

PENGEMBANGAN RANCANGAN PEMBELAJARAN DENGAN *MINDJET MINDMANAGER*

¹Bambang Widjanto, ²Marianus Subandowo

¹SMK Darul Mustofa Bangkalan, ²Universitas PGRI Adi Buana

¹bambangkalan@gmail.com

Abstrak: Implementasi kurikulum 2013 mewajibkan guru mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, perlu dipersiapkan rancangan pembelajaran yang baik dan efektif dengan bantuan komputer. Berdasarkan hal tersebut, pengembang membuat suatu produk *software* rancangan pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mempersiapkan, memonitor dan mengevaluasi kegiatan belajar mengajarnya. Yaitu, suatu rancangan pembelajaran menggunakan program aplikasi *Mindjet MindManager*. Dengan menggunakan produk pengembangan ini, maka akan menghasilkan keefektifan kegiatan pembelajaran. Pendekatan yang digunakan dalam pengembangan adalah model pengembangan Sadiman. Tahapan pemodelan dimulai dengan identifikasi masalah, perumusan tujuan, pembuatan butir-butir materi pengembangan, perumusan alat ukur keberhasilan dan uji coba serta revisi produk pengembangan. Hasil penilaian uji coba terakhir (uji coba lapangan) terhadap produk *software* menunjukkan bahwa penilaian guru bidang studi terhadap produk pengembangan ini sangat diperlukan atau dibutuhkan oleh guru. Sangat baik, sangat menarik, dan dapat memudahkan perancangan pembelajaran. *Software* ini layak dipakai sebagai media alternatif dalam perancangan pembelajaran.

Kata-kata kunci: pengembangan, rancangan pembelajaran, *mindmanager*

Abstract: Implementation of curriculum 2013 requires teachers to integrate ICT in learning. Prior to implementing the learning activities, learning design needs to be prepared well and effectively with the help of computers. Based on this, the developer makes a learning design *software* product that can help teachers to prepare, monitor and evaluate teaching and learning activities. That is, learning design using *Mindjet MindManager* application program. By using the products of this development, it will result in the effectiveness of learning activities. The approach used in the development is Sadiman development model. Stages modeling begins with the identification of problems, formulation of objectives, creation of particles of matter development, the formulation of the gauge successes and trials as well as the revision of product development. The results of the last test assessment (field trial) to indicate that the *software* product assessment of teachers towards product development is urgently needed or required by the teacher. Very good, very interesting, and can facilitate the learning design. This *software* is used as a feasible alternative media in the learning design.

Keywords: learning module Development, *mindmanager*

PENDAHULUAN

Laporan pembangunan manusia dari UNDP tahun 2013 menunjukkan kemajuan yang kuat dalam setiap indikator Indeks Pembangunan Manusia (IPM) dalam 40 tahun terakhir. Nilai IPM Indonesia pada 2012 meningkat menjadi 0,629 dari 0,422 atau meningkat 49 persen sejak 1980, menjadikannya naik tiga posisi ke peringkat 121 dari peringkat 124 pada 2011 (0,624), dari 187 negara. Meski naik tiga peringkat, IPM Indonesia masih di bawah rata-rata dunia 0,694 atau regional 0,683.

Penyebab rendahnya Indeks Pembangunan Manusia salah satunya karena rendahnya mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan tidak lepas dari peran dan kinerja seorang guru. Guru sebagai pengembang segala potensi yang ada pada anak, karena pendidik (guru) adalah seseorang yang langsung bersinggungan dengan peserta didik. Pada dasarnya keberhasilan pelaksanaan pendidikan lebih banyak disebabkan faktor guru (Munthe, 2009).

Kualitas pembelajaran seorang guru sangat strategis, karena ia berfungsi sebagai ujung tombak terjadinya perubahan (*agent of change*) dari belum tahu menjadi tahu, dari belum mengerti menjadi mengerti, dari belum bisa menjadi bisa, dari belum menguasai menjadi menguasai, melalui proses pembelajaran. Oleh karena itu, keberhasilan perubahan kualitas pengajaran atau pendidikan tergantung pada keberhasilan kualitas proses pembelajaran guru.

Kegiatan pembelajaran di sekolah selama ini dinilai belum optimal. Salah satu faktor penyebab belum optimalnya kegiatan pembelajaran itu karena minimnya penguasaan desain pembelajaran oleh guru. Hal ini bisa disebabkan salah satunya karena banyaknya guru yang tidak berlatar belakang dari pendidikan ilmu keguruan. Penguasaan terhadap desain pembelajaran yang baik dapat secara langsung meningkatkan kompetensi pembelajaran (pedagogis) sebagai usaha nyata jaminan kualitas (*quality assurance*) profesionalisme pembelajaran guru.

