadap beberapa penelitian terdahulu, terdapat benang merah serta perbedaan mendasar yang memposisikan penelitian saya sebagai berikut:

Persamaan dan Perbedaan Secara garis besar, penelitian oleh Reza dkk. (2021), Ila Nasichatul dkk. (2025), dan Maulida Rahma (2025) memiliki persamaan dengan penelitian saya dalam hal tujuan meningkatkan hasil belajar materi melalui metode Mind Mapping dan penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Namun, terdapat perbedaan yang signifikan pada aspek media dan metodologi; penelitian terdahulu lebih banyak menggunakan media digital (PowerPoint), metode kualitatif, atau media permainan umum seperti ular tangga. Sementara itu, penelitian saya berfokus pada pengembangan produk visual (smart card

tajwid)berbasis Mind Mapping (*Smart Card*) dengan model pengembangan 4D.

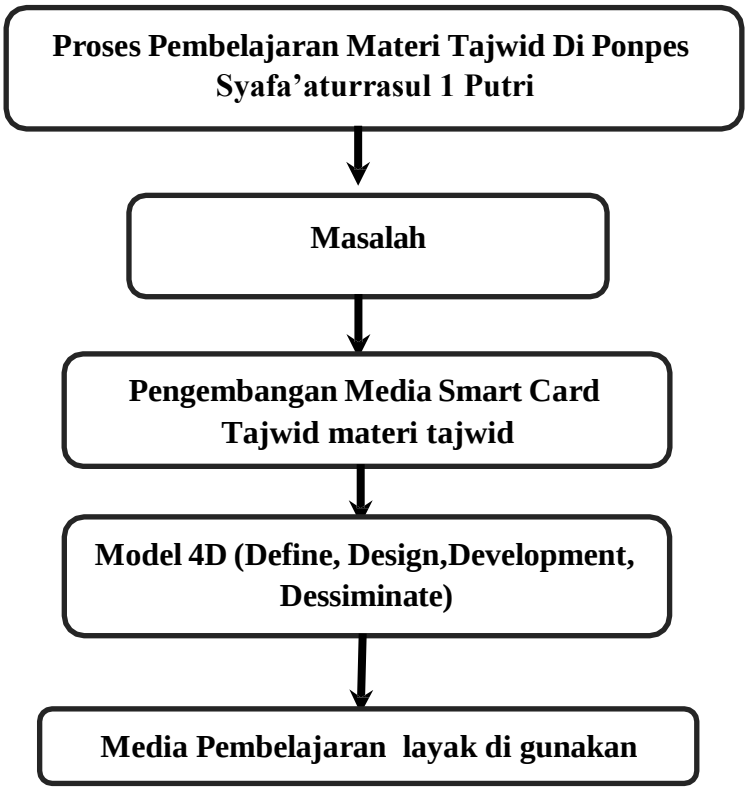
6. Kebaruan (Novelty) Penelitian Kebaruan dari penelitian yang saya lakukan yaitu: Mentransformasikan konsep *mind mapping* yang biasanya bersifat statis atau digital ke dalam bentuk Smart Card (kartu pintar). Media ini memungkinkan santriwati untuk menyusun dan memetakan hukum tajwid secara fisik (bongkar-pasang), sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih kinestetik,

   Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berbasis digital, media yang saya kembangkan merupakan solusi inovatif yang bebas perangkat elektronik (*gadget-free*). Hal ini sangat relevan dengan regulasi dan budaya belajar di Pondok Pesantren Syafa'aturrasul 1 Putri yang membatasi penggunaan teknologi digital.

G. Kerangka Konseptual

Kerangka Konseptual merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka Konseptual yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti.[42] Adapun kerangka konseptual pada penelitian ini dapat dilihat pada bagian berikut ini :

[42] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*,(Bandung: Alfabeta), 2013, hal..120.



Gambar 2.3 Peta Konsep Penelitian Media Smart Card Tajwid berbasis *Mind Map*

H. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan tentang variabel penelitian yang mencakup konsep, dan indikator sehingga memudahkan pengukuran dan analisis data.[43] Adapun definisi operasional dari penelitian ini ialah :

[43]Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, (Bandung: Alfabeta), 2018, hal..120.

