

**PENGEMBANGAN *CONCEPT MAPPING* BERBASIS APLIKASI SWISHMAX
PADA MATA KULIAH PENGELOLAAN PERPUSTAKAAN**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum
Dan Teknologi Pendidikan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh:
NEISHA PERMATA SARI
1105389/2011**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

PERSETUJUAN SKRIPSI

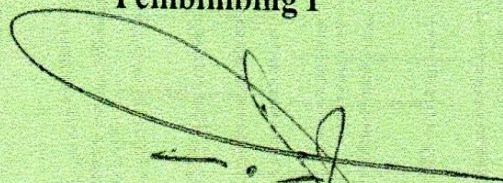
**PENGEMBANGAN *CONCEPT MAPPING* BERBASIS APLIKASI
SWISHMAX PADA MATA KULIAH PENGELOLAAN
PERPUSTAKAAN**

Nama : Neisha Permata Sari
NIM / BP : 1105389 / 2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 02 Februari 2016

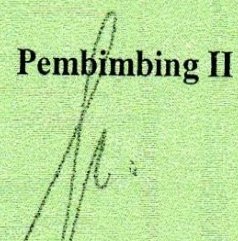
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

Pembimbing II



Novrianti, S.Pd, M.Pd
NIP. 19801101 200801 2 014

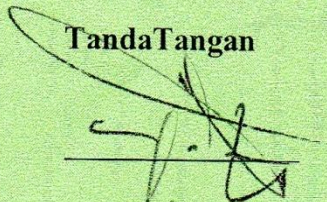
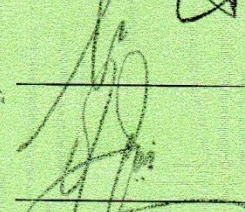
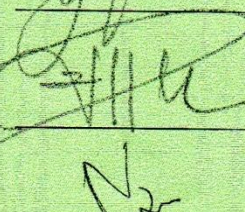
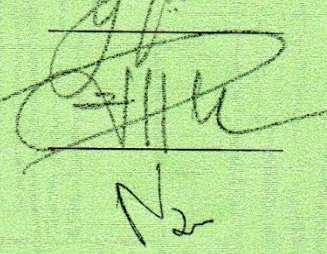
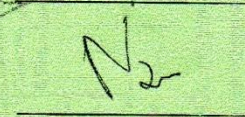
PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan *Concept Mapping* Berbasis Aplikasi
Swishmax pada Mata Kuliah Pengelolaan
Perpustakaan
Nama : Neisha Permata Sari
NIM : 1105389
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 02 Februari 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	
Sekretaris	: Novrianti, S.Pd, M.Pd NIP. 19801101 200801 2 014	
Anggota	: 1. Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	
	2. Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP. 19590716 198602 1 001	
	3. Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd NIP. 19781129 200312 1 001	

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai ucapan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2016

Yang Menyatakan



NEISHA PERMATA SARI

ABSTRAK

NeishaPermata Sari (2011) : Pengembangan *Concept Mapping* Berbasis Aplikasi *Swishmax* pada Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki berbagai kegunaan, diantaranya dapat mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera dan keterbatasan waktu. Tujuan dari pembuatan media ini adalah untuk memfasilitasi mahasiswa dalam proses perkuliahan sehingga didapatkan hasil yang optimal. Dalam hal ini digunakan *concept mapping* sebagai salah satu unsur dalam media pembelajaran ini yang bertujuan untuk membantu meningkatkan pemahaman di awal pembelajaran. *Concept mapping* dapat diartikan sebagai proses memetakan pikiran atau menghubungkan konsep-konsep permasalahan tertentu dari cabang-cabang sel saraf membentuk korelasi konsep menuju pada suatu pemahaman. Selain itu aplikasi yang digunakan adalah *Swishmax*. *Swishmax* merupakan salah satu aplikasi yang dapat membuat multimedia interaktif.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Reaserch and Development* (R&D). Objek penelitiannya adalah mahasiswa jurusan KTP FIP UNP tahun masuk 2012 yang berjumlah 20 orang, dengan validator berjumlah 4 orang yang berasal dari jurusan KTP FIP UNP yakni 2 ahli materi yaitu dosen pengampu mata kuliah pengelolaan perpustakaan dan 2 orang ahli media. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, lembar penilaian, angket. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui kualitas produk.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari ahli materi dan ahli media yakni, hasil validasi materi diperoleh nilai “Sangat baik atau Sangat Lengkap” sehingga materi dinyatakan Valid untuk digunakan, hasil validasi media diperoleh nilai “Sangat Baik”, sehingga media dikategorikan Valid untuk diuji cobakan. Sehingga dapat disimpulkan media *Concept Mapping* berbasis aplikasi *Swishmax* dapat diuji cobakan. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba produk media *Concept Mapping* berbasis aplikasi *Swishmax* berada pada kategori “Sangat Baik atau Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* dapat dikembangkan pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan *Concept Mapping* Berbasis Aplikasi *Swishmax* Pada Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku dosen Pembimbing I, Penasehat Akademik dan Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Novrianti, S.Pd.,M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
5. Keluarga besar penulis, Kedua orangtua yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
6. Rekan-rekan seperjuangan TP 2011
7. Seluruh keluarga besar (HMJ-TP) yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan doanya bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.

Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini mampu memberikan inspirasi yang besar bagi semua pihak. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari pembaca sekalian. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Padang, Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Perumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Pengembangan	7
F. Pentingnya Pengembangan.....	8
G. Asumsi Keterbatasan Pengembangan.....	8
H. Defenisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PERPUSTAKAAN	10
A. Media Pembelajaran	10
B. <i>Concept Mapping</i>	15
C. <i>Software Swishmax</i>	18
D. Mata kuliah Pengelolaan Perpustakaan	20
E. Kawasan Teknologi Pendidikan	24
F. Kompetensi Profesi Teknologi Pendidikan	27
G. Penelitian yang Relevan	30

BAB III METODE PENGEMBANGAN	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Model Pengembangan	33
C. Prosedur Pengembangan	34
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	40
E. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Pengembangan.....	54
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	63
C. Revisi Produk.....	77
D. Pembahasan.....	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93
DAFTAR RUJUKAN	94
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Susunan Scene Storyboard.....	37
2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media.....	43
3. Kisi-kisi Penilaian Praktikalitas.....	49
4. Hasil Penilaian Validitas <i>Concept Mapping</i> Berbasis Aplikasi <i>Swishmax</i> Pokok Bahasan Konsep Dasar Perpustakaan pada Ahli Materi	63
5. Hasil Penilaian Validitas <i>Concept Mapping</i> Berbasis Aplikasi <i>Swishmax</i> Pokok Bahasan Perpustakaan Sekolah pada Ahli Materi	65
6. Hasil Penilaian Validitas <i>Concept Mapping</i> Berbasis Aplikasi <i>Swishmax</i> Pokok Bahasan Sejarah Perpustakaan pada Ahli Materi.....	66
7. Hasil Penilaian Validitas <i>Concept Mapping</i> Berbasis Aplikasi <i>Swishmax</i> Pokok Bahasan Administrasi dan Organisasi pada Ahli Materi.....	68
8. Hasil Penilaian Validitas <i>Concept Mapping</i> Berbasis Aplikasi <i>Swishmax</i> Pokok Bahasan Koleksi Perpustakaan pada Ahli Materi	69
9. Hasil Penilaian Validitas <i>Concept Mapping</i> Berbasis Aplikasi <i>Swishmax</i> Pokok Bahasan Klasifikasi Perpustakaan pada Ahli Materi	70
10. Hasil Penilaian Validitas <i>Concept Mapping</i> Berbasis Aplikasi <i>Swishmax</i> Pokok Bahasan Katalogisasi pada Ahli Materi	71
11. Hasil Penilaian Validitas <i>Concept Mapping</i> Berbasis Aplikasi <i>Swishmax</i> Pokok Bahasan Pelayanan Perpustakaan pada Ahli Materi	72
12. Penilaian Kelayakan <i>Concept Mapping</i> Berbasis Aplikasi <i>Swishmax</i> pada Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan pada Ahli Materi	74
13. Hasil Penilaian Validitas <i>Concept Mapping</i> Berbasis Aplikasi <i>Swishmax</i> Pokok Bahasan Pelayanan Perpustakaan pada Ahli Media.....	76
14. Penilaian Kelayakan <i>Concept Mapping</i> Berbasis Aplikasi <i>Swishmax</i> pada Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan pada Ahli Media	76
15. Hasil Uji Praktikalitas <i>Concept Mapping</i> Berbasis Aplikasi <i>Swishmax</i> Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan Pada Mahasiswa Jurusan KTP	

FIP UNP TM 2012	85
16. Hasil AkhirValiditas dan Praktikalitas.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Aplikasi <i>Swishmax</i>	34
2. Bagan Prosedur Pengembangan dari Model Pengembangan Menurut Borg & Gall.....	41
3. <i>Open File Project</i>	56
4. Lembar Kerja <i>Swishmax</i>	57
5. Langkah <i>Import File</i> ke <i>Library</i>	57
6. <i>Browse Lokasi Import File</i>	57
7. <i>Insert Scene</i>	58
8. <i>Import Image</i>	58
9. Menyusun Materi dengan <i>Text Tool</i>	59
10. Membuat <i>Button</i>	59
11. <i>Action</i> untuk Menghubungkan <i>Scene</i>	60
12. <i>Action Stop</i>	61
13. <i>Publishing</i>	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	98
2. <i>Flowchart</i>	104
3. Sketsa	105
4. Media	110
5. Penilaian Validator Materi 1	115
6. Penilaian Validator Materi 2	132
7. Penilaian Validator Media1	149
8. Penilaian Validator Media 2	152
9. Uji Praktikalitas	155
10. Surat Penugasan	158
11. Surat Izin Penelitian	159
12. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	160
13. Dokumentasi	161

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan ini komputer merupakan alat yang sudah tidak asing lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dari beberapa penelitian dapat diketahui bahwa penggunaan media yang melibatkan komputer ini dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar peserta didik.

Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh berbagai faktor yang saling terkait satu dengan yang lainnya. Faktor-faktor yang menjadi penentu tersebut diantaranya adalah adanya sumber daya manusia, daya dukung peralatan serta perangkat kebijakan. Dari berbagai faktor itu akhirnya akan bermuara pada tujuan akhir proses pendidikan yaitu kelancaran proses belajar mengajar. Kelancaran pada proses pembelajaran juga ditentukan oleh komponen-komponen pembelajaran lain yang mencakup tujuan, bahan belajar, metodologi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Dalam komponen metodologi yang mencakup dua aspek paling menonjol yakni metode dan media pembelajaran.

Mata kuliah pengelolaan perpustakaan merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa pada Program Studi S1 Teknologi Pendidikan - Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang

dengan bobot perkuliahan sebanyak 3 SKS. Perkuliahannya menyangkut pemahaman tentang pengantar umum tentang perpustakaan, konsep perpustakaan sekolah, sejarah perpustakaan administrasi dan struktur organisasi perpustakaan, koleksi perpustakaan, klasifikasi perpustakaan, katalogisasi, pelayanan perpustakaan. Proses perkuliahan selama ini, menggunakan metode diskusi dan presentasi yang menyebabkan konsentrasi mahasiswa menurun, diskusi berkembang kearah yang sangat jauh dari pokok materi, pertanyaan dan pemecahan solusi yang ditawarkan sering tidak memenuhi ketentuan dari pokok materi dan konsep-konsep materi diharapkan dipahami mahasiswa belum tercapai. Dalam presentasi mahasiswa belum menguasai konsep yang jelas terhadap materi yang disampaikan.

Kegiatan perkuliahan di kampus lebih diutamakan untuk memecahkan kesulitan-kesulitan mahasiswa pada waktu kuliah di lokal dan mengulang kembali pelajaran yang telah diajarkan di lokal dengan menggunakan fasilitas belajar yang ada. Fasilitas belajar dapat membuat pelajaran lebih menarik, mengurangi kesulitan dalam memahami pelajaran dan membantu memperbaiki keterampilan baru mahasiswa. Pada dasarnya dalam proses perkuliahan kadang kala mahasiswa mengalami kesulitan menerima materi kuliah yang disampaikan dosen. Oleh karena itu, agar dapat menerima mata kuliah dengan baik dan maksimal, hal itu dapat tercapai apabila dalam proses belajar mahasiswa memiliki fasilitas yang mendukung dalam belajarnya. Namun

kenyataannya masih banyak mahasiswa yang belum memanfaatkan fasilitas belajar yang ada di kampus.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki berbagai kegunaan, diantaranya dapat mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera dan keterbatasan waktu. Selain itu, media yang digunakan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Menurut Hamidjojo dalam Azhar (2003: 4) menjelaskan bahwa “media adalah sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima dengan baik”. Sedangkan menurut Briggs, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Dengan begitu, jelaslah bahwa media merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga dengan penggunaan media tersebut dapat meningkatkan keefektifan dalam proses pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran sudah dirasakan banyak membantu tugas pendidik dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Dalam era teknologi dan informasi ini, pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk kepentingan pembelajaran sudah bukan hal yang baru lagi. Salah satu media pembelajaran baru yang akhir-akhir ini semakin menggeserkan peranan pendidik hidup adalah teknologi multimedia yang tersedia melalui perangkat

komputer. Dengan teknologi ini, kita bisa belajar apa saja, kapan saja dan dimana saja.

Media yang digunakan dapat berbentuk multimedia. Multimedia yang akan digunakan dibuat dengan mempertimbangkan umpan balik yang sesuai bagi pembelajarannya karena umpan balik dapat meningkatkan tingkat kreativitas peserta didik. Salah satu caranya adalah dengan menambahkan alat pengontrol. Multimedia yang dibuat dengan menyertakan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna disebut sebagai multimedia interaktif. Multimedia interaktif yang akan digunakan dalam pembelajaran sebaiknya dikemas dengan baik agar menarik perhatian dan dapat menyampaikan tujuan pembelajaran kepada mahasiswa.

Multimedia interaktif ini dikembangkan dengan memuat komponen-komponen bahan belajar berdasarkan kajian teknologi pembelajaran, dengan harapan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan memfasilitasi mahasiswa dalam belajar, karena dengan menggunakan bahan belajar yang dikembangkan ini memungkinkan mahasiswa untuk dapat belajar secara aktif dan mandiri.

Bentuk pemecahan yang akan digunakan peneliti dalam proses perkuliahan adalah dengan menggunakan *concept mapping*. Dalam hal ini digunakan *concept mapping* sebagai salah satu unsur dalam media pembelajaran ini yang bertujuan untuk membantu meningkatkan pemahaman di awal pembelajaran. *Concept mapping* merupakan suatu teknik

penggambaran pengetahuan baru dengan konsep yang telah ada dan yang akan didapati. *Concept mapping* merupakan proses visualisasi dari konsep-konsep yang diperoleh oleh mahasiswa selama pembelajaran yang dilaluinya, dengan tujuan memberikan makna tersendiri bagi konsep-konsep tersebut. *Concept mapping* diharapkan mampu membantu mahasiswa agar aktif berpikir untuk memusatkan pada sejumlah ide pokok dari suatu pokok bahasan. Dengan pengembangan ini, diharapkan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif serta konsentrasi mahasiswa dapat meningkat. *Concept mapping* yang akan digunakan dikemas dalam bentuk multimedia interaktif. Sehingga mahasiswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja.

Pembuatan media pembelajaran dalam bentuk multimedia tentunya harus didukung dengan penggunaan aplikasi yang tepat, ada bermacam-macam aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif, Dalam pembuatan produk ini penulis menggunakan aplikasi *Swishmax*. Penggunaan aplikasi ini didasari atas kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi serta kelengkapan fasilitas yang tersedia didalamnya sehingga mendukung proses pembuatan sebuah produk dalam bentuk multimedia interaktif.