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki kualitas pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan di sekolah-sekolah saat ini, penyusunannya sering kali tanpa mempertimbangkan struktur isi bidang studi untuk keperluan pembelajaran, sehingga terlihat tidak ada kaitan antara bab yang satu dengan bab yang lainnya, atau bagian-bagian bab yang lebih detil (Degeng, 2008).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dalam proses pembelajaran. Pembuatan rencana pembelajaran masih dirancang secara konvensional, yang lebih cenderung bersifat *sekuensial* dan linier. Sisi kelebihan yang bisa dimanfaatkan pada teknologi

komputer belum dioptimalkan penggunaannya. Oleh sebab itu, penggunaan teknologi informasi yang begitu pesat perlu dimanfaatkan secara baik dan arif dalam penggunaannya di dunia pendidikan.

Dengan adanya permasalahan di atas, maka Pengembang membuat pengembangan rancangan pembelajaran dengan berbantuan komputer yang dapat mendukung kemudahan guru dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran dan memotivasi belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih bermakna.

Adapun tujuan pengembangan ini antara lain adalah tersedianya *software* pengembangan rancangan pembelajaran bagi guru dengan menggunakan program *Mindjet MindManager Pro 7*.

Produk pengembangan ini berisi rancangan pembelajaran secara utuh yang meliputi elemen tujuan pembelajaran (*competency design*), elemen materi (*content design*), elemen strategi pembelajaran (*instructional strategies design*) dan elemen evaluasi (*evaluation design*).

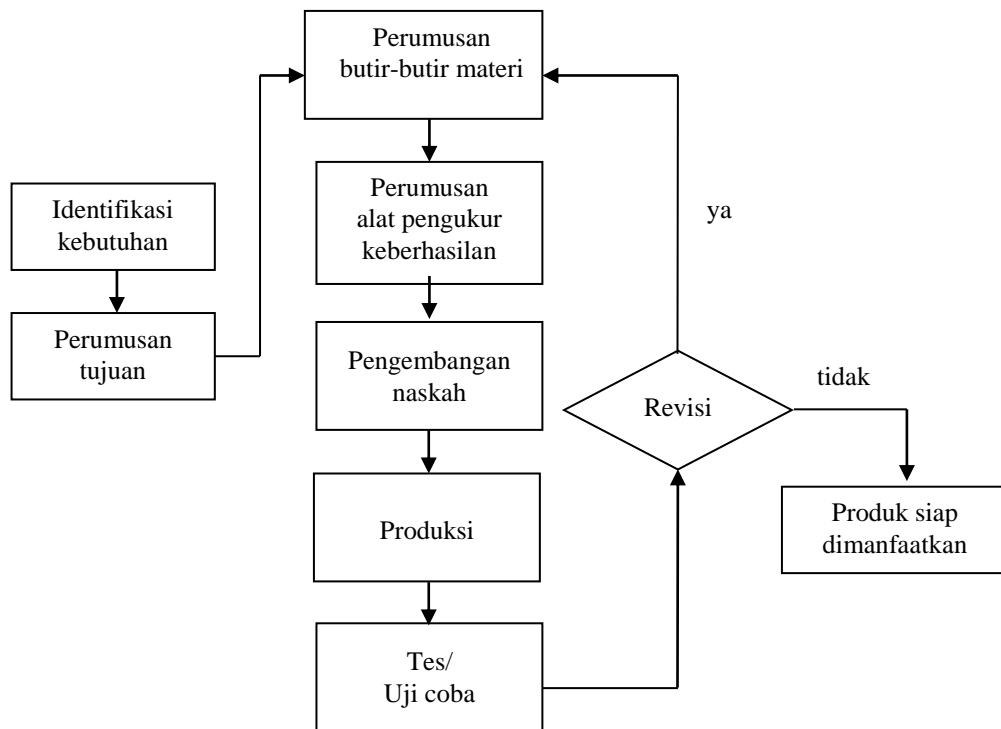
Untuk memudahkan diseminasi produk, maka akan dikemas ke dalam *Compact Disk* (CD) yang berisi contoh rancangan pembelajaran mata pelajaran sistem komputer selama satu semester yang dapat diadopsi dan direkonstruksi ulang pada mata pelajaran yang lain sesuai kebutuhan.