Tabel 2.2 Definisi Operasional Penelitian

NO	Variabel	Definisi Operasional	Indikator
1.	Media *Smart Card Tajwid* berbasis Mind Mapping (Variabel X)	Media ini ialah media visual berupa kartu seperti flash card di desain menggunakan canva dengan penyajian materi berupa peta konsep tajwid	a. Melakukan analisis awal untuk menentukan media dan materi yang tepat sesuai kebutuhan di lapangan. b. Merancang media visual berupa kartu pintar tajwid menggunakan canva untuk menentukan skema warna dan simbol yang mewakili tajwid sesuai hasil analisis masalah. c. Produk hasil perancangan akan di validasi oleh para ahli untuk direvisi dan menghasilkan akhir produk untuk di uji di lapangan.
2.	Hasil Belajar (Variabel	Skor yang diperoleh santriwati pada tes hasil belajar materi	a. Santriwati mampu menyebutkan huruf dan jumlah huruf pada masing-

	Y)	hukum nun sukun/tanwin, mad thobi'i, dan qolqolah, yang mengukur ranah kognitif tingkat mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3), diukur sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media *Smart Card* Tajwid berbasis *mind mapping*	masing hukum bacaan (C1). b. Santriwati mampu mengelompokkan hukum nun sukun/tanwin, mad thobi'i, dan qolqolah secara tepat (C2). c. Santriwati mampu menjelaskan perbedaan dua hukum bacaan yang memiliki kemiripan sesuai kaidah (C2). d. Santriwati mampu menunjukkan dan menentukan hukum bacaan pada potongan ayat dalam mushaf Al-Qur'an (C3). e. Santriwati mampu melafalkan bacaan dengan durasi dan sifat bacaan

			yang tepat saat tilawah maupun setoran hafalan (C3).

.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Research and Development (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan.[44]

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan atau memvalidasi produk –produk yang digunakan dalam sebuah pembelajaran yaitu dapat berupa perangkat keras maupun lunak[45].

Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan produk dan dapat diuji keefektivitasan dari produk tersebut baik berupa buku, modul, kamus, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, computer pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, model-model pendidikan, dan lain sebagainya[46]

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan. Berdasarkan surat izin Riset terhitung 27 Mei s/d 19 Juni 2026.

[44] Albert Maydiantoro, "Model Penelitian Pengembangan," *Chemistry Education Review (CER)* 3, no. 2 (2021): hal. 185.

[45] Abdul Salam Hidayat, *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan pada Siswa Sekolah Dasar*, (Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung, 2021), hal. 5-6

[46] Ibid, hal.. 37-41

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Pondok Pesantren Syafa'aturrasul, Beringin Teluk Kuantan kecamatan kuantan tengah, Kabupaten Kuantan singingi, Riau.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang, benda, atau lembaga yang menjadi sumber data atau pemberi informasi dalam suatu penelitian. Dalam penelitian *Research and Development* (R&D), subjek penelitian adalah pihak-pihak yang terlibat untuk menilai kelayakan dan menguji efektivitas produk yang dikembangkan.[47]

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari:[48]

a. Validator (Ahli): Meliputi ahli materi dan ahli media yang memberikan penilaian terhadap validitas Media pembelajaran
b. Pengguna (User): Yaitu santriwati Darul Huffadz yang menjadi subjek uji coba produk untuk mengetahui praktikalitas dan efektivitas Media pembelajaran tersebut

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah variabel atau apa yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian. Berdasarkan teori Sugiyono (2015),

[47]Suigiyono,Metode Penelitian dan Pengembengan(Research and Development) (Bandung: Alfabeta,2015), hal.. 37-41

[48]Ibid, hal.. 37-41

objek dalam penelitian pengembangan adalah produk yang sedang dikembangkan. [49]

Maka, objek dalam penelitian ini adalah Media pembelajaran Berbasis *Mind Mapping* pada Materi Tajwid bagi santriwati Darul Huffadz[50]

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh santriwati Darul Huffadz Pondok Pesantren Syafa'aturrasul yang berjumlah 91 orang. Populasi tersebut tersebar ke dalam 8 halaqah (kelompok) yang di bina oleh Ustadzah Rintami (10), Ustadzah Zakiah (14), Ustadzah Hani (9), Ustadzah Halimah (12), Ustadzah Idha (11), Ustadzah Jamilah (11), Utadzah Amanda (12) dan Ustadzah Khoirunnisa (12).