Selain itu pembelajaran multimedia interaktif berbantuan *concept mapping* akan lebih mudah diingat karena indera kita lebih dipancing untuk lebih aktif, khususnya indera penglihatan dan pendengaran. Belajar dengan indera ganda akan memberikan keuntungan bagi mahasiswa dibandingkan

dengan belajar dengan materi yang hanya disajikan dengan stimulus pandang atau dengar saja. Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif berbantuan *concept mapping* pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan diharapkan dapat membuat mahasiswa lebih termotivasi dalam pembelajaran.

Dari berbagai hal diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan *Concept Mapping* berbasis *Swishmax* Pada Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan “.

B. Identifikasi Masalah

Dari berbagai permasalahan di atas maka penulis mengidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Penggunaan metode diskusi dan persentasi menyebabkan konsentrasi mahasiswa menurun.
2. Pemanfaatan fasilitas yang tersedia kurang optimal.
3. Pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan belum tersedia media pembelajaran dalam bentuk *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax*.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana pengembangan *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan media ?
2. Bagaimana pengembangan *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* yang valid sesuai dengan kriteria kepraktisan media ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media pembelajaran *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* yang berkualitas dan sesuai dengan kelayakan evaluasi media.
2. Mengetahui validitas dalam pengembangan media pembelajaran *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan menurut para ahli.
3. Mengetahui praktikalitas dalam pengembangan media pembelajaran *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan melalui uji coba terbatas.

E. Manfaat Pengembangan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* untuk mata kuliah pengelolaan perpustakaan yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung terciptanya proses belajar mandiri.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* untuk mata kuliah pengelolaan perpustakaan ini dilakukan sebagai upaya memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan ini. Melalui pengembangan *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* ini diharapkan dapat

mentransformasi perkuliahan yang konvensional menjadi menyenangkan yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

G. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru ataupun dosen. Pengembangan media jenis ini seharusnya dibuat secara keseluruhan agar materi pembelajaran yang diterima oleh mahasiswa menjadi suatu kesatuan materi yang utuh dan berkesinambungan, namun karena keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan penulis dalam pengembangan ini penulis membatasi materi perkuliahannya yang akan dikembangkan hanya meliputi konsep dasar pengelolaan perpustakaan, perpustakaan sekolah, sejarah perpustakaan, administrasi dan organisasi perpustakaan, koleksi perpustakaan, klasifikasi perpustakaan, katalogisasi dan pelayanan perpustakaan. Selain itu *concept mapping* yang digunakan dalam multimedia ini hanya berupa gambar karena keterbatasan aplikasi yang digunakan.

H. Defenisi Operasional

Untuk memperoleh kesamaan persepsi tentang istilah yang digunakan dan untuk membatasi ruang lingkup permasalahan sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini peneliti memberikan beberapa defenisi operasional sebagai berikut:

1. Pengembangan media merupakan upaya pembuatan media pembelajaran dengan mengembangkan bentuk penyajian media pembelajaran tersebut sehingga ada pembaharuan terhadap media yang sudah ada sebelumnya.
2. *Concept mapping* adalah pencatatan dalam bentuk visual dan perangkat grafis yang mempermudah proses penyampaian informasi dan memanggil ulang (*recalling*) informasi yang telah dipelajari.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian media

Menurut Azhar Arsyad (1996: 3) kata media berasal dari bahasa latin *medius* secara harfiah berarti ‘tengah’, perantara, atau pengantar sedangkan dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo dalam Arsyad (2013: 4) memberi batasan media sebagai semua bentuk paerantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan, dari pengantar pesan ke penerima pesan.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Gagne dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Sedangkan menurut Rayandra Asyhar (2011: 8)” media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.“

Dari beberapa pendapat terhadap pengertian media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dimana penerima pesan dapat melakukan proses belajar.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Rusman (2012: 162) fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran adalah :

- a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
- b. Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran.
- c. Sebagai pengarah dalam pembelajaran.
- d. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa.
- e. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran.
- f. Mengurangi terjadinya verbalisme.
- g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.

Menurut Rayandra Asyhar (2011: 29) media pembelajaran memiliki banyak fungsi, diantaranya :

- a. Media sebagai sumber belajar
Belajar adalah proses aktif dan konstruktif melalui suatu pengalaman dalam memperoleh informasi.
Pelaksanaan proses aktif tersebut, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi pembelajar. Artinya, melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri peserta didik. Media dapat menggantikan posisi guru/dosen sebagai informasi/pengetahuan bagi peserta didik, media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen

system pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

b. Fungsi semantik

Semantik berkaitan dengan “*meaning*” atau arti dari sebuah kata, istilah, tanda atau symbol. Di sinilah peran media pembelajaran, yaitu untuk memberikan pemahaman yang benar kepada peserta didik. Berbagai media yang berfungsi sebagai semantik, seperti kamus, glosari, internet, guru, kaset, radio, TV dan lain-lain. Media pembelajaran mempunyai kemampuan menambah perbendaharaan kata yang makna dan maksudnya benar-benar dipahami oleh peserta didik, media pembelajaran berfungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan lebih mudah dimengerti.

c. Fungsi Manipulasi

Fungsi manipulasi adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda/ peristiwa dengan berbagai cara sesuai dengan kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya.

d. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek/kejadian yang sudah lama terjadi.

e. Fungsi Distributif

Dalam pembahasan mengenai fungsi distributif dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, dan mengatasi keterbatasan indera manusia.

f. Fungsi Psikologis

Dari segi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi.

1) Fungsi Atensi

Media pembelajaran dapat mengambil perhatian (*attention catcher*) peserta didik terhadap materi yang dibahas.

2) Fungsi Afektif

Media pembelajaran dapat menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu sehingga akan menimbulkan sikap dan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif dari suatu media pembelajaran dimaksudkan bahwa media tersebut memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada peserta didik tentang sesuatu.

- 4) Fungsi Psikomotorik
Psikomotorik berhubungan dengan keterampilan yang bersifat fisik atau tampilan pada seseorang.
- 5) Fungsi Imajinatif
Media pembelajaran dapat difungsikan untuk membangkitkan dan mengembangkan daya imajinatif peserta didik terhadap suatu materi.
- 6) Fungsi Motivasi
Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik.
- 7) Fungsi Sosio-Kultural
Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Midun dalam Asyhar (2011: 41). Beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran tersebut dijelaskan sebagai berikut :

- a. Dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku-buku, foto-foto dan narasumber.
- b. Peserta didik akan memperoleh beragam pengalaman selama proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik.
- d. Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi, atau dilihat oleh peserta didik baik karena ukurannya yang terlalu besar seperti sistem tata surya dan terlalu kecil seperti virus dll.
- e. Media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
- f. Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga memberikan motivasi dan minat yang baik terhadap peserta didik.
- g. Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis.
- h. Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- i. Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran dalam ruang lingkup mikro dan makro.

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Agar pemilihan media tepat sasaran, maka perlu pertimbangan dari berbagai faktor yang menjadi dasar pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Menurut Rayandra Asyhar (2011: 81) kriteria pemilihan media yang baik adalah sebagai berikut :

- a. Jelas dan rapi
Jelas dan rapi dalam penyajian mencakup layout, format sajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar.
- b. Bersih dan menarik
Tidak ada gangguan yang tidak perlu pada teks, gambar, suara dan video.
- c. Cocok dengan sasaran
Sesuai dengan sasaran atau peserta didik
- d. Relevan dengan topic yang diajarkan
Media harus sesuai dengan karakteristik
- e. Sesuai dengan tujuan pembelajaran
Adanya kesesuaian media dengan tujuan instruksional pembelajaran
- f. Praktis, luwes dan tahan
Pemilihan media yang baik, mudah dibuat, mudah diperoleh dan tahan
- g. Berkualitas baik
Secara teknis harus berkualitas baik
- h. Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar
Adanya penyesuaian dengan kondisi dan lingkungan belajar.

6. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Rayandra Asyhar (2011: 44) media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu :

- a. Media Visual
Media visual merupakan jenis media yang hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada indera penglihatannya. Beberapa media visual antara lain : media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster.
- b. Media Audio
Merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik.

c. Media Audio Visual

Merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam proses atau kegiatan.

d. Multimedia

Yaitu 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 berbasis komputer teknologi informasi dan komunikasi.

B. *Concept Mapping*

1. Pengertian *Concept Mapping*

Menurut Novrianti (2006: 17) *concept mapping* merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk menekankan pola pikiran yang terdiri dari berbagai konsep. Teknik *concept mapping* atau peta konsep diilhami oleh teori belajar asimilasi kognitif dari Ausubel (1963) yang menyatakan bahwa belajar bermakna (*meaningfull learning*) terjadi dengan mudah apabila konsep-konsep baru dimasukkan ke dalam konsep-konsep yang lebih inklusif. Dengan kata lain proses belajar terjadi bila mahasiswa mampu mengasimilasi pengetahuan yang akan dimiliki dengan pengetahuan yang baru.

Concept mapping adalah istilah yang digunakan oleh Novak dan Gowin (1984) tentang cara yang digunakan dosen untuk membantu mahasiswa mengorganisasikan materi perkuliahan yang telah dipelajari berdasarkan arti dan hubungan antar komponennya. Rose dan Nicholl (2002: 136) menyatakan:

Peta konsep (*concept mapping*) adalah cara dinamik untuk menangkap butir-butir pokok informasi yang signifikan. Mereka menggunakan format global atau

umum, yang memungkinkan informasi ditunjukkan dalam cara mirip seperti otak kita berfungsi dalam pelbagai arah secara serempak.

Dari konsep tersebut dapat dikatakan bahwa *concept mapping* merupakan suatu gambaran daya otak atau pikiran manusia pada saat memproses sesuatu yang baru yang terjadi didalamnya proses pemanggilan terhadap pengetahuan sebelumnya, sehingga terjadi proses kerja otak kiri dan kanan yang digambarkan secara menyebar dari segala arah.

Teknik penggunaan *concept mapping* ini kembali di populerkan oleh Tony Buzan. Menurut Tony Buzan (2009: 4) :

Concept Map adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak. *Concept Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita.

Jadi *concept mapping* adalah cara termudah untuk memasukkan dan mengeluarkan data dari otak. Dengan berfikir secara kreatif kita dapat memasuki informasi ke dalam otak dengan lebih mudah dan mengeluarkan ide yang ada dalam pikiran.

Peta pikiran (*concept mapping*) juga dikategorikan sebagai teknik lebih lanjut. Edward (2009: 64-65) mengatakan bahwa, “sistem *concept mapping* mempunyai banyak keunggulan diantaranya : proses pembuatan *concept mapping* menyenangkan, karena tidak semata-mata hanya mengandalkan otak kiri saja dan sifatnya unik sehingga mudah diingat serta menarik perhatian mata dan otak”.

Concept mapping bisa disebut sebuah peta rute yang menggunakan ingatan, membuat kita bisa menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja otak kita yang alami akan dilibatkan sejak awal sehingga mengingat informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal, adanya kombinasi warna, simbol, bentuk dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang mudah diterima.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *concept mapping* memadukan sistem kerja otak kiri dan otak kanan. Sehingga dengan keterlibatan kedua otak memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi.

2. Manfaat *Concept Mapping*

Menurut Tony Buzan (2005: 6) *Concept mapping* dapat membantu kita untuk :

- a. Merencana
- b. Berkomunikasi
- c. Menjadi lebih kreatif
- d. Menghemat waktu
- e. Menyelesaikan masalah
- f. Memusatkan perhatian
- g. Menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran
- h. Mengingat dengan lebih baik
- i. Belajar lebih cepat dan efisien
- j. Melihat “gambar keseluruhan”

Selanjutnya menurut Michael, dalam Tony Buzan (2005: 6) *concept mapping* akan membantu kita:

- a. Mengaktifkan seluruh otak
- b. Membereskan akal dari kekusutan mental

- c. Memungkinkan kita berfokus pada satu pokok bahasan
- d. Menunjukkan kita hubungan antara bagian-bagian informasi yang terpisah
- e. Memberikan gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian
- f. Memungkinkan kita mengelompokkan konsep, membantu kita membandingkannya
- g. Mensyaratkan kita untuk memusatkan perhatian pada pokok bahasan yang membantu mengalihkan informasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *concept mapping* adalah :

- a. Membantu kemampuan otak untuk berkonsentrasi
- b. Memungkinkan esensi materi menjadi jelas
- c. Secara visual relatif lebih jelas urutan dan informasinya
- d. Membuat sambungan antara ide-ide mudah untuk dilihat
- e. Meningkatkan daya ingat

C. *Software Swishmax*

1. *Pengertian Swishmax*

Swishmax merupakan suatu perangkat lunak buatan SWISHzone yang berfungsi untuk membuat animasi yang interaktif yang sangat menakjubkan untuk membuat keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. SWISHzone sendiri mempunyai spesialisasi sebagai alternatif untuk membuat animasi *flash*.

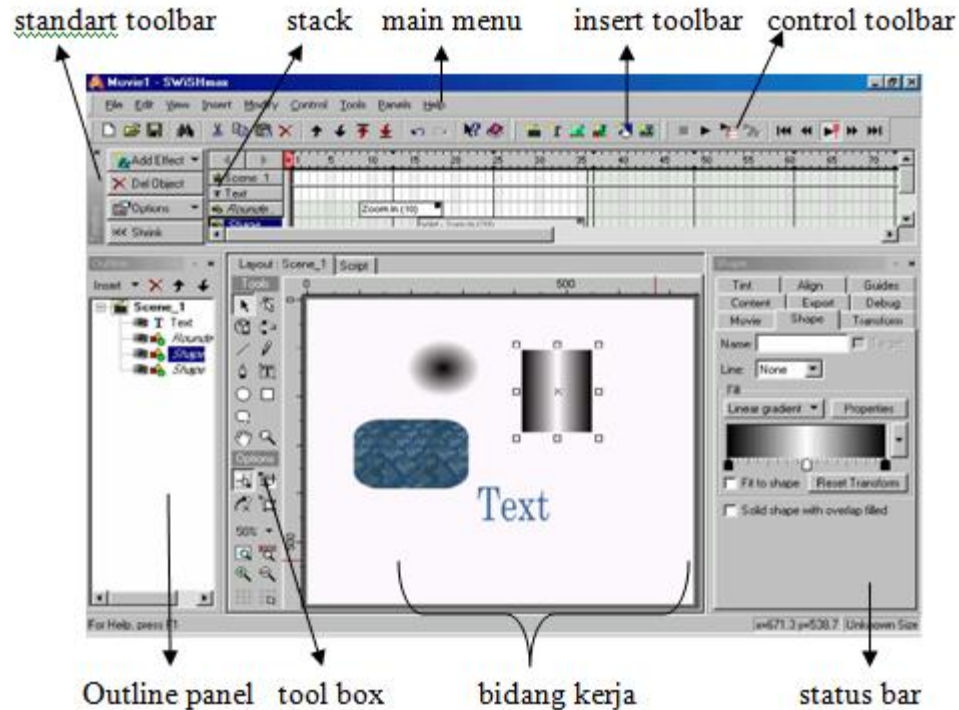
Menurut Ayu Ratih Wisak (2010:1), “*swishmax* adalah suatu program yang digunakan untuk membuat dan membangun animasi, *movie/film*, banner, iklan, *button* navigasi atau presentasi, baik dalam sebuah *homepage* maupun berdiri sendiri”. *Swishmax* mudah untuk digunakan dan mungkin telah banyak

menarik minat banyak kaum *flasher*, karena *swishmax* memiliki *feature* yang cukup untuk menghasilkan animasi yang indah, baik animasi teks, image dan grafik suara. Format animasi *swishmax* sendiri memiliki eksistensi SWI. Dengan demikian animasi yang dibuat dengan *swishmax* dapat dimainkan oleh browser yang telah dilengkapi dengan *flash player* (Wahana: 2002)

Animasi yang dihasilkan *swishmax* disebut *movie*. Setiap *movie* merupakan kumpulan dari *scene* dan setiap *scene* memiliki *timeline* yang terdiri atas *frame-frame*. Pada setiap *timeline* dari masing-masing *scene*, dapat ditempatkan obyek (yakni teks, image, dan sebagainya) yang mungkin dikenai efek tertentu. Efek tersebut akan bermula dan berakhir pada frame tertentu dan dapat dikendalikan dengan menyisipkan *action*, dan *event*.