METODE PENGEMBANGAN

Di dalam metode pengembangan memuat 3 komponen utama yaitu: (1) Model pengembangan, (2) Tahapan pemodelan pengembangan, dan (3) Uji model masing-masing komponen adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Model

Model Pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan yang dilakukan mengadaptasi dari model pengembangan yang dilakukan oleh Sadiman (2009) yang dijelaskan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Pengembangan Menurut Sadiman (2009)

2. Tahapan Pemodelan

Adalah prosedur ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk. Dalam tahapan pemodelan, pengembang menyebutkan sifat-sifat komponen pada setiap tahapan dalam pengembangan. Tahapan pengembangan yang dilakukan meliputi identifikasi kebutuhan, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, Pengembangan rancangan pembelajaran, tes/ uji coba dan revisi.

Tahapan pengembangan merupakan langkah-langkah prosedur yang ditempuh dalam membuat produk. Dengan adanya prosedur pengembangan secara tidak langsung akan memberi petunjuk bagaimana langkah prosedur yang dilalui sampai ke produk yang akan dispesifikasikan. Sebelum memasuki langkah-langkah pengembangan, ditentukan terlebih dahulu rencana pembelajaran pada mata pelajaran yang akan dikembangkan. Langkah pengembangan bertujuan untuk mengembangkan rancangan pembelajaran mata pelajaran dalam satu semester pada sekolah menengah kejuruan. Tahapan pengembangan ini terdiri dari langkah-langkah prosedural dalam pembuatan produk media sesuai dengan prosedur yang terdapat dalam model pengembangan prosedural. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengembangan media tersebut meliputi:

a. Identifikasi Kebutuhan

Pada langkah awal pengembangan ini, melihat perlunya rancangan pembelajaran dengan menggunakan *Mindjet MindManager Pro 7* pada setiap mata pelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan. Sehingga rancangan pembelajaran yang selama ini dibuat dalam bentuk *hardcopy* dan bersifat linier, dengan produk ini nantinya dapat dibuat dengan komputer menggunakan program aplikasi *Mindjet MindManager Pro 7* yang memungkinkan pembuatan dan penggunaannya secara interaktif dan acak sesuai kebutuhan.

b. Perumusan Tujuan

Tujuan pengembangan rancangan pembelajaran ini adalah untuk membuat *software* yang bisa dipelajari, dibuat dan dikembangkan lagi secara mandiri oleh guru, dengan menitik beratkan pada penguasaan guru dalam membuat dan mengelola rancangan pembelajaran menggunakan *Mindjet MindManager Pro 7*. Maka materi yang disajikan adalah sekilas tentang pengenalan program aplikasi *Mindjet MindManager*, memulai *Mindjet MindManager*, memasang program *Mindjet MindManager* pada komputer, dan merancang pembelajaran matapelajaran selama satu semester.

c. Perumusan Butir-butir Materi

Perumusan materi berdasarkan rumusan tujuan. Rancangan pembelajaran secara garis berkaitan dengan elemen materi yang sesuai dengan perkembangan, elemen tujuan pembelajaran yang berbasis kompetensi, elemen strategi pembelajaran yang interaktif dan partisipatif dan elemen evaluatif yang berdasar prosedur dan teknik yang baik. Berdasarkan rumusan tujuan, perumusan bagian-bagian rancangan pembelajaran mata pelajaran selama satu semester di perlihatkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perumusan Buti-Butir Materi

No	Bagian	Deskripsi
1	Informasi Umum	- Nama dan kode mata pelajaran - Nama guru - No. telp dan alamat email guru - Jadwal pelajaran - Banyaknya pertemuan dalam satu semester
2	Posisi suatu mata pelajaran hubungannya dengan mata pelajaran yang lainnya	- Menjelaskan arti pentingnya mata pelajaran yang akan dipeleajari
3	Desain tujuan pembelajaran	- Berupa Standar Kompetensi - Berupa kompetensi dasar - Berupa Indikator-indikator
4	Desain Materi Ajar	- Peta Konsep - Topik bahasan - Pengaturan urutan materi
5	Strategi Pembelajaran	- Menjelaskan metode pembelajaran (diskusi, ceramah dan penugasan)
6	Bahan Rujukan	- Menjelaskan tentang teks bacaan (judul, pengarang, penerbit, tahun cetakan dan lain-lain) - Alamat website atau blog yang bisa dikunjungi untuk menambah referensi terkait topik bahasan.
7	Tugas dan evaluasi	- Bentuk tugas - System penilaian - Kriteria dan prosedur pengumpulan tugas

d. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Hasil yang diukur atau di evaluasi pada pengembangan rancangan pembelajaran ini adalah produk yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan yaitu dengan cara validasi atau pengujian oleh ahli materi dan ahli media apakah termasuk kategori layak atau tidak. Setelah itu dikembangkan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

e. Uji Coba dan Revisi

Tahap terakhir adalah tahap uji coba dan revisi rancangan pembelajaran yang telah dibuat. Evaluasi dan revisi dilakukan agar rancangan pembelajaran yang telah dibuat dapat menjadi program yang baik. Evaluasi dan revisi dapat dilakukan oleh pihak lain yang berpengalaman dalam membuat rancangan pembelajaran dengan menggunakan komputer atau berdasarkan masukan serta uji coba program terhadap responden.

3. Uji Produk

Kegiatan uji coba produk digunakan untuk mengumpulkan data sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan/validitas dari sumber belajar mandiri yang akan dikembangkan. Kegiatan uji coba produk dalam pengembangan sumber belajar mandiri ini dapat dikemukakan secara sistematis sebagai berikut.

Rancangan uji coba dalam pengembangan media ini meliputi:

Uji Coba Satu per Satu (One to one)

a) Ahli Media

Review ahli media dalam pengembangan dilakukan oleh seorang yang sudah menguasai di bidang Teknologi Pembelajaran. Tujuan dilakukan untuk member masukan dan tanggapan yang berkaitan dengan kualitas media yang telah dikembangkan.

b) Ahli Materi

Review ahli materi dalam pengembangan dilakukan oleh seorang yang sudah menguasai materi yang akan disajikan. Tujuan dilakukan untuk memberi masukan dan tanggapan yang berkaitan dengan pengembangan materi.

c) Uji Coba Kelompok Kecil (*small group*)

Uji coba perseorangan dilakukan dengan mengambil sampel sebanyak 3 guru di Sekolah Menengah Kejuruan Darul Mustofa Bangkalan. Sampel tersebut mewakili tiga karakteristik guru (tidak bisa menggunakan komputer, bisa menggunakan komputer dan mahir menggunakan komputer).

3.2. Uji Coba Lapangan (*field evaluation*)

Uji coba lapangan dilakukan dengan mengambil sampel sebanyak 20 guru di Sekolah Menengah Kejuruan Darul Mustofa Bangkalan, yang mempunyai berbagai karakteristik.

4. Subyek Uji

Subjek uji coba dalam pengembangan sumber belajar ini adalah ahli materi, ahli media, dan guru di Sekolah Menengah Kejuruan Darul Mustofa Bangkalan. Adapun syarat yang ditentukan dalam pemilihan subjek data adalah sebagai berikut: 1) Ahli Media, yaitu dosen Program Studi Teknologi Pembelajaran; 2) Ahli Materi (*Content Specialist*), yaitu dosen yang menguasai desain pembelajaran, dan 3) Responden, yaitu guru di Sekolah Menengah Kejuruan Darul Mustofa Bangkalan.

5. Jenis Data

Untuk menentukan keefektifan, efisiensi, dan daya tarik produk yang dihasilkan, jenis data yang akan dikumpulkan harus disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Bisa terjadi data yang dikumpulkan hanya data tentang pemecahan masalah yang terkait dengan keefektifan dan efisiensi, atau data tentang daya tarik produk yang dihasilkan. Paparan data hendaknya dikaitkan dengan desain penelitian dan subyek uji coba tertentu. Data mengenai kecermatan isi dapat dilakukan terhadap subyek ahli isi, kelompok kecil, atau ketiganya. Dalam Uji Ahli, data yang terungkap antara lain ketepatan substansi, ketepatan metode, ketepatan desain.

6. Analisis Data

Analisis data dari angket yang disebarkan. Data yang telah diperoleh dari skor angket dianalisis dengan menggunakan teknik data persentase. Pengolahan data salah satu hal yang paling berarti dalam kegiatan pengembangan terutama bila diinginkan generalisasi atau kesimpulan tentang masalah yang diteliti.