Sampel dalam penelitian ini diambil secara *purposive* dengan kriteria santriwati yang memiliki kemampuan tajwid pada tingkat dasar. Adapun Jumlah responden diluar sample terdiri dari 10 Santriwati untuk tahap uji kelompok kecil dan 20 santriwati untuk tahap uji coba lapangan yang termasuk ke dalam sample penelitian. Selain itu juga mencakup 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media sebagai subjek validasi produk.

---

[49] *Ibid*, hal.. 28-30
[50] *Ibid*, hal. 28-30

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber berarti suatu cara untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama.[51]

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan refleksi praktisi, angket kebutuhan santriwati,wawancara dan validasi ahli. Refleksi praktisi dilakukan oleh peneliti sebagai guru pengampu mata pelajaran tajwid untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan Media pembelajaran. Angket dan tes digunakan untuk mengetahui respon dan kebutuhan santriwati terhadap media pembelajaran materi tajwid. Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan.[52]

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan rangkaian penelitian menggunakan proses yang sistematis untuk mengumpulkan data.[53]Analisis data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif untuk menjawab apakah model yang dikembangkan sudah valid, praktis, dan efektif.[54]

---

[51] A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 434-435.

[52] Maydiantoro, "Model Penelitian Pengembangan."

[53] Sugiyono,metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D, (Bandung:Alfabeta,2017),hal.. *435*

[54]A. Muri Yusuf, Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan…hal.. 435

1. Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data secara kualitatif yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

a. Pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan proses pencarian data yang dilakukan dengan jalan pengamatan/observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Data-data lapangan tersebut dicatat dalam catatan lapangan berbentuk deskriptif tentang apa yang dilihat, apa yang didengar dan apa yang dialami oleh subjek penelitian. Catatan deskriptif adalah catatan data alami apa adanya dari lapangan tanpa adanya komentar atau tafsiran dari peneliti tentang fenomena yang dijumpai. Dari catatan lapangan tersebut peneliti perlu membuat catatan refleksi yang berisi komentar, kesan, pendapat, dan penafsiran terhadap fenomena yang ditemukan.

b. Reduksi data

Reduksi data yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan.[55]

c. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Melalui penyajian data tersebut, maka data

[55] Imam Suprayogo dan Tobroni, *Metode Penelitian Sosial Agama*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2001), hal.. 193

terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penyajian data melalui uraian singkat atau ringkasan-ringkasan penting dari data yang telah direduksi untuk mendapatkan suatu kesimpulan atau melakukan tindakan lanjut. Jadi, setelah memisahkan itu peneliti memisahkan hasil penelitian sesuai dengan hasil permasalahan masing-masing dan kemudian disajikan.

d. Verifikasi data dan penarikan kesimpulan

Langkah selanjutnya dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang bersifat kredibel.

2. Analisis Data Kuantitatif

a. Uji Validitas

Suatu produk dapat digunakan sesuai dengan tujuannya apabila sudah dilakukan uji validitas. Uji validitas merupakan penilaian terhadap rancangan suatu produk. Penilaian produk berdasarkan pada angket yang telah diisi oleh tenaga ahli dan praktisi dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Analisis validitas menggunakan Skala Likert dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Memberikan skor untuk setiap item jawaban sangat valid (5), valid (4), cukup valid (3), kurang valid (2), dan tidak valid (1).
2) Menjumlahkan skor total tiap validator untuk seluruh indikator.
3) Pemberian nilai validitas dengan cara menggunakan rumus:

$$P = \frac{Jumlah\ Skor\ Masing-masing\ Item}{Jumlah\ Skor\ Maksimum} \text{ x } 100\%$$

