



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI RUKHSAH BERBASIS DIGITAL MIND MAPPING DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ROSS

Ana Melia Ningsih¹, Jasiah²

IAIN Palangka Raya^{1,2}

anamelianingsih@gmail.com¹, jasiah@iain-palangkaraya.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar materi Rukhsah berbasis digital mind mapping yang dapat menjadi sarana bahan ajar tambahan dalam membantu guru dalam mengajar serta dapat menjadi bahan belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga memiliki tujuan untuk mengevaluasi kevalidan dan keefektifan bahan ajar berbasis mind mapping ini. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model Ross (Marrison, Ross and Kemp). Peneliti hanya menggunakan 5 tahapan dalam model ini yaitu masalah pengajaran, karakteristik siswa, Analisis Tugas, Tujuan Pengajaran, dan urutan materi. Pengembangan ini menggunakan instrument lembar validasi ahli materi dan media serta angket respons siswa dan guru. Hasil penelitian ini adalah terciptanya bahan ajar berbasis mind mapping untuk materi Rukhsah dan bahan ajar materi Rukhsah berbasis digital mind mapping ini layak digunakan sesuai dengan hasil validasi ahli materi dan ahli media serta uji coba dilapangan. Penggunaan bahan ajar berbasis mind mapping dapat membantu guru dalam mengajar materi Rukhsah dengan lebih kreatif dan membantu siswa memahami materi Rukhsah dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian bahan ajar berbasis mind mapping pada materi Rukhsah yang dikembangkan dengan model Ross ini dapat membantu guru dan siswa dan bahan ajar ini dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran karena dinilai kreatif dan praktis. Kesimpulan ini didukung dengan respons guru dan siswa.

Abstract

This study aims to develop Rukhsah material teaching materials based on digital mind mapping that can be a means of additional teaching materials in helping teachers in teaching and can be a learning material for students. In addition, this study also aims to evaluate the validity and effectiveness of this mind mapping-based teaching material. This study uses the Research and Development (R&D) method using the Ross model (Marrison, Ross and Kemp). Researchers only use 5 stages in this model, namely teaching problems, student characteristics, Task Analysis, Teaching Objectives, and material sequence. This development uses an instrument of material and media expert validation sheets and student and teacher response questionnaires. The results of this study are the creation of mind mapping-based teaching materials for Rukhsah material and Rukhsah material teaching materials based on digital mind mapping are suitable for use according to the results of validation by material experts and media experts and field trials. The use of mind mapping-based teaching materials can help teachers in teaching Rukhsah material more creatively and help students understand Rukhsah material well. Based on the results of the study, mind mapping-based teaching materials on Rukhsah material developed with the Ross model can help teachers and students and these teaching materials can be recommended for use in learning because they are considered creative and practical. This conclusion is supported by the responses of teachers and students.

Katakunci: Pengembangan, Bahan Ajar, Model Ross, Mind Mapping

PENDAHULUAN

Dalam era pendidikan yang semakin berkembang, inovasi dalam pembelajaran menjadi sangat penting. Dalam era yang semakin maju ini, tantangan bagi para tenaga pendidik seperti guru dan tutor semakin kompleks. Mereka tidak hanya dituntut untuk menyampaikan materi pelajaran dengan baik, tetapi juga harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman yang terus berubah (Sukarno, 2020).

Inovasi dalam pembelajaran menjadi kunci utama untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan menarik bagi siswa (Susianita & Riani, 2024). Inovasi dalam pembelajaran bukan sekadar sebuah pilihan, melainkan sebuah kebutuhan. Siswa saat ini tumbuh dalam lingkungan yang dipenuhi dengan teknologi dan informasi yang cepat berubah. Oleh karena itu, cara-cara tradisional dalam mengajar mungkin tidak lagi efektif untuk menarik perhatian mereka. Tenaga pendidik perlu menciptakan metode yang lebih interaktif dan dinamis, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Salah satu alasan utama mengapa inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan adalah kurangnya fasilitas yang mendukung proses belajar mengajar di kelas. Fasilitas yang memadai tidak hanya berperan sebagai sarana fisik, tetapi juga sebagai faktor penentu dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan (Susianita & Riani, 2024). Fasilitas dalam konteks pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk mendukung proses belajar mengajar. Fasilitas ini dapat berbentuk berbagai macam, salah satunya adalah bahan ajar. Bahan ajar merupakan komponen vital yang tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka (Lena et al., 2020).