HASIL PENGEMBANGAN

Hasil dari pengembangan media dijabarkan berdasarkan ujicoba dari ahli media, ahli materi, dan guru. Data uji coba ahli media diperoleh dari 1 orang ahli media pembelajaran dan data uji coba ahli materi juga diperoleh dari 1 orang ahli materi desain pembelajaran. Sedangkan data uji coba guru, peneliti mengambil sampel sebanyak 3 guru untuk uji coba kelompok kecil dan 20 guru untuk kelompok besar. Uji coba guru ini dilaksanakan di SMK Darul Mustofa Bangkalan.

Data dan Analisis Angket

1. Ahli Media

Data ahli media diperoleh dari satu orang dosen Teknologi Pendidikan yang mempunyai kualifikasi di bidang pengembangan media pendidikan, adapun cakupan data tersebut sebagai berikut:

Meliputi kesesuaian desain multimedia interaktif dengan materi pelajaran; Kesesuaian multimedia interaktif yang digunakan dengan karakteristik guru; Kejelasan teks dalam multimedia interaktif; Ketepatan evaluasi pada menu latihan; Ketepatan alur/sistematika media pembelajaran multimedia interaktif; Kesesuaian peletakan menu-menu dalam tampilan media yang dikembangkan; kemenarikan desain tampilan

multimedia interaktif; Komposisi warna sajian multimedia interaktif; Kemenarikan gambar dan efek animasi dalam multimedia interaktif; Kemudahan memahami alur kerja dalam multimedia interaktif; Kemudahan pengoperasian multimedia interaktif; Kemudahan memahami materi pelajaran dalam multimedia interaktif; Kemudahan untuk memahami desain tampilan (layout). Memiliki aspek kelayakan 80-100% yang termasuk dalam kriteria valid atau layak.

Berdasarkan kriteria kelayakan yang meliputi Kejelasan gambar (ilustrasi) yang digunakan dalam multimedia interaktif; dan Kemenarikan music pengiring dengan materi pelajaran memiliki aspek kelayakan 60-79% yang termasuk dalam kriteria cukup valid atau cukup layak.

Berdasarkan perhitungan, maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli media mencapai skor 97. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kategori valid.

2. Ahli materi

Penyajian data ahli materi ditampilkan pada tabel berikut:

Data ahli materi diperoleh dari guru mata pelajaran kelompok produktif Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Darul Mustofa di dapatkan hasil berdasarkan kriteria kelayakan yang meliputi kesesuaian multimedia interaktif dengan pencapaian tujuan pembelajaran; kesesuaian keutuhan materi mulai awal hingga akhir; kesesuaian materi dalam multimedia interaktif yang disajikan dengan tingkat kebutuhan siswa; tingkat keefektifan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif; kemenarikan gambar pada masing-masing tampilan; kesesuaian soal latihan dengan isi materi, memiliki aspek kelayakan 80-100% yang termasuk dalam kriteria valid atau layak.

Berdasarkan kriteria kelayakan, poin 2,4,6,7 yang meliputi kejelasan isi materi pelajaran; kemudahan pemahaman materi oleh guru dengan menggunakan multimedia interaktif berpengaruh pada pemahaman guru; kesesuaian penggunaan bahasa dalam multimedia interaktif memiliki aspek kelayakan 60-79% yang termasuk dalam kriteria cukup valid atau cukup layak.

Berdasarkan perhitungan, maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi keseluruhan mencapai skor 90. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kategori valid, sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Audiens/Guru

3.1. Ujicoba Kelompok Kecil

Penyajian Data audiens/guru kelompok kecil berdasarkan kriteria kelayakan, yang meliputi Kemenarikan multimedia interaktif dalam Pembuatan RPP; Kesesuaian bahasa sajian materi, Kemenarikan penggunaan gambar, gerak, suara dan warna; Kemenarikan tampilan multimedia interaktif; Kemudahan pemahaman bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif; Kemudahan dalam pengoperasian multimedia interaktif; Kemudahan untuk memahami materi dengan multimedia interaktif; Penyajian pembelajaran mulai dari awal sampai akhir. Memiliki aspek kelayakan 80-100% yang termasuk dalam kriteria valid atau layak.

Berdasarkan kriteria kelayakan, poin 3 dan 6 yang meliputi Kejelasan materi dengan menggunakan multimedia interaktif. Memiliki aspek kelayakan 60-79% yang termasuk dalam kriteria cukup valid atau cukup layak.

Berdasarkan perhitungan, maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli media keseluruhan mencapai skor 85. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kategori valid, sehingga layak digunakan untuk pembelajaran.