Hasil yang kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

81% - 100% = Sangat Valid

61% - 80% = Valid

41% - 60% = Cukup Valid

21% - 40% = Kurang Valid

0% - 20% = Tidak Valid

Teknik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil diskusi validasi prototype dengan pakar.

b. Analisis Data Uji Praktikalitas dan Efektivitas

Data hasil praktikalitas dan efektivitas dikonversikan kedalam skala 5 (lima) dan kemudian dideskripsikan. Hasil deskripsi tersebut dijadikan dasar untuk menentukan model yang dikembangkan sudah praktis dan efektif atau belum. Hasil tersebut diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria yang menggunakan aturan hasil modifikasi dari aturan yang dikembangkan oleh Widoyoko.[56]

Data hasil praktikum yang terkumpul kemudian ditabulasikan. Hasil tabulasi tiap tagihan dicari persentasenya dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Jumlah\ Skor\ Masing{-}masing\ Item}{Jumlah\ Skor\ Maksimum} \text{ x } 100\%$$

Untuk melihat kategori praktikulas diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 3.1 : Kategori Praktikalitas Model

Persentase	Kategori
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

Sumber: Modifikasi dari Ridwan (2005)

[56] Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hal.. 142

Untuk melihat kategori efektivitas diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 3.2 : Kategori Efektivitas Model

Rata-rata Skor	**Klasifikasi**
84-100	Sangat Efektif
68-83	Efektif
52-67	Cukup Efektif
36-51	Kurang Efektif
0-35	Tidak Efektif

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif untuk menjawab pertanyaan apakah model dan Media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid, praktis,dan efektif.

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini, yaitu bagaimana kelayakan media *Smart Card* Tajwid berbasis *mind mapping* ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan untuk meningkatkan hasil belajar materi tajwid santriwati Darul Huffadz Ponpes Syafa'aturrasul, maka dapat disimpulkan bahwa media *Smart Card* Tajwid berbasis *mind mapping* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran tajwid. Dari aspek kevalidan, media ini dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi (91,7%) dan ahli media (91,2%). Dari aspek kepraktisan, media ini dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket respon santriwati dengan persentase 95,00%. Dari aspek keefektifan, media ini terbukti sangat efektif meningkatkan hasil belajar tajwid santriwati, yang ditunjukkan dengan kenaikan rata-rata nilai dari 35,75 (*pretest*) menjadi 86,15 (*posttest*).

Hasil uji Wilcoxon yang signifikan (Sig. = 0,000), serta nilai *N-Gain* sebesar 0,78 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, kelayakan media *Smart Card* Tajwid berbasis *mind mapping* telah terpenuhi melalui ketiga aspek tersebut, dan media ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar materi tajwid santriwati Darul Huffadz Ponpes Syafa'aturrasul secara signifikan.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran. Bagi pendidik, media Smart Card Tajwid berbasis mind mapping ini dapat dijadikan alternatif alat bantu pembelajaran tajwid yang inovatif dan bebas perangkat elektronik (gadget-free), khususnya pada materi Nun Sukun/Tanwin, Mad Thobi'i, dan Qalqalah. Bagi santriwati, media ini diharapkan dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok untuk memperkuat hasil belajar tajwid di luar jam pelajaran. Bagi pondok pesantren, hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan untuk mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis mind mapping pada materi keagamaan lainnya. Bagi peneliti selanjutnya, mengingat penelitian ini masih dibatasi hingga tahap Develop pada model 4D, disarankan untuk melanjutkan pada tahap Disseminate dengan cakupan materi tajwid yang lebih luas dan jumlah sampel yang lebih besar, guna menguji kelayakan dan keefektifan media secara lebih menyeluruh.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Alfarisi, Aris Salman. "Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tajwid Al-Qur'an." *Jurnal Aksioma Ad-Diniyyah* 10, no. 1 (2022)

Ali, ridwan. "analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam pembelajaran pendidikan agama islam." *Journal binagogik* 2, no. 2 (2025)

Ap.rahayu. "penggunaan mind mapping dari perspektif tony buzan dalam proses pembelajaran." *Paradigma* 11, no. April 2021 (2021)

Azhar, muhammad, salminawati salminawati, and zaini dahlan. "pengembangan Media pembelajaran ilmu tajwid matan tuhfatul athfal berbasis aplikasi google play store." *Jurnal educatio: jurnal pendidikan indonesia* 10, no 1

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011.

Bahansubu, amaludin, muhammadong muhammadong, mursyidi abdul jalil, and sabil mokodenseho. "analysis of the importance of islamic religious education and life skills in forming a noble young generation in indonesia." *Jurnal pendidikan west science* 1, no. 12 (2023)

Buzan, Tony. *Buku Pintar Mind Map*. Terjemahan oleh Hermaya. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.

DePorter, Bobbi, dan Mike Hernacki. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Terjemahan oleh Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa, 2011.

Faridah, yeni. "penerapan strategi mind mapping untuk meningkatkan hasil

belajar peserta didik kelas ix pada pembelajaran pai." *Jurnal inovasi strategi dan model pembelajaran* 2, no. 4 (2022)

Khairunnisa, i. M., et al. "pengaruh pemahaman materi ilmu tajwid (pada hukum bacaan mad) terhadap bacaan al-qur'an santriwati pada mata pelajaran al-qur'an hadits kelas viii mts. Ponpes syafa'aturrasul kec. Kuantan tengah kab. Kuantan singingi." *Jom ftk uniks* 3, no. 2 (2023)

Levie, Albert L., dan Richard Lentz. "The Effects of Text Illustrations: A Review of Research." *Educational Communication and Technology Journal* 30, no. 4 (1982):

Maydiantoro, Albert. "Model Penelitian Pengembangan." *Chemistry Education Review (CER)* 3, no. 2 (2021)

Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

Muhadir, muhammad. "penerapan metode mind map dalam pembelajaran baca tulis al-qur'an untuk meningkatkan kemampuan membaca al-qur'an peserta didik kelas ix di smp negeri 10 kota parepare." *Pendidikan agama islam*, (2019)

Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2013.

Mudlofir, Ali. *Pendidik Profesional: Konsep, Strategi, dan Aplikasinya dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2012.

Miller, George A. "The Magical Number Seven, Plus or Minus Two: Some Limits

on Our Capacity for Processing Information." *Psychological Review* 63, no. 2 (1956)

Paivio, Allan, dan James M. Clark. *Dual Coding Theory and Education*. *Pathways to Literacy Achievement for High Poverty Children*, 2006.

Pramawidyaka, Patrisius, Eny Enawaty, dan Husna Amalya Melati. "'Penggunaan Kartu Domino Kimia Pada Materi Koloid Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Di SMA,' Artikel Penelitian (Pontianak: Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Tanjungpura." *Artikel Penelitian Pontianak*, 2015.

Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula.* Bandung: Alfabeta, 2005.

Republik Indonesia. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara, 2003.

Solichin, Mohammad Muchlis. *Paradigma Konstruktivisme dalam Belajar dan Pembelajaran*. Pamekasan: Duta Media Publishing, 2021.

Sudarma, I. Komang, Dewa Gede Agus Putra Prabawa, and I. Kadek Suartama. "The Application of Information Processing Theory to Design Digital Content in Learning Message Design Course." *International Journal of Information and Education Technology* 12, no. 10 (2022)

Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2012.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Sadiman, Arief S., dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011.

Sweller, John. "Cognitive Load during Problem Solving: Effects on Learning." *Cognitive Science* 12, no. 2 (1988)

Thiagarajan, Sivasailam, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Bloomington: Indiana University, 1974.

Umah, Mufidatul, dan Siti Nur Hidayatul Hasanah. "Implementasi Metode Mind Mapping pada Pelajaran Tajwid untuk Meningkatkan Kualitas Bacaan Al-Quran pada Siswa di SMP Tahfidz Ar-Rosyid Tulungagung." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 6, no. 2 (2024)

Widoyoko, S. Eko Putro. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 20