Di beberapa daerah di Indonesia, terdapat masalah signifikan terkait dengan ketersediaan bahan ajar di sekolah-sekolah. Banyak sekolah masih menghadapi kesulitan dalam memperoleh bahan ajar yang lengkap dan mutakhir, sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang efektif (Saragih & Marpaung, 2024). Sekolah yang menjadi lapangan penelitian dalam artikel ini adalah salah satu dari banyaknya sekolah di Indonesia yang masih kekurangan bahan ajar seperti buku materi atau buku pelajaran siswa yang terbaru sesuai dengan kurikulum saat ini yaitu kurikulum merdeka. Akibatnya banyak siswa yang kesulitan belajar di sekolah karena tidak ada buku pelajaran dan harus berbagi dengan rekan sebangkunya agar bisa tetap belajar. Selain itu, ada juga sejumlah guru yang mengalami kesulitan dalam menciptakan bahan ajar sendiri guna menutupi kekurangan tersebut. Hal ini seringkali disebabkan oleh faktor-faktor seperti sumber daya yang terbatas, kurikulum yang kompleks, serta kemampuan profesionalitas guru yang perlu ditingkatkan.

Masa kini semakin banyak cara untuk mengatasi permasalahan-permasalahan mengenai kurangnya ketersediaan bahan ajar yang kurang tersebut. Dengan perkembangan zaman yang cepat pula semakin banyak pilihan bahan ajar yang dapat dipilih oleh guru untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Muttaqin, 2024). Salah satu bahan ajar yang dapat dipilih oleh guru adalah bahan ajar berbasis mind mapping. Mind mapping atau Peta pikiran adalah teknik berpikir visual yang mengatur dan menghubungkan ide atau konsep terkait dalam bentuk diagram interaktif (Nur Aini Indarwati & Edy Suryanto, 2024). Mind mapping sebagai bahan ajar efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Metode ini membantu siswa mengorganisasi informasi secara visual, sehingga memudahkan mereka dalam mengingat dan memahami materi pelajaran (Nurul Huda Panggabean et al., 2020). Bahan ajar berbasis mind mapping ini sangat cocok untuk materi yang memiliki banyak konsep seperti materi Rukhsah dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

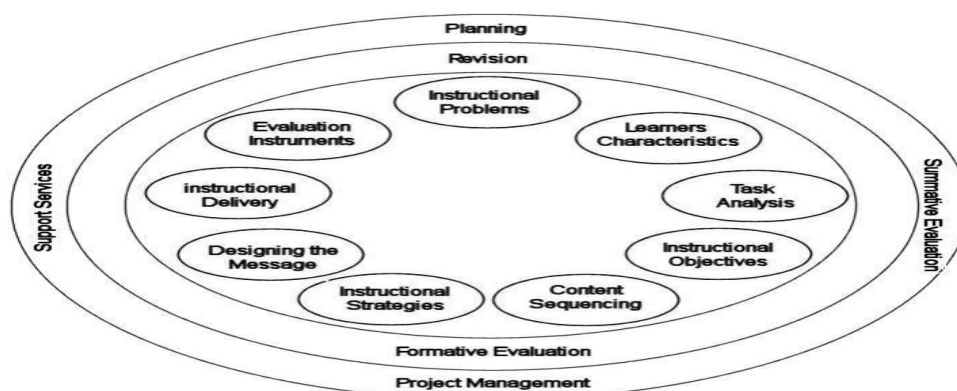
Materi rukhsah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mengacu pada kemudahan yang diberikan Allah SWT kepada umat-Nya dalam menjalankan ibadah, terutama saat menghadapi kesulitan. Rukhsah mencakup berbagai aspek ibadah seperti salat, puasa,

zakat, dan haji, di mana umat diperbolehkan untuk melakukan keringanan seperti menjamak salat atau tidak berpuasa saat sakit atau dalam perjalanan. Tujuan dari pengajaran rukhsah adalah untuk menanamkan pemahaman bahwa dalam menjalankan ibadah, Allah memberikan fleksibilitas sesuai dengan kondisi individu (Maemunatun, 2022). Materi ini cocok diterapkan dengan menggunakan mind mapping.