3.2. Uji Coba Kelompok Besar

Penyajian data tanggapan audiens/guru kelompok besar berdasarkan pengolahan data uji coba, diperoleh hasil 87%. Berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditentukan, diketahui bahwa multimedia interaktif pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kriteria valid, sehingga layak digunakan dalam kegiatan rancangan pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang diperoleh guru pada tes sebelum dan sesudah menggunakan program, maka selanjutnya dilakukan perbandingan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil rancangan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan program. Dapat dijelaskan bahwa guru yang merancang pembelajaran dengan menggunakan *Mindjet MindManager* dapat merancang pembelajaran secara efektif dibandingkan sebelum menggunakan program ini. Maka hasil tes uji coba dapat disimpulkan bahwa program *Mindjet MindManager* efektif digunakan untuk merancang pembelajaran.

REVISI PRODUK

Revisi produk pengembangan merupakan kesimpulan yang ditarik dari hasil analisis data baik dari ahli media, ahli materi maupun guru tentang produk yang divalidasikan sebagai dasar dalam perbaikan.

1. Revisi ahli media

Revisi ahli media ini diambil dari ahli media. Berdasarkan angket yang diberikan kepada ahli media tersebut dapat diperoleh tanggapan sebagai berikut:

- a. Petunjuk penggunaan lebih dijelaskan cara penggunaan keseluruhan media
- b. Penggunaan bahasa konsisten
- c. Media sebaiknya menggunakan gambar atau ikon yang sesuai
- e. Menu tambahan menunjukkan kaitan dengan materi

2. Revisi ahli materi

Revisi ahli materi ini diambil dari 1 orang ahli materi. Berdasarkan angket yang diberikan kepada 1 orang ahli materi tersebut dapat diperoleh tanggapan sebagai berikut:

- a. Jarak tulisan terlalu rapat
- b. Materi masih kurang dan perlu diperkaya.

3. Revisi dari guru

Revisi dari guru ini adalah revisi berdasarkan data yang terkumpul dari validasi terhadap guru/audiens. Sebagai langkah untuk merevisi kualitas unsur-unsur media pembelajaran multimedia interaktif. Dari data validasi yang dilakukan dan dianalisis, unsur layout atau gambar, dan kualitas materi sudah dikategorikan baik atau sudah tepat. Namun demikian, masukan dan saran pada validasi audiens menjadi bahan pertimbangan pada tahap revisi produk ini, yaitu tulisan pada materi kurang jelas (terlalu rapat), warna pada frame materi kurang menarik.

SIMPULAN

Pengembang menyimpulkan produk rancangan pembelajaran menggunakan *Mindjet MindManager Pro 7* ini dapat dipakai sebagai salah satu media untuk merancang pembelajaran bagi guru SMK Darul Mustofa Bangkalan, terbukti dengan hasil angket dan komentar para ahli yang menyatakan bahwa produk rancangan pembelajaran ini sangat layak.

Kelebihan produk pengembangan ini adalah berisi materi rancangan pembelajaran yang utuh dan dapat diadopsi dan direkonstruksi kembali oleh semua guru mata pelajaran sesuai dengan kebutuhan.

Sedangkan kelemahan produk pengembangan ini adalah dalam penggunaannya masih perlu ditunjang dengan media lain, misalnya komputer dan LCD Proyektor.

SARAN

1. Saran Pemanfaatan

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan produk ini maka pengembang menyarankan hendaknya guru mata pelajaran menggunakan produk ini di setiap pertemuan.

2. Saran Diseminasi

Produk ini dapat disebarluaskan penggunaannya tidak saja di SMK Darul Mustofa, tetapi juga bisa disebarluaskan ke guru SMP dan SMA di bawah naungan Yayasan Darul Mustofa Bangkalan maupun sekolah-sekolah lainnya yang sejenis.

3. Saran Pengembangan Produk Lanjutan

Untuk pengembangan lebih lanjut dari produk ini dalam kegiatan pembelajaran, perlu tambahan format kelengkapan lainnya, misalnya *progress* pembelajaran dari rencana yang sudah dibuat yang dapat diakses secara *online*.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Muhamad. 2004. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arikunto, S. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Dimiyati & Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Dwiyogo, W.D. 2011. *Merancang Pembelajaran Dengan MindManager Pro 7*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Munandir. 1987. *Rancangan Sistem Pengajaran*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, Depdikbud.
- Munthe, Bermawi. 2009. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

- Pannen. 2001. *Pengembangam Bahan Ajar*. Pusat antar Universitas untuk peningkatan dan pengembangan aktivitas instruksional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sadiman, A, S. dkk, 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa