

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

Nur 'Afifah¹, Mira Maisura², Sarini Vita Dewi³

^{1,2,3}Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Email: 180212063@student.ar-raniry.ac.id, mira.maisura@ar-raniry.ac.id,
vita.sarini@ar-raniry.ac.id

Abstract

This research is based on the student's difficulties of the class II Ibtidaiyyah in Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah for understanding sharaf science which it contained in the Matan Kailani book. The book used is a bald Arabic book, the sentences are not separated by commas or periods and the presentation of the material is very dense. This study aims to determine how the process of developing the Matan Kailani book by using a Concept Map and to find out the effectiveness of using the Kailani development book to improve students' abilities in Sharaf Science. To achieve this goal, the researchers conducted research using the Research and Development/R&D method. As for the sample in this study, the researchers chose class II of Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah, Aceh Besar. The results of this study are the researchers succeeded in finding a new product. The validation of the development consists of two aspects, namely the content and design aspects. From the content aspect, the value obtained is 97.8%, which is very feasible, while from the design aspect, the value obtained is 85.7%, which is very feasible and recommended as a medium that can be used as an additional reference and learning resources for students at Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah. Based on pre-test and post-test's values that using the non-parametric Wilcoxon test statistic with a Z value of -3.502b with Asymp. Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ indicates that H_a is accepted and H_0 is rejected. So it can be concluded that there is effectiveness in using the Mind Mapping-based Matan Kailani e-book to increase the understanding of spiritual science for class 2 Ibtidaiyyah students at Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah.

Keywords: *Development, E-Kitab, Matan Kailani, Mind Mapping, Sharaf Science*

Abstrak

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

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

kitab matan Kailani berbasis mind mapping untuk meningkatkan pemahaman ilmu sharaf terhadap santri kelas 2 Ibtidaiyyah di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah.

Kata Kunci: Pengembangan, E-Kitab, Matan Kailani, Mind Mapping, Ilmu Sharaf

1. Pendahuluan

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

Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah merupakan salah satu dayah tradisional di Aceh dengan metode pembeajaran salafiyah yang berlokasi di Gampong Cot Cut, Kec. Kuta Baro Kab. Aceh Besar. Dayah ini didirikan pada tahun 2003 yang dipimpin oleh Abi Mukhlis Budiman hingga sekarang. Dayah ini menjadi sebuah wadah pendidikan Islam terpenting yang mengajarkan ilmu agama dengan menekankan nilai-nilai moral dan agama sebagai pedoman kehidupan dalam masyarakat. Sumber belajar yang digunakan adalah kitab-kitab turats (kitab kuning) karangan ulama Islam terdahulu, dengan menggunakan bahasa Arab tanpa menggunakan harakat, sehingga kitab-kitab kuning disebut dengan kitab gundul. Pengkajian kitab-kitab ini sangat diperlukan guna untuk memperdalam kajian keilmuan terutama ilmu fadhu 'ain, antara lain: ilmu Al-Quran, Fiqih, Hadist, Ushul Fiqih, Aqidah, Akhlak, Tasawuf dan tata bahasa Arab. Kitab-kitab kuning menjadi sumber belajar utama bagi para santri, sebagai pegangan dan panduan dalam kehidupan sehari-hari sehingga ia memiliki peran terkhusus di dunia pesantren/dayah. Adapun metode yang digunakan dalam pembelajaran yaitu *bandongan* dimulai dengan ustadz mengajar, santri memahami, mendengar, mencatat dan mengingat materi yang diberikan oleh ustadz tanpa melihat teks dengan tujuan lebih memperdalam pemahaman pada materi [2].

Ilmu *sharaf* adalah ilmu yang mempelajari struktur kata dan keaslian huruf-hurufnya, penambahannya, penghapusannya, kemurniannya, penggantinya, dan segala perubahan yang terjadi. Jadi mempelajari ilmu *sharaf* adalah mempelajari perubahan-perubahan kata dalam kalimat. Dalam bahasa Arab, morfologi disebut dengan ilmu *sharaf*. Salah satu kitab yang membahas tentang ilmu Sharaf dan digunakan di dayah ini ialah kitab *Kailani*. Kitab karangan Abu Hasan 'Ali bin Hisyam al-Kailani as-Syafi'iy ini merupakan syarah atau keterangan dari kitab Matan Tashrif al-Izziy yang dikarang oleh Izzuddin Abu Mu'ali Abdul Wahab bin Ibrahim al-Junjaniy [2].

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah, peneliti menemukan beberapa kesulitan pada santri dalam memahami kaidah-kaidah ilmu sharaf yang terdapat dalam kitab Kailani, misalnya pada pembagian *wazan-wazan fi'il*, beberapa santri merasa sulit dalam memahami kaidah dari *wazan*, serta tidak mampu menghafal contoh-contoh yang serupa dengan mudah. Hal ini dikarenakan kitab yang digunakan merupakan kitab arab gundul yang tidak berharakat, kalimat-kalimat yang tidak dipisahkan oleh tanda koma maupun tanda titik serta penyajian materi yang sangat padat. Hal ini membuat santri merasa bosan dan sulit dalam memahami pembelajaran *sharaf* [3].

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

2. Kajian Pustaka

2.1 Ilmu Sharaf

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

تَحْوِيلُ الْأَصْلِ الْوَاحِدِ إِلَى أَمْثِلَةٍ مُخْتَلِفَةٍ لِمَعَانٍ مَّفْصُودَةٍ لَا تُحْصَلُ إِلَّا بِهَا

“Perubahan asal suatu kata kepada kata yang berbeda untuk mencapai arti atau maksud yang dikehendaki yang hanya bisa tercapai dengan perubahan tersebut”. [4]

2.2 Kitab Syarah Kailani

Salah satu kitab yang mempelajari ilmu-ilmu Bahasa arab, khususnya ilmu morfologi (*sharaf*) atau ilmu yang mengkaji perubahan dari satu kata ke kata lainnya adalah Kitab *Syarah kailani*. Kitab-kitab tentang ilmu *Sharaf* seperti *Matan Kailani* dan *Syarah Kailani* ditulis oleh Abul Hasan Ali bin Hisyam al-Kailani as-Syafi'iy. Kitab ini merupakan syarah atau bagian dari kitab *Matan Tashrif al-Izziy* yang ditulis oleh Izzuddin Abul Mu'ali Abdul Wahab bin Ibrahim al-Junjaniy. Ilmu *Sharaf* adalah cabang ilmu bahasa atau linguistik yang sering disebut dengan linguistik molekuler, adalah cabang linguistik yang sangat penting karena mempelajari struktur bahasa yang memiliki filolsolfis [5].

2.3 E-Kitab

Buku elektronik adalah versi elektronik dari buku, yang terdiri dari kumpulan kertas yang mengandung teks atau gambar, sedangkan buku biasanya terdiri dari kumpulan kertas yang mengandung teks atau gambar. Mereka biasanya lebih kecil daripada buku, dan mereka sangat populer di zaman modern. Kata-kata dalam buku elektronik dapat ditemukan dan dicari dengan cepat, yang membuat mereka populer. Beberapa format buku elektronik yang populer adalah teks polos, pdf, jpeg, doc lit, dan html.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa "E-book" adalah singkatan dari buku elektronik yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer. E-book dapat berupa *file* dalam berbagai format, seperti format pdf (dokumen portabel) yang dapat dibuka dengan program Acrobat Reader atau sejenisnya, format htm (file web) yang dapat dibuka secara *offline* melalui browser atau internet eksplorer, dan format epub (file elektronik) yang dapat dibuka secara elektronik melalui browser atau internet explorer [5].

2.4 Mind Mapping

Mind mapping pertama kali diciptakan oleh Tony Buzan dari inggris, yaitu seorang pakar pengembangan otak, kreativitas, dan revolusi pendidikan mulai awal tahun 1970-an. Pada prinsipnya *mind mapping* merupakan cara termudah dalam menempatkan informasi

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

ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak, atau lebih sederhananya suatu cara mencatat yang lebih kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan bentuk pikiran-pikiran kita, dan juga disebut dengan metode pembelajaran yang sangat sederhana [6].

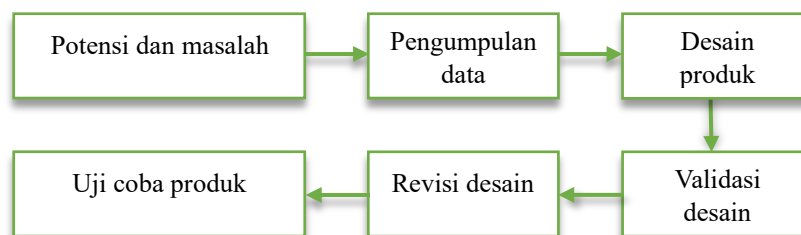
2.5 Adobe Illustrator

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

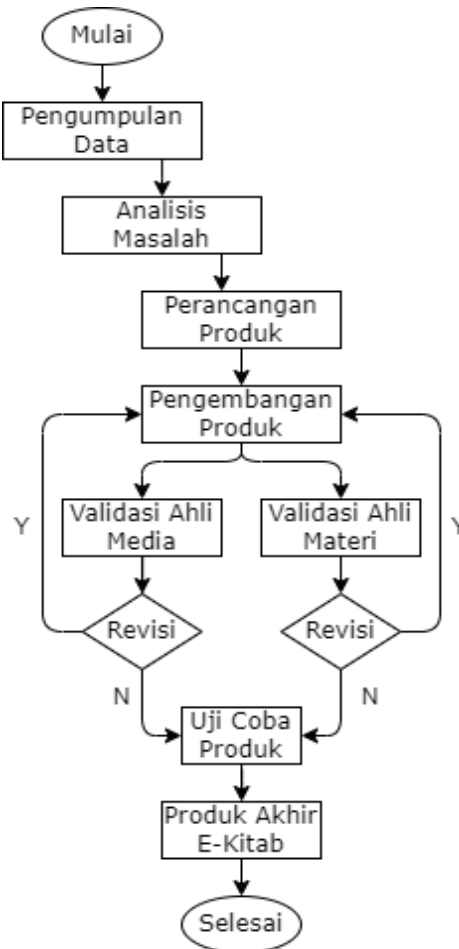
Adobe Illustrator (AI) merupakan aplikasi desain grafis profesional berbasis vektor. Aplikasi berbasis vektor memiliki kelebihan memperbesar objek tanpa membuat objek tersebut menjadi pecah dan tidak perlu menggunakan resolusi yang tinggi. Sementara itu, aplikasi yang berbasis bitmap merupakan aplikasi desain grafis yang membutuhkan resolusi yang tinggi agar objek yang didesain tidak pecah/kabur. Akibatnya akan memiliki ukuran/*size* yang besar [7].

3. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan/Research and Development (R & D). Model pengembangan yang digunakan dalam peneliti mengacu pada penelitian dan pengembangan modifikasi dari model pengembangan menurut Borg and Gall. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah kitab Syarah Kailani berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran *sharaf* santri dayah Ruhul ‘Atiq Al-Waliyyah [6]. Produk yang dihasilkan akan melalui berbagai prosedur penelitian dan penyempurnaan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat bermanfaat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun langkah yang dilakukan pada tahap desain atau perancangan ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Tahap desain dan perancangan sistem



Gambar 2. Flowchart Penelitian dan Pengembangan (R&D)

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

1. Potensi Atau Masalah

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

2. Pengumpulan Data

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

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

3. Desain produk

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

4. Validasi Produk

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

5. Revisi Produk

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

6. Uji Coba Produk

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

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

a. Analisis Data Angket

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

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \dots\dots\dots [8]$$

Keterangan:

- P : Presentase yang dicari
- $\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden
- $\sum x_i$: Jumlah nilai total

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

Presentase (%)	Kriteria Validasi
100%-81%	Sangat Layak
80%-61%	Cukup Layak
60%-41%	Kurang Layak
40%-21%	Tidak Layak
<21%	Sangat Tidak Layak

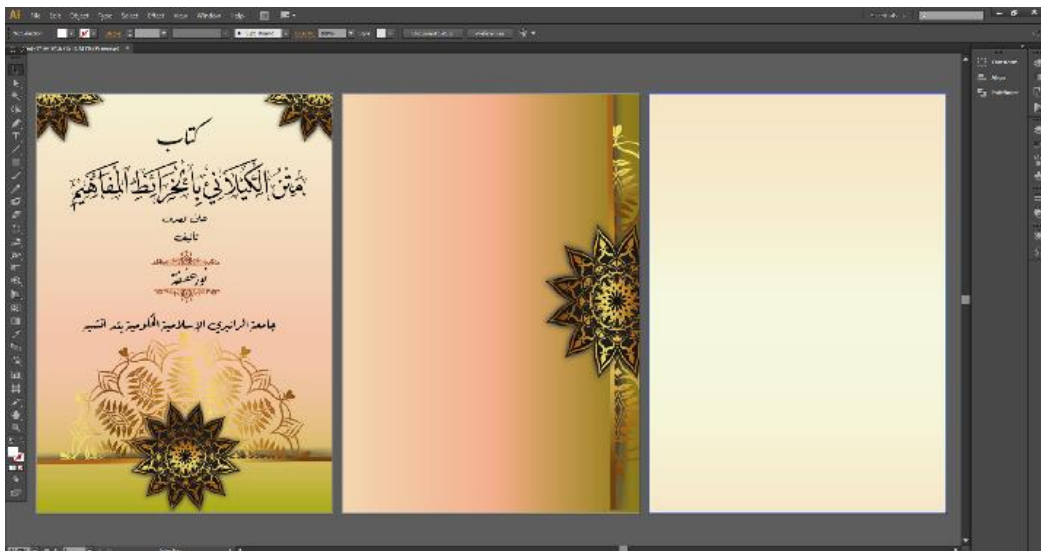
b. Analisis Data tes

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

4. Hasil dan Pembahasan

1) Hasil Penelitian

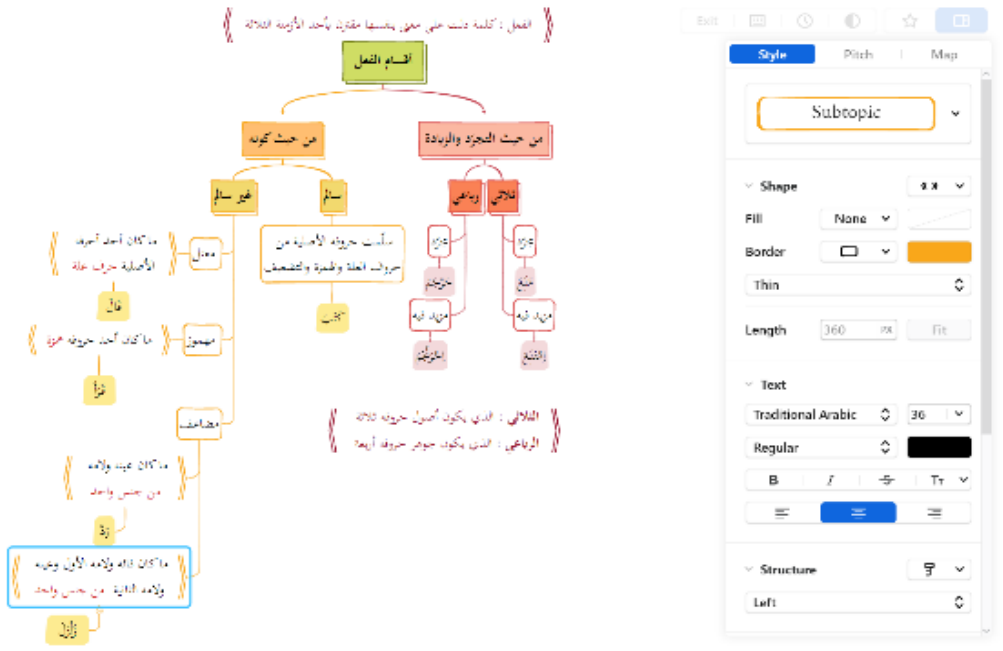
Adapun desain produk pengembangan e-kitab adalah terdiri dari *cover* depan dan *cover* belakang, halaman kata pengantar peneliti, daftar isi, halaman materi dan penutup. Berikut ini langkah-langkah desain produk yang dikembangkan, yaitu :



Gambar 3. Tampilan Desain Cover Kitab dan Background Halaman Materi

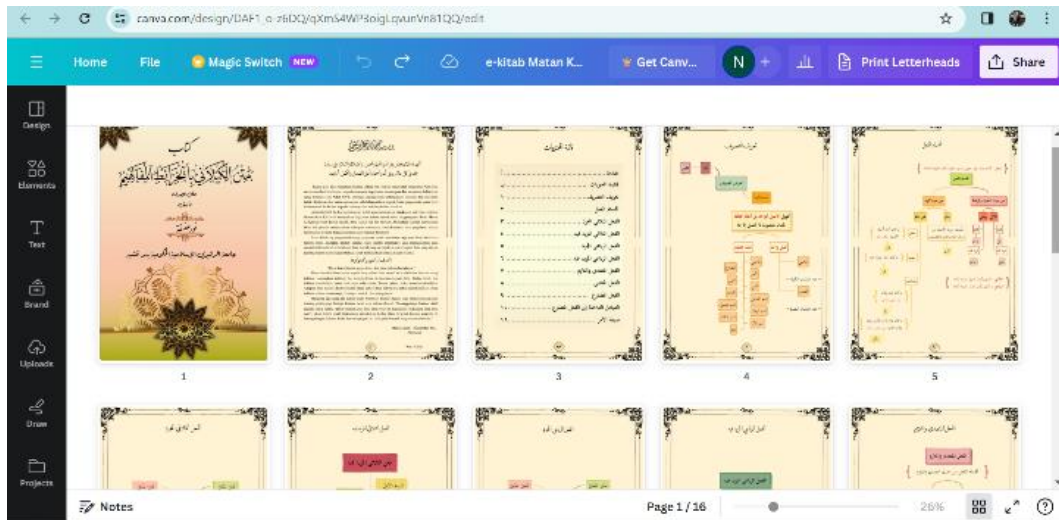
Gambar (3) menunjukkan proses desain *cover* depan e-kitab, *cover* belakang dan *background* halaman materi. Desain dilakukan dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.

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



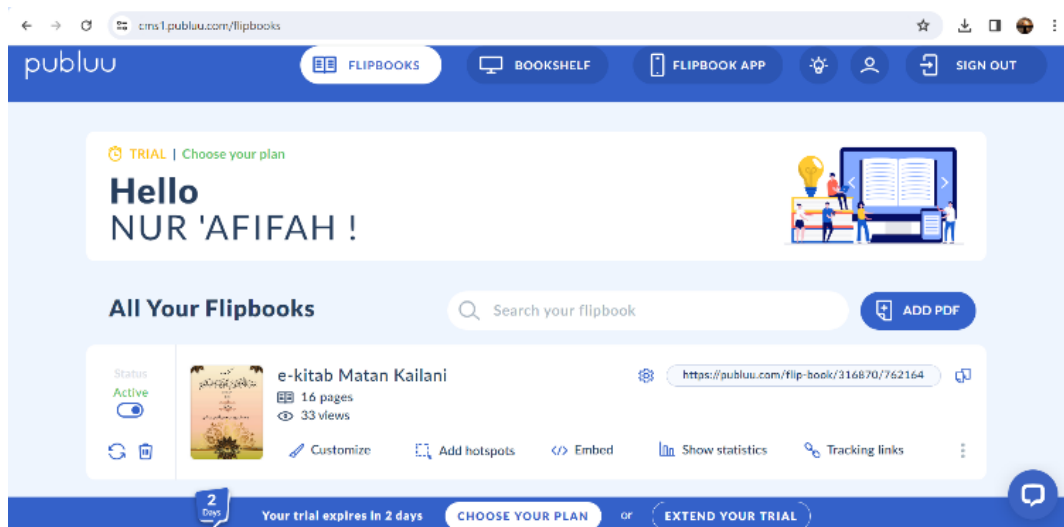
Gambar 4 Tampilan Desain Isi Materi

Pada Gambar 4 menunjukkan proses penyusunan dan penyajian materi yang terdapat di dalam e-kitab Matan Kailani, kemudian materi dikembangkan ke dalam bentuk *mind mapping*. Desain dilakukan menggunakan aplikasi Xmind.



Gambar 5. Tampilan proses penyusunan dan penyajian materi

Pada Gambar 5 menunjukkan proses penggabungan keseluruhan isi dari e-kitab Matan Kailani mulai dari cover depan, kata pengantar, daftar isi, isi, kata penutup dan *cover* belakang kitab.



Gambar 6. Tampilan proses import e-kitab ke dalam website publuu.com

Pada Gambar 6 menunjukkan proses *import* e-kitab ke dalam *website* publuu.com agar menjadi sebuah kitab elektronik atau e-kitab yang dengan mudah untuk bisa di publikasikan.

2) Pembahasan

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

Setelah peneliti melakukan pengembangan dengan menggunakan 6 langkah yang diambil dari langkah pengembangan Borg & Gall, selanjutnya peneliti menguji produk dengan melakukan penelitian di lapangan, yaitu di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah, kelas 2 Ibtidaiyyah yang berjumlah 20 santri. Sebelum pembelajaran menggunakan e-kitab, peneliti terlebih dahulu memberikan soal pretest kepada siswa berjumlah 10 soal terkait materi pembagian fi'il, kemudian melakukan pembelajaran menggunakan e-kitab matan kailani dan di akhir pembelajaran peneliti memberikan soal post-test untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Maka peneliti memperoleh nilai rata-rata pada pre test adalah 69.5 dan nilai rata-rata pada post-test adalah 90. Sebelum melakukan analisis data pre-test dan post test, maka peneliti akan melakukan uji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah persebaran data berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 2. Uji Test Normalitas

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

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 2 .data Pre-test dengan signifikansi 0.125 > 0.05 menunjukkan data berdistribusi normal dan data post-test dengan signifikansi 0.000 <

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

0.05 menunjukkan data tidak berdistribusi normal. Karena salah satu data tidak berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji statistik non parametrik yaitu Uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk menguji hipotesis dengan taraf nyata=5%.

Tabel 3. Uji Wilcoxon Signed Rank Test

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test	0a	.00	.00
Pre Test	19b	10.00	190.00
Ties	1c		
Total z			-3.502b

Berdasarkan tabel 3 di atas menunjukkan bahwa nilai Z -3.502^b dengan Asymp. Sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05 menunjukkan bahwa H_a diterima dan H₀ ditolak. Maka terdapat efektivitas dalam penggunaan e-kitab matan Kailani berbasis mind mapping untuk meningkatkan pemahaman ilmu sharaf terhadap santri kelas 2 Ibtidaiyyah di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah.

5. Kesimpulan

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

1. Penelitian ini telah menghasilkan E-Kitab Matan Kailani berbasis *Mind Mapping* dengan model pengembangan R&D yang di sederhanakan menjadi enam tahapan yaitu; tahapan potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk dan uji coba produk.
2. Hasil uji kelayakan yang telah dilakukan terhadap produk e-Kitab Matan Kailani berbasis *Mind Mapping* dengan melakukan sebaran angket kepada ahli media dan ahli materi. Hasil kelayakan dengan rata-rata perolehan pada media yaitu 97,8% dengan kriteria penilain "sangat layak". Sedangkan Hasil kelayakan dengan rata-rata perolehan pada materi yaitu 85,7% dengan kriteria penilain "sangat layak" serta direkomendasikan sebagai salah satu media yang dapat digunakan sebagai referensi tambahan dan sumber belajar bagi santri di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah.
3. Berdasarkan pengukuran yang dilakukan melalui pre-test dan *post-test* menggunakan statistik non parametrik uji Wilcoxon dengan nilai Z -3.502^b dengan Asymp. Sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05 menunjukkan bahwa H_a diterima dan H₀ ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya efektivitas dalam penggunaan e-kitab matan Kailani berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan pemahaman ilmu *sharaf* terhadap santri kelas 2 Ibtidaiyyah di Dayah Ruhul 'Atiq Al-Waliyyah.

Daftar Pustaka

- [1] H. Budiman, "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan," *Al-Tadzkiyyah J. Pendidik. Islam*, vol. 8, pp. 20–31, 2022.
- [2] M. Ardiansyah, "Kitab Kuning Dan Konstruksi Nalar Pesantren," *Al'adalah*, vol. 22, pp. 146–157, 2021.
- [3] U. M. Idris, "Pesantren Sebagai Lembaga Pendidikan Islam," *Al Hikmah*, vol. XIV, no. 1, pp. 101–119, 2013.
- [4] M. Anwar, *Ilmu Sharaf, Terjemahan Matan Kailani dan Nazham Al-Maqsud*, vol. x. 2009.
- [5] R. Gunawan, "Tathwir Kitab Ash-Sharf Al-Kailaniy bi Khariithah Al-Mafaahim (Mind Mapping) Bi Ma'had Darrul Lughah wa Dirasah Islamiyyah Pamekasan Madura," 2016.
- [6] T. Buzan, *Mind Map untuk Meningkatkan kreativitas*, vol. 3. 2016.

- [7] R. Soekarta, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB (Studi Kasus Universitas Muhammadiyah Sorong)," 2015.
- [8] N. dan W. P. . M, "Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran. Surabaya: Pusat Studi Matematika dan IPA Sekolah UNESA," *UNESA*, vol. 10, p. 2, 2011.