Penelitian ini berbeda dari lainnya karena dalam penelitian ini, mind mapping tidak digunakan sebagai alat untuk mengukur pemahaman siswa setelah pembelajaran, tetapi diintegrasikan ke dalam proses pengajaran itu sendiri. Dengan menjadikan mind mapping sebagai bahan ajar, siswa diajak untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam menciptakan peta konsep yang membantu mereka memahami dan mengingat materi dengan lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development, R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis mind mapping pada materi rukhsah. Metode R&D, atau Research and Development, merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki dan menyempurnakan produk yang sudah ada (Okpatrioka Okpatrioka, 2023). Pendekatan ini mencakup tidak hanya proses penciptaan, tetapi juga pengujian efektivitas dari produk yang dihasilkan. Menurut pendapat Sugiyono, metode ini merupakan langkah sistematis yang meliputi analisis kebutuhan, pengembangan produk, dan validasi untuk memastikan bahwa produk memenuhi standar kualitas dan efisiensi. Metode R&D dipilih karena memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam merancang, menguji, dan mengevaluasi produk pendidikan yang inovatif dan efektif. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Ross yaitu salah satu unit dari Model *Marrison, Ros and Kemp* (MRK) (Marzuki, 2022). Model *Marrison Ros and Kemp* merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang memiliki sembilan tahap pengembangan yang tidak memiliki titik awal tertentu (Asiva Noor Rachmayani, 2021). Menurut pendapat Kemp rancangan pengembangan perangkat pembelajaran pada model MRK adalah sebuah lingkaran yang kontinum (Isnawan & Wicaksono, 2018). Model *Marrison Ros and Kemp* ini memungkinkan pengembang perangkat dapat memulai penengembangan dari tahap manapun atau komponen manapun karena siklusnya berbentuk lingkaran yang diilustrasikan pada gambar dibawah ini:



Peneliti menggunakan lima tahapan yang ada pada model Ros yaitu Instructional Problems (Masalah Pembelajaran), Learner Characteristics (Karakteristik Siswa), Task Analysis (Analisis Tugas), Instructional Objectives (Merumuskan Tujuan Pembelajaran), Content Sequencing (Urutan Materi Pembelajaran).

Tahapan pertama yaitu instruksional Problems (masalah Pembelajaran). Pada tahapan ini, analisis tujuan pembelajaran menjadi langkah krusial yang harus dilakukan untuk mengidentifikasi dan memahami masalah-masalah yang terdapat dalam kurikulum yang berlaku. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan tidak hanya relevan, tetapi juga efektif dalam menjawab tantangan yang dihadapi oleh para guru dan para siswa.

Tahapan yang kedua adalah Learner Characteristics (Karakteristik Siswa). Pada tahapan ini dilakukan analisis yang bertujuan untuk memahami ciri-ciri, kemampuan, dan pengalaman siswa, baik sebagai individu maupun sebagai kelompok. Dengan pemahaman yang jelas mengenai karakteristik siswa, perangkat pembelajaran yang dirancang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan potensi mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Data hasil analisis ini digunakan untuk merancang perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tahapan yang ketiganya adalah Task Analysis (Analisis Tugas). Analisis tugas merupakan perincian isi mata ajar dalam bentuk garis besar untuk menguasai bahan kajian atau mempelajari keterampilan yang mencakup keterampilan kognitif, keterampilan psikomotor, dan keterampilan sosial. Analisis tugas ini meliputi analisis struktur isi, analisis prosedural, analisis konsep, dan pemrosesan informasi.

Tahapan keempat adalah Instructional Objectives (Merumuskan Tujuan Pembelajaran). Perumusan tujuan pembelajaran sangatlah penting karena tujuan pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai pedoman bagi pengajaran dan pembelajaran. Salah satu aspek yang krusial dalam merumuskan tujuan pembelajaran adalah penentuan tujuan pembelajaran khusus, yang sering kali dikenal sebagai indikator hasil belajar. Indikator ini diperoleh dari analisis tujuan yang dilakukan pada tahap identifikasi masalah pembelajaran.

Tahapan kelima dan yang terakhir yaitu Content Sequencing (Urutan Materi Pembelajaran). Pada tahap ini isi pokok bahasan yang akan diajarkan diurutkan terlebih dahulu. Menurut pendapat Posner dan Strike ada lima aspek yang perlu diperhatikan dalam mengurutkan pokok bahasan yaitu pengetahuan prasyarat, familiaritas, kesukaran, minat, dan perkembangan siswa. Setelah isi pokok bahasan diurutkan, langkah selanjutnya adalah menentukan strategi awal pembelajaran.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket observasi dan wawancara. Angket pada penelitian ini adalah angket skala likert untuk mengetahui penilaian ahli media, ahli materi, tanggapan siswa dan tanggapan guru. Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan mengamati data-data yang dibutuhkan dalam penelitian. Peneliti melakukan observasi dan menemukan beberapa data yang mendukung untuk membuat pengembangan bahan ajar materi Rukhsah untuk siswa. Data yang dikumpulkan itu dilihat dari lingkungan sekolah, fasilitas yang ada di sekolah, materi yang ada di buku, dan siswa yang ada di sekolah. Wawancara merupakan kegiatan mengumpulkan data dari sumber-sumber data seperti guru mata pelajaran, Waka kurikulum, dan siswa yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada Oktober 2024 diawali dengan melakukan observasi lapangan terlebih dahulu di salah satu SMP Negeri di Palangka Raya. Peneliti melihat berbagai hal yang terjadi di lapangan yang kemudian menjadi salah satu alasan kuat peneliti untuk mengembangkan Bahan Ajar berbasis Mind Mapping yaitu kurangnya bahan ajar yang tersedia di sekolah tersebut dan kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan bahan ajar untuk membantu siswa dalam belajar.

Peneliti melakukan wawancara dengan Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengetahui beberapa data diantaranya gaya mengajar guru, bahan mengajar yang selama ini digunakan, kesulitan dalam mengajar dan lainnya yang dapat mendukung penelitian ini. Guru mata pelajaran mengatakan “Bahan ajar yang inovatif untuk pembelajaran PAI di sekolah ini masih kurang karena sulitnya menjelaskan poin-poin dalam materi PAI kepada siswa”.

Dari wawancara dengan guru mata pelajaran PAI peneliti dapat menyimpulkan bahwa guru sulit membuat bahan ajar yang inovatif dan sulit menjelaskan pembelajaran PAI yang cukup berat seperti Al-Quran Hadist ataupun hukum-hukum dalam islam. Kemudian peneliti juga melakukan wawancara dengan Waka Kurikulum di ssekolah SMP tersebut dan mendapatkan data yang dapat mendukung penelitian yaitu fasilitas yang mendukung pembelajaran kurikulum merdeka di sekolah tersebut kurang, selain itu para siswa juga belum bisa membawa peralatan elektronik seperti handphone ke sekolah yang mana membuat diperlukannya inovasi pembelajaran yang berbasis digital namun juga dapat digunakan siswa tanpa harus menggunakan handphone disekolah.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan para siswa yang mengikuti mata pelajaran PAI yang berjumlah 13 orang perkelasnya dan peneliti mengambil 1 orang dari kelas A dan 2 orang dari kelas B. Para siswa mengatakan bahwa mereka sering menggunakan buku siswa berbagi dengan teman sebangku karena kurangnya buku siswa yang sesuai dengan kurikulum saat ini yaitu kurikulum merdeka. Setelah melakukan wawancara dan observasi ditemukan pula karakteristik siswa yang senang dengan pembelajaran aktif dimana mereka bisa mendengarkan penjelasan guru, bertanya jawab, serta berdiskusi. Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kemudian menjadi bahan pertimbangan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis digital mind mapping.

Mind mapping dipilih karena Mind mapping merupakan teknik yang sangat efektif untuk meningkatkan pembelajaran aktif. Metode ini melibatkan penggunaan diagram visual yang menghubungkan ide-ide dan informasi dengan cara yang terstruktur dan mudah dipahami. Dengan memanfaatkan mind mapping, siswa dapat mengorganisir pemikiran mereka, mengidentifikasi hubungan antara konsep, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Salah satu materi pendidikan agama Islam yang sesuai untuk bahan ajar mind mapping adalah materi Rukhsah. Materi rukhsah sangat cocok untuk dipresentasikan menggunakan mind mapping karena mind mapping dapat menggambarkan hubungan antara berbagai konsep dalam materi ini secara jelas dan terstruktur. Rukhsah berisi berbagai keringanan dalam menjalankan kewajiban agama di situasi tertentu, seperti sakit, perjalanan, atau kondisi darurat. Dengan menggunakan mind mapping, kita bisa memvisualisasikan berbagai jenis rukhsah yang ada, serta hubungan antar jenis-jenis rukhsah tersebut dengan kondisi yang memerlukannya. Ini memungkinkan kita untuk melihat gambaran keseluruhan dan kaitan antara satu rukhsah dengan yang lainnya secara langsung.

Dalam bentuk mind map, setiap cabang bisa mewakili satu kategori rukhsah, misalnya rukhsah dalam shalat, puasa, atau ibadah lainnya. Ini akan memudahkan pemahaman tentang bagaimana rukhsah diterapkan dalam berbagai keadaan. Mind mapping juga memungkinkan penambahan detail lebih lanjut mengenai kondisi yang memungkinkan adanya rukhsah dan contoh penerapannya dalam kehidupan nyata, menjadikannya lebih mudah dipahami dan diingat. Dengan demikian, mind mapping memberikan cara yang efektif dan efisien untuk memahami materi rukhsah secara keseluruhan.

Peneliti mulai merancang bahan ajar berbasis digital mind mapping yang dapat digunakan dengan perangkat elektronik seperti proyektor dan handphone namun juga dapat di print kemudian menjadi bahan belajar siswa di rumah tanpa menggunakan perangkat elektronik. Dalam bentuk mind map, setiap cabang bisa mewakili satu kategori rukhsah, misalnya

rukhsah dalam shalat, puasa, atau ibadah lainnya. Ini akan memudahkan pemahaman tentang bagaimana rukhsah diterapkan dalam berbagai keadaan. Mind mapping juga memungkinkan penambahan detail lebih lanjut mengenai kondisi yang memungkinkan adanya rukhsah dan contoh penerapannya dalam kehidupan nyata, menjadikannya lebih mudah dipahami dan diingat. Dengan demikian, mind mapping memberikan cara yang efektif dan efisien untuk memahami materi rukhsah secara keseluruhan.

Bahan ajar dibuat dengan terlebih dahulu mengumpulkan materi melalui buku siswa, beberapa penelitian, buku-buku lainnya, kitab, dan penjelasan di YouTube. Bahan ajar mind Mapping dibuat melalui platform Canva untuk mendesain dan menambahkan foto maupun ilustrasi. Bahan ajar berbasis digital mind mapping yang telah jadi kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan angket Skala Likert. Berikut pedoman skala likert.

Tabel 1. Tabel Skala likert

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Nilai dari hasil Validasi ahli materi dan ahli media kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus yang ada dibawah ini:

Presentase Validasi	=	Skor yang dicapai	X	100%
		Skor maksimum		

Data yang diperoleh kemudian dibuat menjadi data Kualitatif untuk mengetahui kriteria presentasi hasil Validasi.

Tabel 2. Kategori Kelayakan

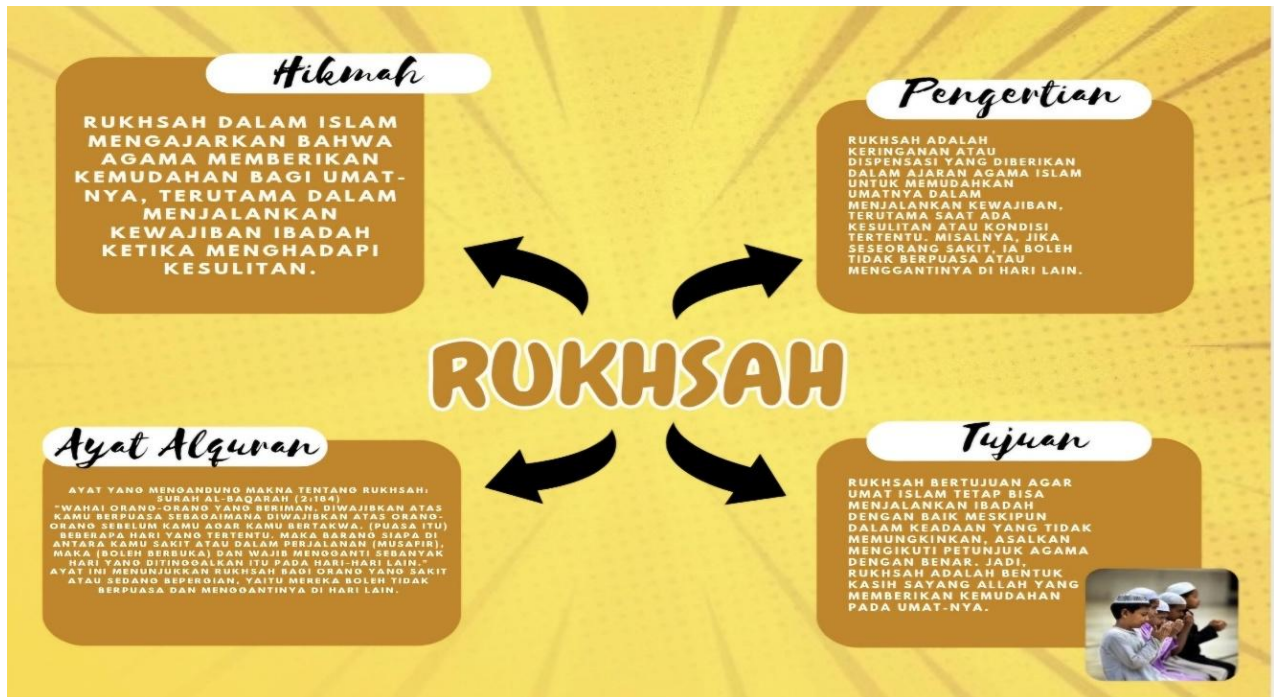
Interval %	Kriteria
86<N>100	Sangat Baik
72<N>85	Baik
58<N>71	Kurang
44<N>57	Sangat Kurang

Pada Validasi ahli media pertama memperoleh skor 71,76% yang menunjukkan kriteria kurang. Ahli media menyarankan untuk menambahkan tujuan pembelajaran didalam bahan ajar mind mapping. Menambahkan tujuan pembelajaran ke dalam bahan ajar mind mapping adalah langkah strategis untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Dengan memberikan arah dan fokus kepada siswa, pengajar tidak hanya membantu mereka memahami materi dengan lebih baik tetapi juga mendorong kemandirian dan motivasi belajar. selain itu ahli media menambahkan bahwa penggunaan warna dan tata letak pada mind mapping perlu diperbaiki.

Pada validasi ahli materi pertama memperoleh skor 68,75% yang menunjukkan kriteria kurang. Ahli materi memberikan masukan untuk menambahkan kompetensi yang ingin dicapai

dan evaluasi pada bahan ajar mind mapping tersebut. Dari beberapa tambahan saran dan masukan yang peneliti terima maka peneliti menambahkan komponen yang kurang pada bahan ajar mind mapping. Setelah melakukan revisi peneliti kembali melakukan validasi dengan ahli media dan ahli materi agar bahan ajar mind mapping dinyatakan layak. Pada tahap validasi kedua, bahan ajar mind mapping dinyatakan layak dengan memperoleh skor 87% dari ahli media yang menunjukkan kriteria Sangat Baik dan 84,64% dari ahli materi yang menunjukkan kriteria Baik. Berikut tampilan bahan ajar sebelum dan sesudah revisi:

Gambar 1. Bahan ajar mind mapping sebelum revisi



Gambar 2. Bahan ajar mind mapping setelah revisi



SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan bahan ajar berbasis digital mind mapping untuk materi Rukhsah, yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan membantu guru dalam proses pengajaran. Metode Research and Development (R&D) dengan model Ross digunakan untuk menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tantangan pengajaran yang dihadapi. Hasil validasi dari ahli materi dan media menunjukkan bahwa bahan ajar ini layak digunakan, serta respons positif dari guru dan siswa menegaskan efektivitasnya dalam pembelajaran. Rekomendasi untuk implementasi bahan ajar ini mencakup pelatihan bagi guru agar dapat memanfaatkan mind mapping secara optimal dalam pengajaran. Selain itu, penting untuk menyediakan fasilitas yang mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan, seperti akses ke perangkat digital. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif dan menarik, mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan memahami materi dengan lebih baik. Ke depan, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi penerapan mind mapping dalam konteks pendidikan lainnya dan untuk mengembangkan variasi metode pengajaran yang dapat diadaptasi sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini akan membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan responsif terhadap perkembangan zaman, serta meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

REFERENSI

- Asiva Noor Rachmayani. (2021). Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di Smk PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19.
- Isnawan, M. G., & Wicaksono, A. B. (2018). Model Desain Pembelajaran. In Indonesian Journal Of Mathematics Education (Vol. 1, Issue 1).
- Lena, L. A. N., Samiha, Y. T., Habisukan, U. H., Wigati, I., Hapida, Y., & Anggun, D. P. (2020). Studi Tentang Pengembangan Bahan Ajar E-Book. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2020, 33–40.
- Maemunatun, M. (2022). Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. Proceedings Series On Social Sciences & Humanities, 9, 70–72. <https://doi.org/10.30595/Pssh.V9i.655>
- Marzuki, I. (2022). Efektifitas Pengembangan Model Blended Learning Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan Effectiveness Of Developing Blended Learning Models Educational. Jurnal Pembangunan Kota Tangerang, 1(1), 18–33.
- Muttaqin, M. A. (2024). Hubungan Antara Motivasi Ekstrinsik Dengan Minat Bekerja Pada Perusahaan Bagi Siswa-Siswi Smk Ma'arif Nu 03 Larangan. 15(1), 37–48.
- Nur Aini Indarwati, & Edy Suryanto. (2024). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Mind Mapping Dan Muatannya Pada Profil Pelajar Pancasila. Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(3), 280–287. <https://doi.org/10.54259/Diajar.V3i3.2547>
- Nurul Huda Panggabean, Amir Danis, & Nadriyah. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran Ipa Tema Lingkungan Sahabat Kita. Jurnal Tunas Bangsa, 7(2), 204–218. <https://doi.org/10.46244/Tunasbangsa.V7i2.1177>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/Jdan.V1i1.154>
- Saragih, O., & Marpaung, R. (2024). Tantangan Dan Peluang: Studi Kasus Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Mandiri Berubah Kabupaten Tapanuli Utara. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi), 4(3), 888–903. <https://doi.org/10.53299/Jppi.V4i3.632s>

- Sukarno, M. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Era Masyarakat 5.0. Prosiding Seminar Nasional 2020, 1(3), 32–37. <https://Ejurnal.Mercubuana-Yogya.Ac.Id/Index.Php/Prosidingpsikologi/Article/View/1353/771>
- Susianita, R. A., & Riani, L. P. (2024). Pendidikan Sebagai Kunci Utama Dalam Mempersiapkan Generasi Muda Ke Dunia Kerja Di Era Globalisasi. Prosiding Pendidikan Ekonomi, 1–12.