Dalam *scene*, *event* terjadi apabila *movie* mencapai *frame* tertentu. *Event* pada obyek terjadi apabila ada interaksi dengan obyek menggunakan *mouse*, misalnya menggerakkan kursor diatas obyek atau meng-klik obyek. Suatu *event* dapat memicu lebih dari satu *action*. Sebagai contoh, bila *mouse* bergerak diatas obyek *movie* dapat berhenti (dengan *stop action*) dan *browser* dapat diperintah untuk memanggil URL pada *frame* lain (dengan *go to URL action*). *Action* adalah operasi yang dipicu oleh *event*. *Action* dapat mengubah permainan *movie*, memulai dan menghentikan suara, memuat *movie* atau halaman web lain

2. Tampilan Swishmax



Gambar 1. Tampilan swishmax

C. Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan

1. Pengertian mata kuliah pengelolaan perpustakaan

Kata “perpustakaan” berasal dari kata pustaka yang berarti kitab, buku-buku. Kemudian kata pustaka mendapat awalan per dan akhiran an, menjadi perpustakaan. Perpustakaan mengandung arti kumpulan buku-buku bacaan, buku-buku kesusasteraan. Pengertian perpustakaan menurut kamus besar bahasa Indonesia (2008) : “Perpustakaan adalah tempat, gedung, ruang yang disediakan untuk pemeliharaan dan penggunaan koleksi buku, dan sebagainya.”

Menurut Ibrahim Bafadal (2011: 9) “pengelolaan perpustakaan secara definitif berarti segenap usaha pengkoordinasian segala kegiatan yang berhubungan dengan penyelenggaraan perpustakaan”. Mata kuliah pengelolaan perpustakaan merupakan salah satu mata kuliah wajib untuk mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan. Mata kuliah ini terdiri dari 3 sks. Mata kuliah pengelolaan perpustakaan ini membahas tentang pengantar umum tentang perpustakaan, konsep perpustakaan sekolah, sejarah perpustakaan administrasi dan struktur organisasi perpustakaan, koleksi perpustakaan, klasifikasi perpustakaan, katalogisasi, pelayanan perpustakaan yang selanjutnya akan penulis lampirkan silabus perkuliahan pada lampiran 1.

Adapun capaian yang diharapkan dari mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan ini adalah :

- a. Menjelaskan pengertian, sejarah, jenis-jenis dan fungsi perpustakaan
- b. Menjelaskan konsep dasar perpustakaan sekolah
- c. Menjelaskan administrasi dan organisasi perpustakaan
- d. Menjelaskan proses pengadaan koleksi perpustakaan
- e. Melakukan penyusunan koleksi perpustakaan
- f. Menjelaskan proses klasifikasi koleksi perpustakaan
- g. Mampu membuat katalog koleksi perpustakaan
- h. Menjelaskan 2 jenis pelayanan di perpustakaan
- i. Melakukan pemeliharaan dan perawatan koleksi perpustakaan

Mata kuliah pengelolaan perpustakaan merupakan mata kuliah yang memiliki materi yang cukup padat. Untuk itu penulis memilih mengembangkan media pada pembahasan pengantar umum tentang perpustakaan, konsep perpustakaan sekolah, sejarah perpustakaan administrasi dan struktur organisasi perpustakaan, koleksi perpustakaan, klasifikasi perpustakaan, katalogisasi, pelayanan perpustakaan.

2. Pengertian perpustakaan

Menurut Sutarno (2005: 1) ”perpustakaan merupakan salah satu lembaga ilmiah, yakni lembaga yang bidang dan tugas pokoknya berkaitan dengan ilmu pengetahuan, pendidikan, penelitian, dan pengembangan, dengan ruang lingkupnya mengelola informasi yang mencakup berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi”.

Menurut Sulistyio Basuki dalam Abdul Rahman Shaleh (2011: 4) “perpustakaan adalah sebuah ruangan, bagian sebuah gedung, ataupun gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu untuk digunakan pembaca, bukan untuk dijual”.

Secara umum Menurut Pawit M.Yusuf (2010: 1) ”perpustakaan mempunyai arti sebagai suatu tempat yang di dalamnya terdapat kegiatan penghimpunan, pengolahan, dan penyebarluasan (pelayanan) segala macam informasi, baik yang tercetak maupun yang terekam dalam berbagai media seperti buku, majalah, surat kabar, film, kaset, tape recorder, video, komputer,

dan lain-lain. Semua koleksi sumber informasi tersebut disusun berdasarkan sistem tertentu dan dipergunakan untuk kepentingan belajar melalui kegiatan belajar melalui kegiatan membaca dan mencari informasi bagi segenap masyarakat yang membutuhkannya.

3. Tujuan perpustakaan sekolah

Menurut Pawit M.Yusuf (2010: 3) tujuan perpustakaan sekolah adalah sebagai berikut :

- a. Mendorong dan mempercepat proses penguasaan teknik membaca para siswa.
- b. Membantu menulis kreatif bagi para siswa dengan bimbingan guru dan pustakawan.
- c. Menumbuhkembangkan minat dan kebiasaan membaca para siswa.
- d. Menyediakan berbagai macam sumber informasi untuk kepentingan pelaksanaan kurikulum.
- e. Mendorong, menggairahkan, memelihara, dan member semangat membaca dan semangat belajar bagi para siswa.
- f. Memperluas, memperdalam, dan memperkaya pengalaman belajar para siswa dengan membaca buku dan koleksi lain yang mengandung ilmu pengetahuan dan teknologi, yang disediakan oleh perpustakaan.
- g. Memberikan hiburan sehat untuk mengisi waktu senggang melalui kegiatan membaca, khususnya buku-buku dan sumber bacaan lain yang bersifat kreatif dan ringan, seperti fiksi, cerpen dan lainnya.

4. Fungsi perpustakaan sekolah

Menurut Pawit M.Yusuf (2010: 4) perpustakaan sekolah mempunyai empat fungsi umum, yaitu :

- a. Fungsi edukatif maksudnya secara keseluruhan segala fasilitas dan sarana yang ada pada perpustakaan sekolah, terutama koleksi yang dikelolanya banyak membantu para siswa sekolah untuk belajar dan memperoleh kemampuan dasar dalam mentransfer konsep-konsep pengetahuan, sehingga dikemudian hari para siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan dirinya lebih lanjut.

- b. Fungsi informatif berkaitan dengan mengupayakan penyediaan koleksi perpustakaan yang bersifat “memberitahu” akan hal-hal yang berhubungan dengan kepentingan siswa dan guru. Melalui membaca berbagai media bahan bacaan yang disediakan oleh perpustakaan sekolah, para siswa dan guru akan banyak tahu tentang segala hal yang terjadi di dunia ini.
- c. Fungsi reaksi maksudnya adalah dengan disediakannya koleksi yang bersifat ringan seperti surat kabar, majalah umum, buku-buku fiksi, dan sebagainya, diharapkan dapat menghibur pembacanya disaat yang memungkinkan.
- d. Fungsi riset adalah koleksi perpustakaan sekolah bisa dijadikan bahan untuk membantu dilakukannya kegiatan penelitian sederhana. Segala jenis informasi tentang pendidikan setingkat sekolah yang bersangkutan sebaiknya disimpan di perpustakaan ini sehingga dengan demikian, jika ada orang atau peneliti yang ingin mengetahui tentang informasi tertentu tinggal membacanya di perpustakaan

D. Kawasan Teknologi Pendidikan

Menurut Glaser dalam Barbara (1994) kawasan atau ranah yang tercakup di dalam teknologi pendidikan atau pembelajaran adalah :

1. Kawasan desain

Menurut Glaser (dalam Barbara: 1994) “desain pembelajaran sebagai inti dari teknologi pendidikan”. Kawasan desain meliputi :

 - a. Desain Sistem Pembelajaran

Desain sistem pembelajaran adalah prosedur yang terorganisasi yang meliputi langkah-langkah penganalisaan, perancangan, pengembangan, pengaplikasian dan penilaian pembelajaran.
 - b. Desain Pesan

Desain pesan meliputi perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan. Hal tersebut mencakup prinsip-prinsip perhatian, persepsi dan daya serap yang mengatur penjabaran bentuk fisik dari pesan agar terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima.
 - c. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah spesifikasi untuk menyeleksi serta mengurutkan peristiwa belajar atau kegiatan pembelajaran dalam suatu pelajaran.
 - d. Karakteristik pembelajar

Karakteristik pembelajar adalah segi-segi latar belakang pengalaman pembelajar yang berpengaruh terhadap efektifitas proses belajarnya.

2. Kawasan Pengembangan

Kawasan pengembangan dapat diorganisasikan dalam empat kategori yaitu :

- a. Teknologi Cetak
Teknologi cetak adalah cara untuk memproduksi atau menyampaikan bahan, terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.
- a. Teknologi Audio Visual
Teknologi audio visual merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
- b. Teknologi Berbasis Komputer
Teknologi berbasis komputer merupakan cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada mikroprosesor.
- c. Teknologi Terpadu
Teknologi terpadu merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan oleh komputer.

3. Kawasan Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar.

- a. Pemanfaatan Media
Pemanfaatan media yaitu penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar.
- b. Difusi inovasi
Difusi inovasi adalah proses berkomunikasi melalui strategi yang terencana dengan tujuan untuk diadopsi.
- c. Implementasi dan Instruksionalisasi
Implementasi merupakan penggunaan bahan dan strategi pembelajaran dalam keadaan yang sesungguhnya. Sedangkan institusionalisasi atau pelebagaan adalah penggunaan yang rutin dan pelestarian dari inovasi pembelajaran dalam suatu struktur atau budaya organisasi.
- d. Kebijakan dan Regulasi
Kebijakan dan regulasi adalah aturan dan tindakan dari masyarakat yang mempengaruhi difusi atau penyebaran dan penggunaan teknologi pembelajaran.

4. Kawasan pengelolaan

Pengelolaan meliputi pengendalian teknologi pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervisi.

- a. Pengelolaan Proyek
Pengelolaan proyek meliputi perencanaan, monitoring dan pengendalian proyek desain dan pengembangan.

- b. **Pengelolaan Sumber**
Pengelolaan sumber mencakup perencanaan, pemantauan dan pengendalian sistem pendukung serta pelayanan sumber.
 - c. **Pengelolaan Sistem Penyampaian**
Pengelolaan sistem penyampaian meliputi perencanaan, pemantauan dan pengendalian.
 - d. **Pengelolaan Informasi**
Pengelolaan informasi meliputi perencanaan, pemantauan dan pengendalian cara penyimpanan, pengiriman/ peconceptahan atau pemprosesan informasi dalam rangka tersedianya sumber untuk kegiatan belajar.
5. **Kawasan Penilaian**
Penilaian adalah proses penentuan memadai atau tidaknya pembelajaran dan belajar.
- a. **Analisis Masalah**
Analisis masalah adalah mencakup cara penentuan sifat dan parameter masalah dengan menggunakan strategi pengumpulan informasi dan pengambilan keputusan.
 - b. **Pengukuran Beracukan Patokan**
Pengukuran acuan patokan meliputi teknik-teknik untuk menentukan kemampuan pembelajar menguasai materi yang telah ditentukan sebelumnya.
 - c. **Penilaian Formatif**
Penilaian formatif berkaitan dengan pengumpulan informasi tentang kecukupan dan penggunaan informasi ini sebagai dasar pengembangan selanjutnya.
 - d. **Penilaian Sumatif**
Penilaian sumatif berkaitan dengan pengumpulan informasi tentang kecukupan untuk pengambilan keputusan dalam hal pemanfaatan.

Pengembangan *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan pada program studi teknologi pendidikan. Dalam kawasan Teknologi Pendidikan terdapat pada semua kawasan. Kawasan desain mencakup desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran. Sarjana teknologi pendidikan dapat mendesain sistem pembelajaran meliputi lima langkah yakni penganalisaan, perancangan, pengembangan, pengaplikasian dan penilaian.

Kawasan pengembangan, pengembangan pembelajaran audiovisual, pengembangan pembelajaran berbasis komputer dan pengembangan terpadu, karena menurut Barbara (1994: 51) "kawasan teknologi pendidikan mencakup pengembang teknologi cetak, audiovisual, teknologi berbantuan komputer, atau teknologi terpadu lainnya". Oleh sebab itu, seorang sarjana teknologi pendidikan dapat menjadi perancang 4 kategori yang terangkum dalam kawasan desain dan pengembangan, serta pengguna/pemanfaat yang meliputi pemanfaat media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi, pemanfaatan kebijakan dan regulasi. Sarjana teknologi pendidikan dipersiapkan untuk merancang perangkat pembelajaran agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar bisa ditingkatkan baik pada tingkat SD, SMP, maupun SMA. Hal ini adalah untuk memperbaiki metode dan strategi mengajar guru, agar proses belajar mengajar berjalan dengan efektif dan efisien.

E. Kompetensi Profesi Teknologi Pendidikan

Berdasarkan pedoman PLTP, kompetensi yang dimiliki oleh lulusan program sarjana (S-1) teknologi pendidikan adalah sebagai berikut :

a. Pengelola Media Dan Sumber Belajar

Sebagai pengelola media dan sumber belajar memiliki kemampuan untuk merencanakan, memiliki, mengatur dan mengelola semua sumber belajar yang ada atau yang diperlukan pada lembaga unit yang bersangkutan, sehingga dapat dimanfaatkan oleh semua orang yang membutuhkannya.

b. Perancang Program Pembelajaran

Sebagai perancang program pembelajaran memiliki kemampuan untuk merancang program pembelajaran baik untuk jangka panjang seperti program tahunan, program semester maupun program jangka pendek seperti satuan pelajaran untuk setiap pokok bahasan mulai dari pendidikan dasar, menengah sampai perguruan tinggi sesuai dengan kurikulum dan GBPP masing-masing bidang studi.

c. Konsultan Pengembangan Program Pembelajaran

Sebagai konsultan pengembangan program pembelajaran memiliki kemampuan memberikan konsultasi kepada guru atau pengajar untuk mengembangkan program pembelajaran baik untuk jangka panjang seperti program tahunan, program semester maupun program jangka pendek seperti pelajaran untuk setiap pokok bahasan mulai dari satuan pelajaran, sekolah dasar, sekolah menengah sampai perguruan tinggi sesuai dengan kurikulum dan GBPP masing-masing bidang studi.

d. Perencanaan Program Pelatihan

Sebagai perancang program pelatihan memiliki kemampuan untuk merancang suatu program pelatihan pada lembaga/pusat/unit pendidikan dan latihan sehingga dapat dimanfaatkan oleh semua orang yang membutuhkannya.

e. Konsultan Pengembangan Program Pelatihan

Sebagai konsultan pengembangan program pelatihan memiliki kemampuan memberikan layanan konsultasi tentang perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi program pelatihan berdasarkan prinsip-prinsip teknologi pendidikan.

f. Produser Media Pembelajaran

Sebagai produser media pembelajaran memiliki kemampuan mengidentifikasi dan menganalisa masalah komunikasi, merancang dan memproduksi media serta mengadministrasikan fasilitas dan personalia produksi media.

g. Konsultan Pengembangan Media

Sebagai konsultan pengembangan media memiliki kemampuan memberikan layanan konsultasi tentang perencanaan, penggunaan dan evaluasi media, perawatan dan pemeliharaan berdasarkan prinsip-prinsip teknologi pendidikan.

h. Peneliti dan Pengembang Teknologi Pendidikan

Sebagai peneliti dan pengembang teknologi pendidikan memiliki kemampuan mengkaji, meneliti dan mengembangkan berbagai sumber daya belajar seperti meneliti kurikulum, program pembelajaran, berbagai media berbagai sumber belajar, pengelolaan dan pemanfaatannya.

i. Evaluator

Sebagai evaluator memiliki kemampuan untuk melakukan kegiatan evaluasi tentang kurikulum, program pembelajaran, proses dan hasil belajar, program

pelatihan mengevaluasi media, dalam berbagai satuan jenjang pendidikan dasar, menengah dan perguruan tinggi.

j. Pengajar/instruktur

- a) Sebagai guru mata pelajaran TI & K di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya.
- b) Sebagai pengajar/instruktur memiliki kemampuan melaksanakan kegiatan pembelajaran dan pelatihan pada sekolah atau lembaga pendidikan dan pelatihan.

Pada pengembangan *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan merupakan salah satu dari kompetensi profesi teknologi pendidikan yakni pengelola media dan sumber belajar yang memiliki kemampuan untuk merencanakan, memiliki, mengatur dan mengelola semua sumber belajar yang ada atau yang diperlukan pada lembaga unit yang bersangkutan, sehingga dapat dimanfaatkan oleh semua orang yang membutuhkan.

F. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Surida Oktorina. 2014. *Pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi swishmax pada mata pelajaran sosiologi di SMA*. Dari hasil penelitian ini produk multimedia interaktif dengan aplikasi *swishmax* merupakan media yang valid setelah melakukan revisi berdasarkan uji

validitas yang telah dilakukan dengan ahli media dan ahli materi dengan kriteria kelayakan media.

2. Ilza Masni. 2010. *Pengembangan media pembelajaran berbasis Swish untuk meningkatkan pemahaman konsep fisika pada materi listrik dinamis kelas X SMA semester 2*. Dari hasil penelitian ini media pembelajaran media pembelajaran berbasis swishmax adalah valid secara pemikiran rasional, karena data hasil analisis terhadap validitas media pembelajaran para validator adalah 80,8 yang berarti kelayakan isi, penggunaan bahasa, penyajian, kegrafisan dan kelengkapan media pembelajaran sudah valid dengan kriteria validitas baik sekali.

Concept mapping berbasis aplikasi *swishmax* pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan memiliki perbedaan dengan multimedia yang dikembangkan oleh Ilza Masni (2010) dan Surida Oktorina (2014). Perbedaannya yakni produk yang akan dikembangkan berbentuk *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* yang bertujuan untuk membantu mahasiswa meningkatkan pemahamannya di awal pembelajaran. Selain itu, pengembangan multimedia ini dikembangkan pada mata kuliah yakni mata kuliah pengelolaan perpustakaan pada jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2011: 297) “metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu”. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang harus dilakukan peneliti menurut Sugiyono (2011: 298) adalah :

- a. Potensi dan masalah
Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik.
- b. Mengumpulkan informasi
Setelah potensi dapat ditunjukkan secara factual dan uptodate, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.
- c. Desain produk
Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.
- d. Validasi desain
Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini system kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak.
- e. Perbaikan desain
Perbaikan desain dilakukan untuk menciptakan produk yang sesuai dan layak untuk digunakan.
- f. Uji coba produk
- g. Revisi produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan.

- h. Uji coba pemakaian
- i. Revisi produk
- j. Pembuatan produk masal

Pembuatan produk masal dilakukan apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi secara masal.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang dihasilkan. Model yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Borg dan Gall dalam Emzir (2012: 270). Borg dan Gall mengemukakan bahwa dalam penelitian dan pengembangan terdapat beberapa langkah yang bersifat siklus yaitu :

1. Penelitian dan pengumpulan informasi
2. Perencanaan
3. Pengembangan produk awal produk
4. Uji lapangan awal
5. Revisi produk
6. Uji lapangan utama
7. Revisi produk operasional
8. Uji lapangan operasional
9. Revisi produk akhir
10. Diseminasi dan implementasi

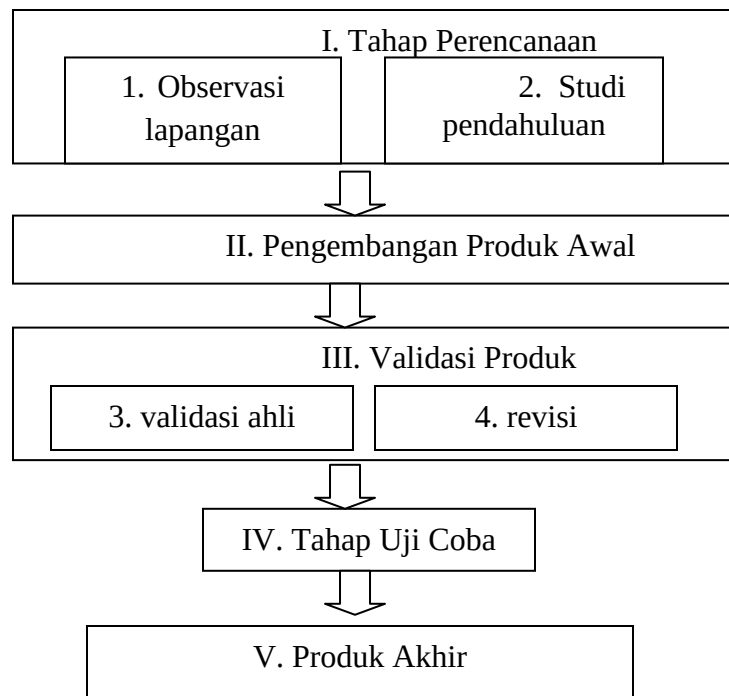
Borg dan Gall juga menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk dimungkinkan membatasi langkah penelitian. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti menyederhanakan langkah tersebut sesuai dengan kebutuhan peneliti menjadi lima langkah penelitian, yaitu :

1. Pengembangan
2. Pengembangan produk awal
3. Validasi produk (validasi dan revisi)
4. Uji coba terbatas
5. Produk akhir

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan *concept mapping* berbasis *swishmax* ini membutuhkan prosedur kerja yang sistematis dan terarah. Sehingga proses pengembangan dapat terlaksana dengan baik. Secara lebih jelas, prosedur pengembangan produk dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini :

**Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan Modifikasi
Dari Model Pengembangan Menurut Brog & Gall**



Adapun penjelasan dari tahap-tahap penelitian dan pengembangan ini dipaparkan sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan

Tahap pertama ini dijabarkan menjadi 2 langkah, yaitu observasi lapangan dan studi pustaka. Tahap ini bertujuan untuk merumuskan isi materi perkuliahan dan kebutuhan sasaran.

Tahap analisis dalam pembuatan media *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan ini dilakukan 2 tahap yaitu observasi lapangan dan studi pendahuluan dengan melakukan analisis kebutuhan pengguna dan analisis instruksional untuk menelusuri permasalahan-permasalahan apa saja yang muncul dalam proses perkuliahan. Pada tahap pelaksanaan observasi dilakukan pengamatan pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan. Hasil observasi lapangan terhadap analisis kebutuhan pemakaian antara lain :

- 1) Perlunya penggunaan *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* untuk meningkatkan konsentrasi mahasiswa dalam perkuliahan.
- 2) *Concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* harus dapat digunakan oleh siapa saja yang ingin mempelajari materi pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan.

Concept mapping berbasis aplikasi *swishmax* diharapkan dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan motivasi dalam proses pembelajaran. *Concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* berisi teks,

gambar, video, audio dan animasi sehingga lebih mudah bagi mahasiswa untuk menyerap materi perkuliahan yang diberikan.

Langkah selanjutnya adalah Studi pendahuluan yaitu dengan melakukan penyesuaian antara materi perkuliahan pengelolaan perpustakaan yang ada pada silabus dengan materi pengelolaan perpustakaan yang disajikan dalam *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax*.

Setelah melakukan observasi lapangan dan studi pendahuluan maka media yang akan dikembangkan adalah pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan untuk mahasiswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dengan menggunakan aplikasi *Swishmax*. Selanjutnya dilakukan analisis silabus dan pengumpulan materi perkuliahan dari berbagai sumber yang telah tersedia. Pada pembuatan produk peneliti membatasi materi yakni sampai mid semester disebabkan oleh keterbatasan biaya, waktu dan kemampuan peneliti.

2. Pengembangan produk awal

Dalam mendesain produk ini dilakukan dalam 2 tahapan. Tahapan yang pertama yakni menentukan aplikasi yang akan digunakan untuk membuat multimedia. Dalam hal ini penulis menggunakan aplikasi *Swishmax*. Tahapan kedua yakni pembuatan desain dan rancangan dengan membuat tiap-tiap *scene*. Untuk membuat *scene* tersebut memerlukan 2 perancangan, yakni :

- a. *Flowchart* adalah penggambaran secara fisik dari langkah-langkah dan urutan-urutan dari suatu program. *Flowchart* menolong analisis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang

lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian.

- b. *Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah. Gambaran dari *scene*, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara dibuat pada perancangan *storyboard*. Perancangan *storyboard* untuk setiap *scene* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Susunan *Scene Storyboard* Media Pembelajaran *Concept Mapping* Berbasis Aplikasi *Swishmax*

Scene	Visual	Audio
1.	Merupakan <i>scene opening</i> yaitu <i>scene</i> awal yang pertama kali muncul saat program dijalankan. Pada <i>scene</i> ini akan muncul logo Jurusan KTP dan identitas program mulai dari judul, target pengguna dan beberapa gambar aktivitas di perpustakaan.	Musik/ Sound Effect
2.	Pada <i>scene</i> ini akan muncul sebuah audio yang berisi ucapan selamat datang dan petunjuk untuk langkah selanjutnya. Pada <i>scene</i> ini terdapat pilihan yakni petunjuk penggunaan, kaitan mata kuliah pengelolaan perpustakaan, uraian materi, test dan video motivasi sehingga user dapat memilihnya salah satu.	Narator : Selamat datang Dalam <i>concept mapping</i> berbasis aplikasi <i>swishmax</i> !
3.	Merupakan <i>scene</i> yang menyajikan petunjuk penggunaan multimedia interaktif berbasis <i>concept mapping</i> ini.	

Tabel bersambung...

4.	Merupakan <i>scene</i> yang berisi kaitan mata kuliah pengelolaan perpustakaan dengan kompetensi Teknologi Pendidikan.	
5.	Merupakan <i>scene</i> yang berisi pilihan silabus dan delapan topik-topik perkuliahan pengelolaan perpustakaan yakni pengantar umum tentang perpustakaan, konsep perpustakaan sekolah, sejarah perpustakaan administrasi dan struktur organisasi perpustakaan, koleksi perpustakaan, klasifikasi perpustakaan, katalogisasi, pelayanan perpustakaan.	
6.	Merupakan <i>scene</i> yang memuat sub materi yang ditampilkan dalam bentuk <i>concept mapping</i> . Selain itu juga terdapat tombol <i>next</i> untuk lanjut ke pembahasan materi dan tombol <i>back</i> untuk kembali ke <i>scene</i> yang berisi topik-topik perkuliahan.	
7.	Merupakan <i>scene</i> yang berisi materi yang diawali dengan <i>sebuah concept mapping</i> dan juga terdapat tugas setiap babnya.	
8.	Merupakan <i>scene</i> yang berisi pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk objektif terkait materi. Pertanyaan ini menyangkut pemahaman <i>user</i> tentang materi yang telah dipelajari.	
9.	Merupakan <i>scene</i> yang menampilkan skor yang diperoleh oleh <i>user</i> .	
10.	Merupakan <i>scene</i> yang berisi video motivasi untuk mahasiswa dan tombol “home” untuk kembali ke menu utama.	

2. Validasi Produk

Setelah produk selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap produk telah dibuat. Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah, yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Oleh Ahli

Validasi dilakukan oleh dua orang ahli materi dan dua orang ahli media. Ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen mata kuliah pengelolaan perpustakaan. Sedangkan ahli media adalah dosen KTP FIP UNP. Setelah langkah tersebut diharapkan diperoleh kritik dan saran yang jelas dan membangun untuk perbaikan produk.

b. Revisi

Revisi dilakukan sesuai dengan masukan dari ahli media dan ahli materi. Revisi dilakukan sebelum uji coba produk. Hasil revisi merupakan produk awal yang sudah tervalidasi, hal ini perlu dilakukan agar produk awal dapat disebut layak digunakan oleh mahasiswa ketika memasuki tahap uji coba.

3. Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mengetahui praktikalitas dan kelayakan dari sebuah media, apakah produk atau media yang dihasilkan memiliki kualitas yang layak dan mudah untuk digunakan atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut, maka dalam tahap uji coba ini dikumpulkan data yang memberikan informasi mengenai produk tersebut. Uji coba

melibatkan 20 orang mahasiswa jurusan KTP yang telah mengambil mata kuliah pengelolaan perpustakaan.

4. Produk Akhir

Akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah diperoleh hasil berupa produk *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* sebagai sumber belajar pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan.

C. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah :

1. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mendata para ahli, dokumentasi kegiatan validasi dan kisi-kisi instrument penilaian bahan ajar *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* pengelolaan perpustakaan.

2. Lembar penilaian

Lembar penilaian menggunakan format respon lima poin dari skala likert, dimana alternatif responnya adalah sangat bagus/sangat jelas, bagus/jelas, cukup/cukup jelas, kurang/kurang jelas, sangat kurang/ sangat tidak jelas (Riduwan,2007: 12). Penentuan skor skala likert dilakukan secara apriori. Bagi skala yang berarah positif akan mempunyai kemungkinan - kemungkinan skor lima (5) bagi yang sangat setuju/sangat jelas/sangat tepat/sangat sesuai, skor empat (4) bagi yang setuju/jelas/tepat/baik/sesuai/, skor tiga (3) bagi yang cukup jelas/cukup

tepat/cukup baik/cukup sesuai, skor dua (2) bagi yang kurang jelas/kurang baik/kurang sesuai, dan skor satu (1) bagi yang sangat tidak jelas/sangat tidak tepat/ sangat tidak baik/sangat tidak sesuai. Sedangkan bagi skala yang berarah negatif bisa jadi kemungkinan skor itu menjadi sebaliknya.

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas logis (*logical validity*). Untuk membuat validitas logis dalam penelitian ini, maka pembuatan instrumen mengikuti langkah-langkah yang benar dan hati-hati, yaitu dengan memecah variabel menjadi beberapa indikator, kemudian merumuskan butir-butir pertanyaan, sehingga secara logis akan dicapai validitas instrumen seperti yang dikehendaki dalam penelitian ini.

Menurut Sugiyono (2010: 149) “titik tolak dari penyusunan instrument adalah variabel-variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti”. Dari variabel-variabel tersebut diberikan definisi operasionalnya, dan selanjutnya ditentukan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan. Untuk memudahkan penyusunan instrument, maka perlu digunakan matrik pengembangan instrumen atau kisi-kisi instrument.

Menurut Riduwan (2007: 44) langkah-langkah menyusun instrument penelitian adalah :

- a. Mengidentifikasi variabel-variabel dalam rumusan judul
- b. Menjabarkan variabel tersebut menjadi sub variabel/dimensi
- c. Mencari indikator/aspek setiap sub variabel
- d. Menderetkan diskriptor dari setiap indikator,
- e. Merumuskan setiap descriptor menjadi butir-butir instrument yang disebut dengan istilah kisi-kisi penyusunan instrument.

Dengan pedoman pada kisi-kisi instrumen pekerjaan menjadi ringan, terarah, dan bisa dipertanggung jawabkan.

- f. Melengkapi instrument dengan petunjuk pengisian dan kata pengantar.

Sedangkan menurut Nurul Zuriah (2009: 169), kisi-kisi berisi lingkup materi pertanyaan, abilitas yang diukur, jenis pertanyaan, banyak pertanyaan, waktu yang dibutuhkan. Materi atau lingkup materi pertanyaan didasarkan dari indikator variabel. Dapat disimpulkan bahwa penyusunan kisi-kisi instrument dilakukan berdasarkan variabel dalam rumusan judul. Pada penelitian ini yang menjadi variabelnya adalah multimedia interaktif dan *concept mapping*. Untuk itu penyusunan kisi-kisi didasarkan pada kriteria multimedia interaktif yang baik.

Suatu media interaktif yang dikembangkan, agar menjadi sebuah IMMI (*interactive multimedia instructional*), harus memenuhi beberapa kriteria. Thorn (2006) dalam <http://muhammadadri.wordpress.com> mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif, yaitu :

- a. Kriteria penilaian pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah CD interaktif harus dirancang sesederhana mungkin sehingga mahasiswa dapat mempelajarinya tanpa harus dengan pengetahuan yang kompleks tentang media
- b. Kriteria kedua adalah kandungan kognisi. Dalam arti adanya kandungan pengetahuan yang jelas.
- c. Kriteria ketiga adalah presentasi informasi, yang digunakan untuk menilai isi dan program CD interaktif itu sendiri
- d. Kriteria keempat adalah integrasi media, dimana media harus mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan.
- e. Kriteria kelima adalah artistik dan estetika. Untuk menarik minat belajar, maka program harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik.

- f. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan, dengan kata lain program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta belajar.

Instrumen penilaian para ahli dikembangkan mengacu kepada kriteria IMMI di atas, dengan melibatkan ahli materi dan media. Penilaian dilakukan terhadap seluruh aspek materi perkuliahan yang dikembangkan yaitu pengantar umum tentang perpustakaan, konsep perpustakaan sekolah, sejarah perpustakaan administrasi dan struktur organisasi perpustakaan, koleksi perpustakaan, klasifikasi perpustakaan, katalogisasi, pelayanan perpustakaan. Instrumen untuk ahli materi ditinjau dari aspek: kebenaran konsep, kedalaman materi, kelengkapan materi, penulisan, evaluasi dan desain pembelajaran. Sedangkan instrument untuk ahli media ditinjau dari aspek tampilan, kemudahan penggunaan media, unsur-unsur pendukung media, dan navigasi. Kisi-kisi penilaian untuk ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Aspek	Variabel Kualitas Produk	Indikator	Butir Instrumen
1. Materi	1.1 Kebenaran konsep	1. Relevansi Tujuan dengan silabus 2. Konsistensi penyajian materi	1. Apakah terdapat relevansi antara tujuan dengan silabus? 2. Apakah penyajian materi sesuai dengan tujuan?

Tabel bersambung...

		3. Sajian materi pada <i>concept mapping</i> sesuai dengan materi	3. Apakah sajian materi <i>concept mapping</i> sesuai dengan materi ?
	1.2 Kedalaman materi	4. Kedalaman materi 5. Kemudahan untuk dipahami 6. Sistematis, runtut, alur logika jelas	4. Apakah kedalaman materi perkuliahan cukup? 5. Apakah penyajian materi perkuliahan mudah dipahami? 6. Apakah Penyajian materi bersifat sistematis?
	1.3 kelengkapan materi	7. Kelengkapan materi	7. Apakah cakupan materi sudah memenuhi kebutuhan 8. Apakah keluasan penyajian materi sudah cukup? 9. Apakah penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan perkuliahan?

Tabel bersambung...

			10. Apakah penyajian materi sudah lengkap?
	1.5 Penulisan	8. Menggunakan bahasa yang baku dan dapat dimengerti 9. Kesesuaian dengan EYD 10. Ketepatan penggunaan istilah 11. Kejelasan dan keterbacaan teks	11. Apakah penulisan materi sudah menggunakan bahasa yang baku dan dapat dimengerti? 12. Apakah penulisan materi sesuai dengan EYD 13. Apakah penulisan penggunaan istilah-istilah pada materi sudah tepat 14. Apakah Penulisan teks terbaca jelas
	1.5 Evaluasi	12. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran 13. Ketepatan alat evaluasi	15. Apakah penyajian evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran 16. Apakah alat evaluasi yang digunakan sudah tepat
	1.6 Desain pembelajaran	14. Apakah desain pembelajaran	17. Apakah penyajian

Tabel bersambung...

		6. Pemilihan komposisi warna	7. Apakah pemilihan komposisi warna sesuai?
		7. Urutan penyajian media	8. Apakah urutan penyajian media sesuai?
	2.2 Kemudahan penggunaan	8. kemudahan penggunaan	9. Apakah penggunaan media yang dikembangkan mudah ? 10. Apakah media yang dikembangkan memuat langkah-langkah penggunaan media yang dapat memudahkan pengguna?
	2.3 Unsur pendukung	9. Daya dukung musik 10. Kejelasan suara/narasi 11. Pemilihan jenis font 12. Pemilihan ukuran font	11. Apakah musik pendukung sesuai? 12. Apakah suara/narasi sudah jelas? 13. Apakah jenis font yang digunakan sudah sesuai? 14. Apakah ukuran font yang dipilih sudah

Tabel Bersambung...

			sesuai?
	2.4 Navigasi (petunjuk)	13. Navigasi	15. Apakah navigasi /petunjuk penggunaan media sudah tepat
			16. Apakah navigasi /petunjuk penggunaan media sudah lengkap
		14. Umpan balik	17. Apakah penyajian media bersifat interaktif dan memberikan umpan balik terhadap user?

3. Angket/ Kuesioner

Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk melihat praktikalitas penggunaan *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* ini dari aspek pengguna media adalah angket.

Angket/ Kuesioner menurut Sugiyono (2006: 158) merupakan “teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pemberian seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”.

Angket ini dirancang sesuai dengan kebutuhanan disebarkan kepada subjek coba. Skala yang digunakan yakni Skala Likert dengan alternatif

responnya adalah sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Penilaian atau pandangan yang diberikan oleh subjek coba mencakup tampilan, penyajian materi, kemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan. Kisi-kisi instrument untuk mahasiswa dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini :

Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Praktikalitas

Aspek	Variabel	Indikator	Butir Instrumen
3. Kepraktisan	3.1 Tampilan	1. Keterbacaan teks 2. Proporsi dan kejelasan ilustrasi, serta relevansinya dengan pesan 3. Bahasa 4. Navigasi 5. Kemenarikan tampilan	1. Apakah teks dapat dibaca dengan baik? 2. Apakah pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas? 3. Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami? 4. Apakah navigasi mudah digunakan? 5. Apakah tampilan media menarik? 6. Apakah tampilan <i>concept mapping</i>

Tabel bersambung...

			menarik?
	3.2.Penyajian materi	6. Kejelasan dan kemudahan memahami materi 7. sistematika penyajian materi 8. penggunaan video 9. evaluasi	7. Apakah mudah memahami materi? 8. Apakah sistematika penyajian sudah baik? 9. Apakah video yang digunakan mudah dipahami? 10. Apakah tes yang diberikan menarik dan mudah dipahami
	3.3 Kemanfaatan	10. Mempermudah belajar 11. Meningkatkan motivasi belajar 12. Ketertarikan menggunakan media	11. Apakah media dapat mempermudah belajar ? 12. Apakah dapat meningkatkan motivasi ? 13. Apakah pengguna tertarik menggunakan media ?

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan penelitian uji coba, diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif mengenai kualitas media diperoleh dari masukan saran dan kritik ahli materi, ahli media dan mahasiswa subjek coba, dihimpun dan disimpulkan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

Analisis data penelitian deskriptif kuantitatif ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Hasil review dari ahli media masih dalam berupa nilai huruf dirubah ke dalam bentuk angka, sebagai berikut :
 - 1 = sangat tidak setuju/sangat tidak jelas/sangat tidak tepat/ sangat tidak baik/sangat tidak sesuai
 - 2 = kurang setuju/kurang jelas/kurang baik/kurang sesuai
 - 3 = cukup setuju/cukup jelas/cukup tepat/cukup baik/cukup sesuai
 - 4 = setuju/jelas/tepat/baik/sesuai
 - 5 = sangat setuju/sangat jelas/sangat tepat/ sangat sesuai

Dari aspek yang di review, kemudian dicari rata-rata empirisnya dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan : $\bar{x}$ = Rerata

$\sum X$ = Jumlah Nilai

n = Jumlah Responden

2. Hasil review dari responden uji coba dari bentuk nilai huruf diubah menjadi bentuk nilai angka, sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju, jika produk ini sangat sesuai dengan isi pernyataan yang tertulis

S : Setuju, jika produk ini sesuai dengan isi pernyataan yang tertulis

CS : Cukup Setuju, jika produk ini cukup sesuai dengan isi pernyataan yang tertulis

TS : Tidak Setuju, jika produk ini tidak sesuai dengan isi pernyataan yang tertulis

STS : Sangat Tidak Setuju, jika produk ini sangat tidak sesuai dengan isi pernyataan yang tertulis

Analisis kepraktisan *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* menggunakan analisis deskriptif dengan kriteria sebagai berikut :

5 = Sangat praktis

4 = Praktis

3 = Cukup praktis

2 = Kurang praktis

1 = Tidak praktis

(Riduwan, 2012: 85)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Hasil Perencanaan

a. Observasi lapangan

Tahap analisis dalam pembuatan media *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan ini dilakukan 2 tahap yaitu observasi lapangan dan studi pendahuluan dengan melakukan analisis kebutuhan pengguna dan analisis instruksional untuk menelusuri permasalahan-permasalahan apa saja yang muncul dalam proses perkuliahan. Pada tahap pelaksanaan observasi dilakukan pengamatan pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan. Hasil observasi lapangan terhadap analisis kebutuhan pemakaian antara lain :

- 1) Perlunya penggunaan *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* untuk meningkatkan konsentrasi mahasiswa dalam perkuliahan.
- 2) *Concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* harus dapat digunakan oleh siapa saja yang ingin mempelajari materi pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan.

Concept mapping berbasis aplikasi *swishmax* diharapkan dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan motivasi dalam proses pembelajaran. *Concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* berisi teks,

gambar, video, audio dan animasi sehingga lebih mudah bagi mahasiswa untuk menyerap materi perkuliahan yang diberikan.

b. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan yaitu dengan melakukan penyesuaian antara materi perkuliahan pengelolaan perpustakaan yang ada pada silabus dengan materi pengelolaan perpustakaan yang disajikan dalam *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax*.

Setelah melakukan observasi lapangan dan studi pendahuluan maka media yang akan dikembangkan adalah pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan untuk mahasiswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dengan menggunakan aplikasi *Swishmax*. Selanjutnya dilakukan analisis silabus dan pengumpulan materi perkuliahan dari berbagai sumber yang telah tersedia. Pada pembuatan produk peneliti membatasi materi yakni sampai mid semester disebabkan oleh keterbatasan biaya, waktu dan kemampuan peneliti.

2. Pengembangan Produk Awal

Setelah melakukan analisis silabus dan pengumpulan materi, peneliti mulai mengembangkan produk. Hasil dari pengembangan produk awal multimedia interaktif ini meliputi :

a. Menentukan *Software* Pengembangan

Sesuai dengan judul penelitian pengembangan ini, maka dalam tahap pembuatan *concept mapping* ini menggunakan aplikasi *swishmax* sebagai

software utama. Kemudian didukung oleh *software* lain yakni *adobe photoshop cs 5*, *IConceptmapp*, *Swift 3D*, , dan *camtasia studio 8*.

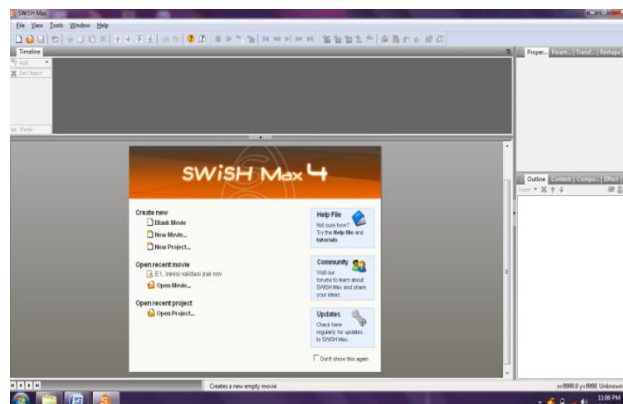
b. Mengembangkan *flowchart* dan merancang sketsa

Flowchart dibuat sedemikian rupa disesuaikan dengan materi yang ada dan kebutuhan belajar mahasiswa berdasarkan observasi sebelumnya. Bentuk *flowchart* dapat dilihat pada Lampiran 2. Kemudian dilanjutkan dengan merancang sketsa awal media. Bentuk sketsa dapat dilihat pada Lampiran 3.

c. Membuat media

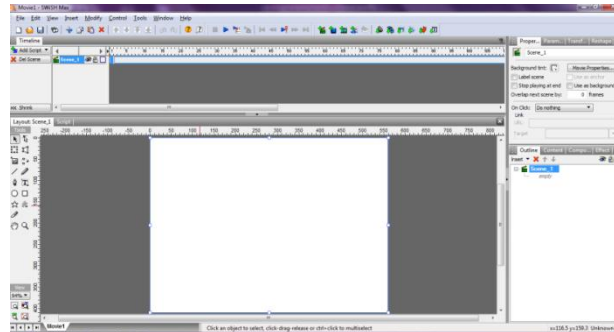
Merupakan tahapan penggabungan semua unsur dengan menggunakan aplikasi *Swishmax*. Langkah-langkah pembuatan media dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Jalankan aplikasi *Swishmax*. Untuk membuat *file project* baru, pada bagian *Create New* klik *Blank Movie*



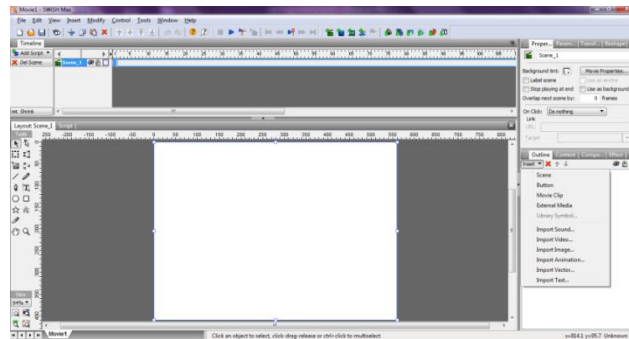
Gambar 3. Open File Project

2) Maka akan muncul dokumen kerja baru



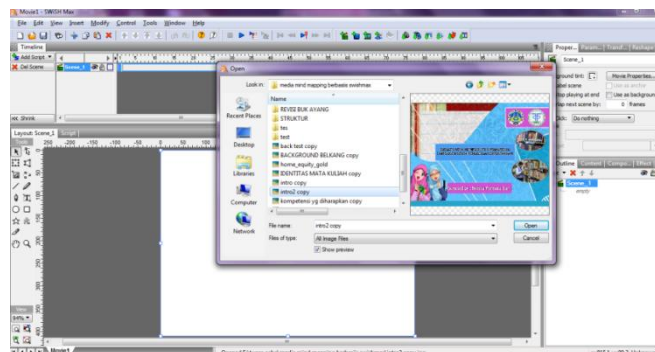
Gambar 4. Lembar Kerja Swishmax

3) Langkah selanjutnya adalah melakukan import file pendukung media seperti gambar, *sound* atau *video*



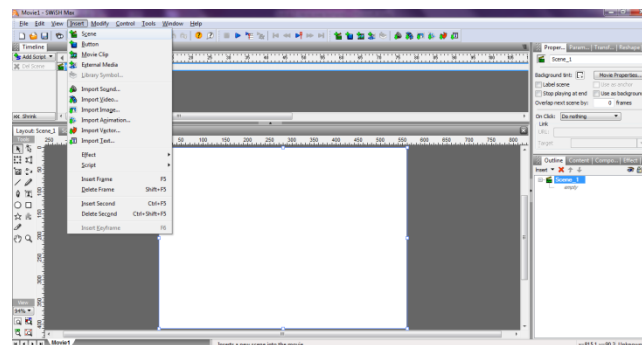
Gambar 5. Langkah *Import File* ke *Library*

4) Akan muncul kotak dialog baru. *Browse* lokasi penyimpanan *file* yang akan di *import* > *open*



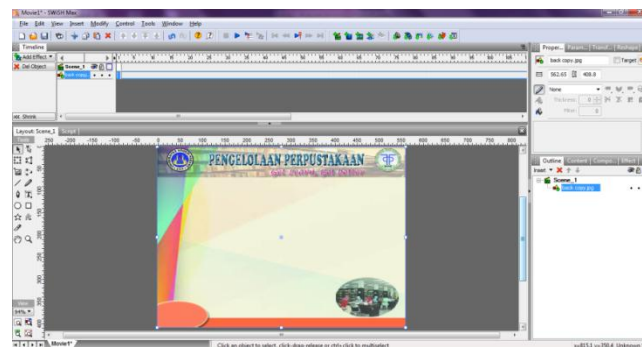
Gambar 6. *Browse Lokasi Import File*

- 5) Mengisi halaman baru sesuai dengan rancangan *flowchart* dan *storyboard*
- 6) Tambahkan *scene* sesuai dengan kebutuhan, pada media ini masing-masing pembahasan materi didesain pada *scene* yang berbeda.



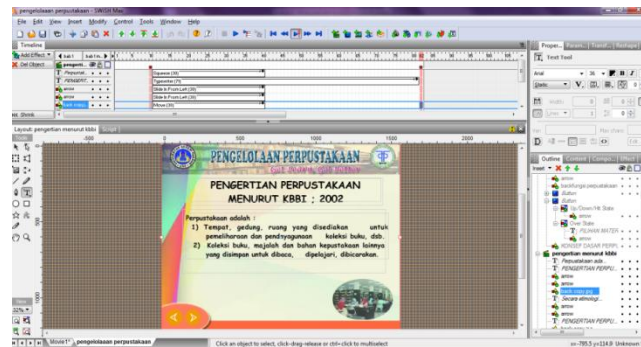
Gambar 7. Insert Scene

- 7) Mendesain halaman dilakukan dengan *Import Image* sesuai dengan kebutuhan.



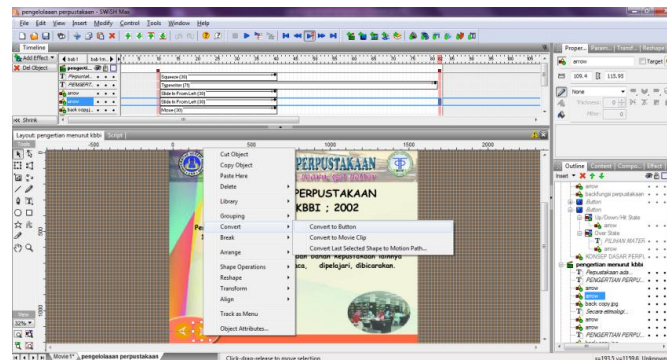
Gambar 8. Import Image

- 8) Setelah desain halaman selesai dilanjutkan dengan membuat pembahasan materi dengan menggunakan *text tool*.



Gambar 9. Menyusun Materi dengan *Text Tool*

- 9) Untuk materi yang dimunculkan dengan mengarahkan atau menekan tombol, langkah yang dilakukan adalah dengan membuat tombol. Pada media ini tombol didesain sesuai dengan keinginan menggunakan *file jpg* dan *png* atau gambar yang di *convert to button*



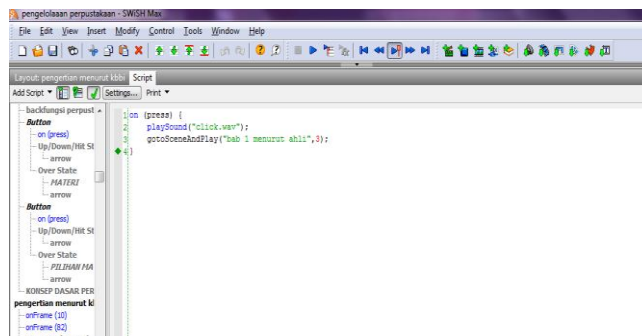
Gambar 10. Membuat *Button*

- 10) Setelah semua halaman dan materi selesai disusun, maka dihubungkan antar scene menggunakan button atau tombol. Pembuatan tombol dapat menggunakan *rectangle tool* yang di *convert* menjadi *button* atau menggunakan *file* gambar *jpg* atau *png*

11) Agar lebih menarik media ini dilengkapi dengan *sound* pada animasi dan tombol.

12) Menambahkan *Action*

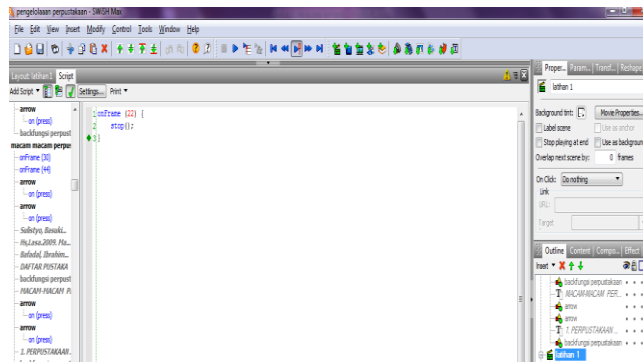
- a) Action pada button atau tombol ditambahkan untuk menghubungkan masing-masing scene dan frame pada materi sehingga menjadi satu kesatuan ketika dijalankan. Pemberian action pada tombol dilakukan dengan menambahkan script.



Gambar 11. Action Untuk Menghubungkan Scene

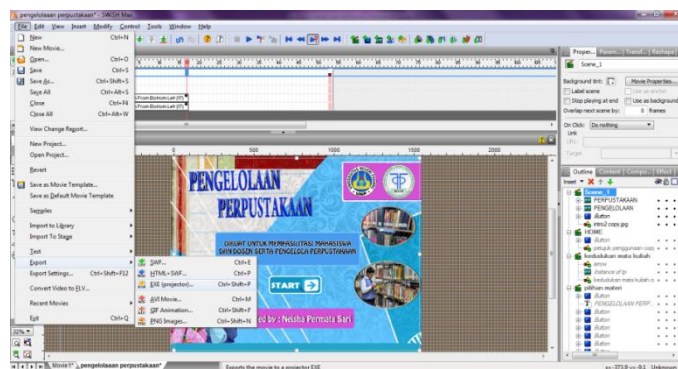
Maksudnya adalah ketika tombol ditekan, maka akan menuju kehalaman selanjutnya.

- b) Setiap akhir *scene* diberikan action untuk berhenti, hal ini ditujukan supaya media berjalan sesuai dengan *control* tombol



Gambar 12. Action Stop

- 13) Melakukan publish file berbentuk Exe dilakukan dengan klik menu file > export, pada kolom Export pilih exe (projector).



Gambar 12. Publishing

3. Validasi Produk

a. Validasi produk oleh ahli

Langkah selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui validitas produk yang telah dibuat. Validasi ini melibatkan 2 orang ahli materi yaitu dosen pengampu mata kuliah pengelolaan perpustakaan jurusan KTP FIP UNP bernama Ibu Fetriyeni M.Pd dan

Dra. Abna Hayati M.Pd, sedangkan ahli media adalah 2 orang dosen KTP FIP UNP yaitu Bapak Nofri Hendri M.Pd dan Bapak Meldi Ade Kurnia, S.T, M.Pd.T.

b.Revisi

Setelah diperoleh masukan dari ahli materi dan ahli media, langkah selanjutnya adalah merevisi media yang telah dibuat sesuai dengan saran yang diberikan. Revisi dilakukan untuk memperbaiki produk sebelum dilakukan uji coba kepada mahasiswa. Setelah dilakukan revisi, produk dikonsultasikan lagi kepada para ahli untuk mengetahui apakah media sudah layak di uji cobakan kepada mahasiswa.

4. Uji coba terbatas

Uji coba dilakukan untuk mengetahui praktikalitas penggunaan media dengan melibatkan 20 orang mahasiswa jurusan KTP FIP UNP tahun masuk 2012. Pengumpulan data dilakukan dengan menampilkan program pada komputer mahasiswa dan kemudian menyebar angket penilaian. Angket penilaian untuk mahasiswa meliputi aspek tampilan, aspek penyajian materi dan aspek kemanfaatan.

5. Hasil produk akhir

Setelah berbagai validasi dan uji coba tersebut, maka diperoleh hasil penelitian dan pengembangan berupa produk multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk mata kuliah pengelolaan perpustakaan pada jurusan KTP FIP UNP.

B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba

1. Deskripsi data validasi

a. Ahli materi

Data validasi diperoleh dari 2 ahli materi yang merupakan dosen pengampu mata kuliah pengelolaan perpustakaan pada jurusan KTP FIP UNP, dengan memberikan lembar penilaian. Ahli materi mencoba produk dengan didampingi oleh pengembang, sehingga ahli materi dapat bertanya dan memberikan kritik dan saran secara langsung tentang hal-hal yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan.

Hasil perolehan nilai materi ditinjau dari kebenaran konsep, kedalaman materi, kelengkapan materi, penulisan, evaluasi dan desain pembelajaran dari ahli materi untuk pokok bahasan pertama yaitu konsep dasar perpustakaan dapat dilihat pada tabel 4 berikut :

Tabel 4. Hasil Penilaian Validitas *Concept Mapping* Berbasis *Swishmax* Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan Pokok Bahasan Konsep Dasar Perpustakaan Pada Ahli Materi

Aspek	Pokok Bahasan	Kriteria Variabel	Item Pertanyaan	Penilaian		Jumlah	ReRata
				V1	V2		
Materi	1. Konsep Dasar Perpustakaan	Kebenaran Konsep	1	5	5	10	5,0
			2	5	5	10	
		Kedalaman Materi	3	3	3	6	3,7
			4	4	4	8	
			5	4	4	8	
		Kelengkapan	6	3	3	6	3,8

		Materi	7	4	4	8	
			8	4	4	8	
			9	4	4	8	
		Penulisan	10	3	3	6	3,5
			11	3	3	6	
			12	4	4	8	
			13	4	4	8	
		Evaluasi	14	4	4	8	3,5
			15	3	3	6	
		Desain Pembelajaran	16	3	3	6	3,5
17	4		4	8			
Jumlah			17	64	64	128	3,8

Dari data penilaian materi pokok bahasan konsep dasar perpustakaan diatas diperoleh rerata sebesar 3,76 dari skor maximum 5.

Data penilaian ahli materi untuk pokok bahasan konsep dasar perpustakaan pada bagian kedalaman terdapat skor 3. Ini disebabkan karena peneliti tidak membuat materi pengertian perpustakaan secara etimologi, tujuan pembelajaran dan daftar pustaka. Sehingga validator memberikan skor 3 yang berarti cukup baik. Pada bagian penulisan kedua validator juga memberikan skor 3. Hal ini disebabkan adanya beberapa bagian yang salah pada saat pengetikan materi. Pada bagian evaluasi terdapat skor 3. Ini disebabkan karena peneliti tidak memberikan rentang nilai pada bagian petunjuk tes. Pada bagian kriteria desain juga terdapat skor 3. Ini disebabkan desain yang kurang menarik.

Secara keseluruhan, tingkat validasi dari ahli materi untuk pokok bahasan **konsep dasar perpustakaan** memperoleh skor sebesar **3,8** dengan kriteria “**baik atau lengkap**”.

Penilaian materi untuk pokok bahasan kedua yaitu **perpustakaan sekolah** dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Penilaian Validitas *Concept Mapping* Berbasis Aplikasi *Swishmax* Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan Pokok Bahasan Perpustakaan Sekolah

Aspek	Pokok Bahasan	Kriteria Variabel	Item pertanyaan	Penilaian		Jumlah	Re Rata
				VI	V2		
Materi	2. Perpustakaan sekolah	Kebenaran konsep	1	5	5	10	4,5
			2	5	4	9	
		Kedalaman materi	3	5	3	8	3,8
			4	4	3	7	
			5	4	4	8	
		Kelengkapan materi	6	3	4	7	3,5
			7	3	4	7	
			8	4	4	8	
			9	3	3	6	
		Penulisan	10	4	4	8	4,3
			11	4	4	8	
			12	4	5	9	
			13	4	5	9	
		Evaluasi	14	4	5	9	4,3
			15	4	4	8	
		Desain pembelajaran	16	4	4	8	4,0
			17	4	4	8	
Jumlah			17	68	69	137	4,1

Dari data penilaian materi pokok bahasan perpustakaan sekolah diatas diperoleh rerata sebesar 4,1 dari skor maximum 5.

Data penilaian ahli materi untuk pokok bahasan perpustakaan sekolah pada kategori kelengkapan materi validator 1 memberikan skor 3. Ini disebabkan cakupan materi dan keluasan materi kurang. Untuk itu perlu dilakukan revisi. Selain itu pada bagian kedalaman materi validator 2 memberikan skor 3. Ini disebabkan oleh kedalaman materi dan penyajian materi. Kecendrungan skor pada yang diberikan oleh validator adalah 4 yakni baik. Secara keseluruhan, tingkat validasi dari ahli materi untuk pokok bahasan **perpustakaan sekolah** memperoleh skor rata-rata sebesar **4,1** dengan kriteria “**sangat baik**”.

Penilaian materi untuk pokok bahasan ketiga yaitu **sejarah perpustakaan** dapat dilihat pada table 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Penilaian Validitas Concept Mapping Berbasis Aplikasi Swishmax MataKuliah Pengelolaan Perpustakaan Pokok Bahasan Sejarah Perpustakaan

Aspek	Pokok Bahasan	Kriteria Variabel	Item pertanyaan	Penilaian		Jumlah	Rata Rata
				VI	V2		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
Materi	3. Sejarah perpustakaan	Kebenaran konsep	1	5	5	10	4,5
			2	5	4	9	
		Kedalaman materi	3	4	3	7	3,8
			4	4	4	8	
			5	4	4	8	
		Kelengkapan materi	6	4	4	8	3,9
			7	4	3	7	

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
			8	4	4	8	
			9	4	4	8	
		Penulisan	10	4	4	8	4,3
			11	4	4	8	
			12	4	5	9	
			13	4	5	9	
		Evaluasi	14	4	5	9	4,3
			15	4	4	8	
		Desain pembelajaran	16	4	4	8	4
			17	4	4	8	
		Jumlah	17	70	70	140	4,13

Dari data penilaian materi pokok bahasan sejarah perpustakaan diatas diperoleh rerata sebesar 4,13 dari skor maximum 5. Data penilaian ahli materi untuk pokok bahasan sejarah perpustakaan pada bagian kedalaman materi dan kelengkapan materi validator 2 memberikan skor 3 yang disebabkan oleh kedalaman materi dan keluasan materi yang sudah cukup. Kecendrungan skor yang diberikan oleh kedua validator pada setiap kriteria variabel adalah 4 yakni baik. Secara keseluruhan, tingkat validasi dari ahli materi untuk pokok bahasan **sejarah perpustakaan** memperoleh skor rata-rata sebesar **4,13** dengan kriteria “**sangat baik sangat lengkap**”.

Penilaian materi untuk pokok bahasan keempat yaitu **administrasi dan organisasi** dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Hasil Penilaian Validitas *Concept Mapping* Berbasis Aplikasi *Swishmax* Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan Pokok Bahasan Administrasi dan Organisasi

Aspek	Pokok Bahasan	Kriteria Variabel	Item pertanyaan	Penilaian		Jumlah	Re Rata
				VI	V2		
Materi	4. Administrasi dan Organisasi	Keberanian konsep	1	5	5	10	4,5
			2	5	4	9	
		Kedalaman materi	3	4	4	8	4,2
			4	4	5	9	
			5	4	4	8	
		Kelengkapan materi	6	4	4	8	4,0
			7	4	4	8	
			8	4	4	8	
			9	4	4	8	
		Penulisan	10	3	4	7	3,8
			11	3	4	7	
			12	4	4	8	
			13	4	4	8	
		Evaluasi	14	4	3	7	3,5
			15	4	3	7	
		Desain pembelajaran	16	4	4	8	4,0
			17	4	4	8	
Jumlah			17	68	68	136	4,0

Dari data penilaian materi pokok bahasan administrasi an organisasi perpustakaan diatas diperoleh rerata sebesar 4 dari skor maximum 5. Data penilaian ahli materi untuk pokok administrasi dan organisasi perpustakaan ditinjau dari variabel penulisan, validator 1 memberikan skor 3 pada kriteria variabel penulisan. Ini disebabkan oleh penulisan materi yang kuran menggunakan bahasa yang baku dan dapat dimengerti pada beberapa bagian. Selain itu pada kriteria variabel evaluasi, validator 2 memberikan skor 3. Ini disebabkan oleh penulisan teks dan penyajian evaluasi ckup sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kecendrungan skor yang diberikan oleh kedua validator pada pokok bahasan administrasi dan organisasi perpustakaan adalah 4. Secara keseluruhan, tingkat validasi dari ahli materi untuk pokok bahasan **administrasi dan organisasi** memperoleh skor rata-rata sebesar **4,0** dengan kriteria “**baik atau lengkap**”.

Penilaian materi untuk pokok bahasan kelima yaitu **koleksi perpustakaan** dapat dilihat pada tabel 8 berikut:

Tabel 8. Hasil Penilaian Validitas *Concept Mapping* Berbasis Aplikasi *Swishmax* Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan Pokok Bahasan Koleksi Perpustakaan

Aspek	Pokok Bahasan	Kriteria Variabel	Item pertanyaan	Penilaian		Jumlah	Rata
				VI	V2		
Materi	5. Koleksi Perpustakaan	Kebenaran konsep	1	5	5	10	4,5
			2	5	4	9	
		Kedalaman materi	3	4	4	8	4
			4	4	4	8	
			5	4	4	8	
		Kelengkapan materi	6	4	3	7	3,5
			7	4	3	7	
			8	4	3	7	
			9	4	3	7	
		Penulisan	10	4	4	8	4,3
			11	3	4	7	
			12	4	5	9	
			13	4	5	9	
		Evaluasi	14	4	4	8	4,0
			15	4	4		
		Desain pembelajaran	16	4	4	8	4,0
			17	4	5	8	
Jumlah			17	69	68	136	4,0

Dari data penilaian materi pokok bahasan konsep koleksi perpustakaan diatas diperoleh rerata sebesar 4,0 dari skor maximum 5. Data penilaian ahli materi untuk pokok bahasan koleksi perpustakaan ditinjau dari kelengkapan materi, validator 2 memberikan skor 3. Ini disebabkan oleh penyajian materi yang cukup, keluasan penyajian materi

yang sudah cukup, penyajian materi yang cukup sesuai dengan tujuan perkuliahan dan penyajian materi. Untuk itu peneliti perlu melakukan revisi. Kecendrungan skor yang diberikan kedua validator adalah 4.

Secara keseluruhan, tingkat validasi dari ahli materi untuk pokok bahasan **koleksi perpustakaan** memperoleh skor rata-rata sebesar **4,0** dengan kriteria “**baik atau lengkap**”.

Penilaian materi untuk pokok bahasan kalimat yaitu **klasifikasi perpustakaan** dapat dilihat pada tabel 9 berikut:

Tabel 9. Hasil Penilaian Validitas *Concept Mapping* Berbasis Aplikasi *Swishmax* Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan Pokok Bahasan Klasifikasi Perpustakaan

Aspek	Pokok Bahasan	Kriteria Variabel	Item pertanyaan	Penilaian		Jumlah	Rata
				VI	V2		
Materi	6. Klasifikasi Perpustakaan	Kebenaran konsep	1	5	5	10	4,5
			2	5	4	9	
		Kedalaman materi	3	4	3	7	3,7
			4	4	4	8	
			5	4	3	7	
		Kelengkapan materi	6	4	3	7	3,6
			7	4	3	7	
			8	4	4	8	
			9	4	3	7	
		Penulisan	10	4	5	9	4,5
			11	4	5	9	
			12	4	5	9	
			13	4	5	9	
		Evaluasi	14	4	4	8	4,0
			15	4	4	8	
		Desain pembelajaran	16	4	4	8	4,3
			17	4	5	9	
Jumlah			17	70	69	138	4,1

Dari data penilaian materi pokok bahasan klasifikasi perpustakaan diatas diperoleh rerata sebesar 4,1 dari skor maximum 5.

Data penilaian ahli materi untuk pokok bahasan klasifikasi

perpustakaan ditinjau dari variabel kedalaman materi, validator 2 memberikan skor 3 yang disebabkan oleh kedalaman materi dan penyajian yang cukup sistematis. Selanjutnya pada bagian kelengkapan materi juga terdapat skor 3 yang disebabkan oleh cakupan materi yang cukup untuk kebutuhan, keluasan materi dan penyajian materi. Secara keseluruhan, tingkat validasi dari ahli materi untuk pokok bahasan **klasifikasi perpustakaan** memperoleh skor rata-rata sebesar **4,1** dengan kriteria **“sangat baik atau sangat lengkap”**.

Penilaian materi untuk pokok bahasan kelima yaitu **katalogisasi** dapat dilihat pada tabel 10 berikut:

Tabel 10. Hasil Penilaian Validitas *Concept Mapping* Berbasis Aplikasi *Swishmax* Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan Pokok Bahasan Katalogisasi

Aspek	Pokok Bahasan	Kriteria Variabel	Item pertanyaan	Penilaian		Jumlah	Rata
				VI	V2		
Materi	7.katalogisasi	Kebenaran konsep	1	5	5	10	4,5
			2	5	4	9	
		Kedalaman materi	3	4	4	8	4,0
			4	4	4	8	
			5	4	4	8	
		Kelengkapan materi	6	4	3	7	3,9
			7	4	4	8	
			8	4	4	8	
			9	4	4	8	
		Penulisan	10	4	5	9	4,5
			11	4	5	9	
			12	4	5	9	
			13	4	5	9	
		Evaluasi	14	4	5	9	4,5
			15	4	5	9	
		Desain pembelajaran	16	4	4	8	4,3
			17	4	5	9	
Jumlah			17	70	75	145	4,3

Dari data penilaian materi pokok bahasan katalogisasi diatas diperoleh rerata sebesar 4,3 dari skor maximum 5. Data penilaian ahli materi untuk pokok bahasan katalogisasi ditinjau dari variabel kedalaman materi terdapat satu skor 3. Ini disebabkan oleh cakupan materi yang cukup memenuhi kebutuhan. Selanjutnya kecendrungan skor yang diberikan kedua validator adalah 4.

Secara keseluruhan, tingkat validasi dari ahli materi untuk pokok bahasan **katalogisasi perpustakaan** memperoleh skor rata-rata sebesar **4,3** dengan kriteria “**sangat baik atau sangat lengkap**”.

Penilaian materi untuk pokok bahasan kelimat yaitu **pelayanan perpustakaan** dapat dilihat pada table 11 berikut:

Tabel 11. Hasil Penilaian Validitas *Concept Mapping* Berbasis *Swishmax* Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan Pokok Bahasan Pelayanan Perpustakaan

Aspek	Pokok Bahasan	Kriteria Variabel	Item pertanyaan	Penilaian		Jumlah	Rata Rata
				VI	V2		
Materi	8. Pelayanan perpustakaan	Kebenaran konsep	1	5	5	10	4,5
			2	5	4	9	
		Kedalaman materi	3	4	4	8	3,8
			4	4	4	8	
			5	4	3	7	
		Kelengkapan materi	6	4	3	7	3,6
			7	4	3	7	
			8	4	4	8	
			9	4	4	8	
		Penulisan	10	4	4	8	4,1
			11	3	4	7	
			12	4	5	9	
			13	4	5	9	
		Evaluasi	14	4	4	8	4,3
			15	4	5	9	

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
		Desain pembelajaran	16	4	4	8	4,3
			17	4	5	9	
Jumlah			17	69	70	139	4,1

Dari data penilaian materi pokok bahasan pelayanan perpustakaan diatas diperoleh rerata sebesar 4,1 dari skor maximum 5. Data penilaian ahli materi untuk pokok bahasan pelayanan perpustakaan ditinjau dari kedalaman materi, validator 2 membarikan satu skor 3 yang disebabkan oleh penyajian materi yang cukup sistematis. Pada criteria variabel kelengkapan materi validator 2 memberikan skor 3 yang disebabkan oleh cakupan materi dan keluasan penyajian materi yang cukup. Kecendrungan skor yang diberikan leh kedua validator adalah 4.

Secara keseluruhan, tingkat validasi dari ahli materi untuk pokok bahasan **pelayanan perpustakaan** memperoleh skor rata-rata sebesar **4,1** dengan kriteria “**sangat baik atau sangat dalam**”.

Berikut adalah hasil akhir penilaian materi untuk kedelapan pokok bahasan yang terdapat pada media pembelajaran *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* mata kuliah pengelolaan perpustakaan.

Tabel 12. Penilaian Kelayakan *Concept Mapping* Berbasis Aplikasi Swismax Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan Pada Aspek Materi

No.	Kriteria variabel	Rerata skor tiap bab								Rerata
		Bab 1	Bab 2	Bab 3	Bab 4	Bab 5	Bab 6	Bab 7	Bab 8	
1.	Kebenaran konsep	5,0	4,5	4,5	4,5	4,5	4,5	4,5	4,5	4,6
2.	Kedalaman materi	3,7	3,8	3,8	4,2	4,0	3,7	4,0	3,8	3,9
3.	Kelengkapan materi	3,8	3,5	3,9	4,0	3,5	3,6	3,9	3,6	3,7
4.	Penulisan	3,5	4,3	4,3	3,8	4,3	4,5	4,5	4,1	4,2
5.	Evaluasi	3,5	4,3	4,3	3,5	4,0	4,0	4,5	4,3	4,1
6.	Desain pembelajaran	3,5	4,0	4,0	4,0	4,0	4,3	4,3	4,3	4,1
		3,8	4,1	4,13	4,0	4,0	4,1	4,3	4,1	4,1

Data penilaian uji validitas pada ahli materi untuk pokok bahasan pertama yaitu konsep dasar perpustakaan dengan skor rata-rata **3,8** , untuk pokok bahasan kedua yaitu perpustakaan sekolah dengan skor rata-rata **4,1**, untuk pokok bahasan ketiga yakni sejarah perpustakaan dengan skor rata-rata **4,1**, untuk pokok bahasan keempat yakni administrasi dan organisasi perpustakaan sekolah dengan skor rata-rata **4,0**, untuk pokok bahasan kelima yakni koleksi perpustakaan dengan skor rata-rata **4,0**, untuk pokok bahasan keenam klasifikasi perpustakaan dengan skor rata-rata **4,3**, untuk pokok bahasan ketujuh yakni katalogisasi dengan skor rata-rata **4,3** dan untuk pokok bahasan kedelapan dengan skor rata-rata **4,1**.

Secara keseluruhan, tingkat validasi dari ahli materi memperoleh skor rata-rata **4,06** dengan kriteria “**sangat baik atau sangat lengkap**”.

Kemudian komentar dan saran dari ahli materi yang telah dibuat dalam lembar penilaian adalah sebagai berikut :

- 1) Tambahkan materi tentang konsep dasar perpustakaan dari awal kata dan pengertian perpustakaan diambil dari ahli asing.
- 2) Tambahkan tujuan pembelajaran dan daftar pustaka pada setiap bab
- 3) Tambahkan struktur organisasi perpustakaan sekolah
- 4) Kurangi pengertian administrasi dan fokuskan pada administrasi perpustakaan
- 5) Perbaiki kesalahan penulisan
- 6) Ganti video motivasi dengan video tentang perpustakaan

b. Ahli media

Ahli media terdiri dari 2 orang dosen jurusan KTP FIP UNP. Ahli media mengkaji aspek-aspek media yang ada pada variabel yang telah dirancang, dengan cara memberikan angket. Ahli media mencoba produk didampingi oleh pengembang sehingga dapat langsung diberikan masukan dan saran kepada pengembang yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

Hasil perolehan penilaian media ditinjau dari segi tampilan, kemudahan penggunaan media, unsur pendukung media dan navigasi dapat dilihat pada tabel 13 berikut.

Tabel 13. Hasil Penilaian Validitas *Concept Mapping* Berbasis Aplikasi *Swishmax* Pada Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan

Aspek	Kriteria Variabel	Item pertanyaan	Penilaian		Jumlah	Re rata
			V1	V2		
Media	Tampilan	1	4	5	9	4.5
		2	4	5	9	
		3	4	5	9	
		4	4	4	8	
		5	5	4	9	
		6	5	4	9	
		7	4	5	9	
		8	5	5	10	
	Kemudahan penggunaan	9	5	4	9	4.5
		10	5	5	10	
	Unsur pendukung Media	11	4	4	8	4,5
		12	5	4	9	
		13	4	5	9	
		14	5	5	10	
	Navigasi	15	5	4	9	4.3
		16	5	4	9	
		17	4	4	8	
	Total	17	77	76	153	4,5

Dari data penilaian ahli media di atas diperoleh rerata sebesar 4,5 dari skor maximum 5. Skor kelayakan media dapat dilihat dari penilaian tiap-tiap variabel yang terdapat pada tabel 14 di bawah ini:

Tabel 14. Penilaian Kelayakan *Concept Mapping* Berbasis *Swishmax* Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan Pada Aspek Media

No	Kriteria Variabel	Skor Tiap Variabel
1.	Tampilan	4,5
2.	Kemudahan Penggunaan Media	4,5
3.	Unsur Pendukung Media	4,5
4.	Navigasi	4,3
Total		17,8
Rata-rata		4,45

Data penilaian ahli media ditinjau dari (1) tampilan yang dijabarkan menjadi 7 indikator mencakup tampilan, penempatan foto/gambar, penempatan button, penggunaan button, penempatan video, pemilihan komposisi warna dan urutan penyajian media dengan skor rata-rata **4,5** (2) kemudahan penggunaan dengan skor rata-rata **4,5** (3) unsur pendukung media yang dijabarkan menjadi 4 indikator yaitu musik, kejelasan suara/narasi, pemilihan jenis font, pemilihan ukuran font dengan skor rata-rata **4,5** (4) navigasi dengan skor rata-rata **4,3**

Secara keseluruhan, tingkat validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar **4,45** dengan kriteria **“sangat baik”**.

Kemudian komentar atau saran dari ahli media yang diberikan validator dalam lembar penilaian adalah sebagai berikut :

1. Suara (audio) perlu disempurnakan lagi
2. Ganti tulisan Pengelolaan Perpustakaan pada tampilan awal dengan tulisan yang memiliki animasi
3. Beri rentang nilai pada tes sehingga ada pernyataan.
4. Perbaiki petunjuk penggunaan media
5. Perbaiki tata tulis

2. Revisi produk

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan aspek materi , media, dan kepraktisan produk sudah baik, namun

pada aspek tertentu ada yang perlu direvisi supaya produk ini lebih layak digunakan.

Revisi yang dilakukan sesuai dengan komentar atau saran dari para ahli yang telah dibuat dalam lembar penilaian. Menurut saran ahli materi seperti berikut :

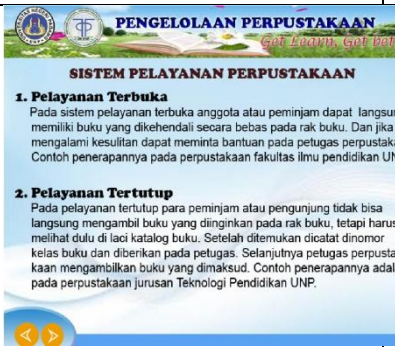
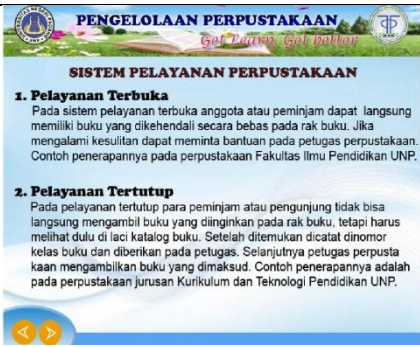
1. Tambahkan materi tentang konsep dasar perpustakaan dari awal kata dan pengertian perpustakaan diambil dari ahli asing.
2. Tambahkan tujuan pembelajaran dan daftar pustaka pada setiap bab.
3. Tambahkan struktur organisasi perpustakaan sekolah
4. Kurangi pengertian administrasi dan fokuskan pada administrasi perpustakaan
5. Perbaiki kesalahan penulisan
6. Ganti video motivasi dengan video tentang perpustakaan

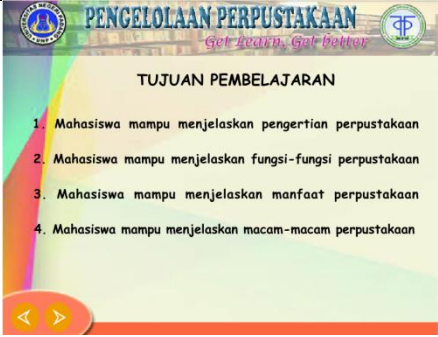
Selain saran ahli materi tersebut, revisi juga dilakukan sesuai saran dari ahli media sebagai berikut :

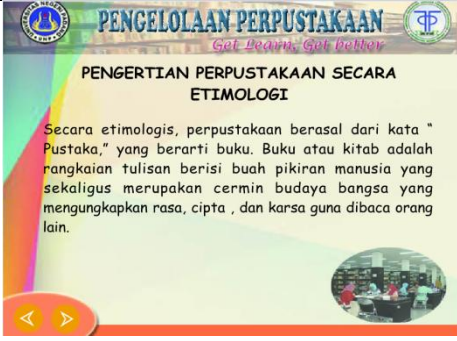
1. Suara (audio) perlu disempurnakan lagi
2. Ganti tulisan Pengelolaan Perpustakaan pada tampilan awal dengan tulisan yang memiliki animasi
3. Beri rentang nilai pada tes sehingga ada pernyataan
4. Perbaiki petunjuk penggunaan media
5. Perbaiki tata tulis

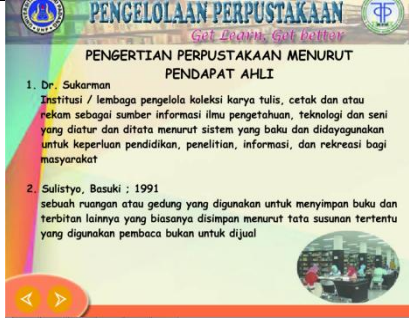
Revisi yang dilakukan sesuai dengan komentar atau saran dari para ahli yang telah dibuat dalam lembar penilaian. Uraian proses revisi yang dilakukan selama pembuatan produk *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* sebagai berikut :

a) Revisi Pada Bagian Materi

No.	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.		
Keterangan : Kesalahan penulisan dalam kalimat pada bagian pelayanan perpustakaan, yakni pada bagian nama prodi dan penulisan Fakultas Ilmu Pendidikan Perbaikan penulisan pada bagian penulisan Fakultas Ilmu Pendidikan yang tidak menggunakan huruf kapital di awal kata dan kesalahan penulisan nama jurusan ini merupakan saran yang dikemukakan oleh validator ahli media 1 yakni Ibu Fetri Yeni dengan alasan yang dikemukakan agar penulisan sesuai dengan EYD dan kebenaran dalam penulisan nama jurusan.		

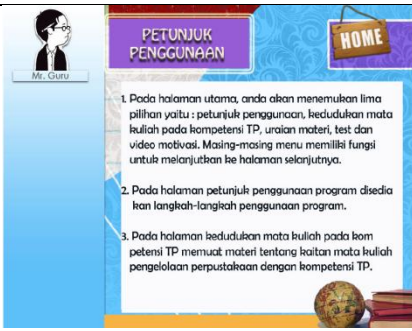
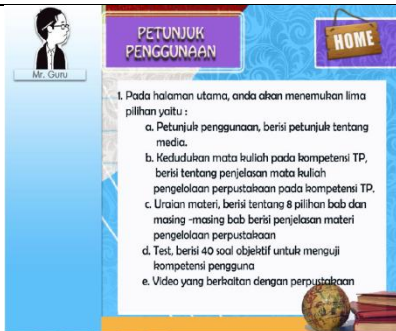
2.	Peneliti tidak membuat tujuan pembelajaran	
Keterangan : Tambahkan tujuan pembelajaran setiap bab. Penambahan tujuan pembelajaran setiap bab merupakan saran yang dikemukakan oleh validator ahli materi 2 yakni Ibu Abna Hayati. Dengan alasan agar media memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.		
3.	Peneliti tidak membuat daftar perpustakaan	
Keterangan : Tambahkan daftar pustaka pada setiap bab. Penambahan daftar pustaka setiap bab merupakan saran yang dikemukakan oleh validator ahli materi 2 yakni Ibu Abna Hayati. Dengan alasan agar media memiliki daftar pustaka yang jelas setiap babnya.		

4.	Peneliti tidak membuat pengertian perpustakaan secara etimologi	 PENGERTIAN PERPUSTAKAAN SECARA ETIMOLOGI Secara etimologis, perpustakaan berasal dari kata "Pustaka," yang berarti buku. Buku atau kitab adalah rangkaian tulisan berisi buah pikiran manusia yang sekaligus merupakan cermin budaya bangsa yang mengungkapkan rasa, cipta, dan karsa guna dibaca orang lain.
Keterangan : Penambahan materi tentang konsep dasar perpustakaan dari awal kata dan pengertian perpustakaan diambil dari ahli asing. Penambahan pengertian perpustakaan menurut asal kata merupakan saran yang dikemukakan oleh validator ahli materi 2 yakni Ibu Abna Hayati. Dengan alasan pada media belum ada pengertian perpustakaan menurut asal kata.		
5.	Peneliti tidak membuat struktur organisasi perpustakaan dalam bentuk gambar karena tidak ada pada silabus	 <pre> graph TD KS[KEPALA SEKOLAH] --> TU[TU] KS --> BP[BP] KS --> DG[DEWAN GURU] KS --> P[PERPUSTAKAAN] KS --> L[LABORATORIUM] P --> PT[PELAYANAN TEKNIS] P --> PI[PELAYANAN INFORMASI] P --> KP[KEBUN PERCOBAAN] PT --> SR[SIRKULASI/REF] PI --> MB[MINAT BACA] PI --> AV[AUDIO VISUAL] PI --> I[INTERNET] </pre> STRUKTUR ORGANISASI PERPUSTAKAAN SEKOLAH
Keterangan : Tambahkan struktur organisasi perpustakaan sekolah. Penambahan materi tentang struktur organisasi perpustakaan sekolah pada bab 2 ini merupakan saran dari validator ahli materi 2 yakni Ibu Abna Hayati dengan alasan belum terdapat struktur organisasi perpustakaan sekolah.		

6.		
Keterangan : Ganti pengertian perpustakaan menurut pendapat ahli dengan pendapat ahli asing Penggantian pengertian perpustakaan menurut ahli menjadi pengertian perpustakaan yang dikemukakan oleh ahli asing ini merupakan saran yang dikemukakan oleh validator ahli media 2 yakni Ibu Abna Hayati dengan alasan yang dikemukakan agar pengertian perpustakaan menurut ahli asing ini lebih memperkuat pengertian perpustakaan.		

b) Revisi Pada Bagian Saran Ahli Media

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.		
Keterangan : Ganti tulisan Pengelolaan Perpustakaan dengan animasi. Perubahan tulisan Pengelolaan Perpustakaan yang sebelumnya hanya berupa tulisan biasa menjadi tulisan yang memiliki animasi adalah saran yang dikemukakan oleh validator 1 yakni dari bapak Nofri Hendri dengan alasan agar media lebih memiliki animasi di tampilan awal.		

2.		
Keterangan : Pemberian rentang nilai pada bagian hasil tes. Pemberian rentang nilai pada bagian hasil tes merupakan saran yang diberikan oleh validator ahli media 1 yakni Bapak Nofri Hendri dengan alasan agar pengguna mengetahui standar lulus. Jika tidak lulus perlu mengulangi materi sampai mencapai standar lulus.		
3.		
Keterangan : Perubahan isi pada bagian petunjuk penggunaan Perubahan isi pada bagian petunjuk penggunaan merupakan saran yang dikemukakan oleh validator ahli media 2 yakni bapak Meldi Ade Kurnia dengan alasan agar petunjuk penggunaan ini lebih jelas dan mudah dipahami oleh pengguna. Selain itu pengguna juga dapat mengetahui isi media secara keseluruhan.		

4.		
Keterangan : Perbaiki tampilan pada bagian kedudukan mata kuliah pengelolaan perpustakaan dengan kompetensi TP, yakni berupa tata letak animasi, tombol dan penulisan. Perbaiki pada tampilan kedudukan mata kuliah Pengelolaan Perpustakaan ini merupakan saran yang dikemukakan oleh bapak Meldi Ade Kurnia dengan alasan letak animasi dan tombol sebelumnya tidak sesuai. Untuk itu perlu dilakukan agar tampilan media menjadi lebih baik. Selain itu pada bagian tata tulis terdapat pemisahan kata sehingga tampilan media kurang bagus.		

3. Deskripsi data hasil uji coba terbatas

Setelah produk divalidasi oleh validator, maka produk di uji cobakan. Uji coba dilakukan dengan melibatkan 20 responden yang merupakan mahasiswa jurusan KTP FIP UNP TM 2012 yang telah mengambil mata kuliah pengelolaan perpustakaan.

Tahap uji coba seharusnya dilakukan secara bertahap dengan memperhatikan tingkat keefektifan serta kepraktisan produk dalam mengatasi permasalahan yang ditemukan pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan ini, namun karena keterbatasan waktu, biaya serta

kemampuan penulis maka uji coba hanya dapat terlaksana sebanyak satu kali sampai ke tahap uji praktikalitas terhadap kemudahan penggunaan produk oleh pengguna.

Berdasarkan hasil uji coba yang meliputi tampilan, penyajian materi dan kemanfaatan dapat dilihat pada table 15 berikut :

Tabel 15. Hasil Uji Praktikalitas *Concept Mapping* Berbasis *Swishmax* Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan pada Mahasiswa Jurusan KTP FIP UNP TM 2012

No	Aspek	Kepraktisan													Jumlah	Rerata
	Kriteria	Tampilan						Penyajian Materi				Kemanfaatan				
	Varia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
	Bel															
Indikator	Nama															
1.	EMH	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	59	4.5
2.	AEPS	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	58	4.5
3.	SDW	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	57	4.4
4.	HFM	5	4	4	3	5	5	4	4	5	4	4	5	4	56	4.3
5.	SI	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	57	4.4
6.	AK	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	62	4.8
7.	WN	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	59	4.5
8.	RUY	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	54	4.2
9.	IR	4	3	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	57	4.4
10.	DPS	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	52	4.0
11.	AS	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	62	4.8
12.	PDP	5	4	4	5	3	5	4	4	4	3	5	4	4	54	4.2
13.	MABJ	4	4	5	4	5	4	4	5	3	4	4	5	4	55	4.3
14.	AR	4	4	4	3	5	5	5	4	3	4	5	4	5	55	4.3
15.	SAH	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	56	4.3
16.	RA	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	60	4.6
17.	WTH	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	58	4.5
18.	DM	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	52	4.0
19.	SA	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	60	4.6
20.	CTR	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	55	4.3
Jumlah		89	86	88	85	89	91	85	87	83	86	91	90	88	1138	87.5
Rerata		4,4						4,3				4,5			4,4	

Dari data penilaian uji praktikalitas di atas diperoleh rerata sebesar 4,4 dari skor maximum 5. Data penelitian uji coba terbatas

ditinjau dari segi (1) segi tampilan yang dijabarkan menjadi 6 indikator mencakup keterbacaan teks, proporsi dan kejelasan ilustrasi serta relevansinya dengan pesan, bahasa, navigasi, kemenarikan tampilan multimedia dan Concept mapping memperoleh skor rata-rata sebesar 4,4. Pada bagian navigasi terdapat skor 3 yang disebabkan tombol navigasi kurang jelas. Selain itu pemberian skor 4 pada tampilan dengan alasan pada bagian tampilan sudah praktis. (2) penyajian materi yang dijabarkan menjadi 4 indikator mencakup kejelasan dan kemudahan memahami materi, sistematika penyajian materi, penggunaan video dan evaluasi memperoleh skor rata-rata sebesar 4,3. Pada bagian video terdapat skor 3 disebabkan oleh kualitas video. Kualitas video yang ada pada media kurang bagus disebabkan oleh keterbatasan aplikasi yang digunakan dan (3) kemanfaatan memperoleh skor rata-rata sebesar 4,5. Pada bagian kemanfaatan kecenderungan skor yang diberikan adalah 4 dan 5 yang berarti sudah baik.

Secara keseluruhan tingkat praktikalitas produk memperoleh skor rata-rata sebesar **4,4** dengan kriteria **“sangat baik atau sangat praktis”**.

Kemudian komentar dan saran yang diberikan oleh subjek coba adalah :

- a) Tambahkan animasi pada tampilan awal
- b) Perhatikan lagi penulisan pada media.
- c) Perbaiki suara narrator

d) Penambahan *sound* pada media

C. Pembahasan

Media pembelajaran *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* merupakan salah satu produk pembelajaran yang berbentuk interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri kapan dan dimanapun mereka berada. Panyajian media yang dilengkapi dengan unsur audio, visual, serta kinestetis mampu merangsang semua indera peserta didik sehingga membuat pembelajaran terasa lebih nyata/konkret. Semakin banyak keterlibatan alat indra dalam pembelajaran, maka pembelajaran akan semakin efektif.

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh melalui penggunaan multimedia interaktif adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan (Daryanto, 2010: 52). Hal ini sesuai dengan tujuan awal pengembangan produk yaitu untuk menciptakan pembelajaran interaktif kapan dan dimana saja, sehingga mahasiswa dapat belajar secara mandiri.

Penelitian dilakukan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi dosen dan mahasiswa pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan. Untuk itu,

dilakukan validasi yang berfungsi untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dengan melibatkan beberapa ahli dan subjek coba.

Format penilaian untuk validasi media dilakukan merujuk pada beberapa kriteria. Thorn (2006) dalam <http://muhammadadri.wordpress.com> mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif, yaitu :

- a. Kriteria penilaian pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah CD interaktif harus dirancang sesederhana mungkin sehingga mahasiswa dapat mempelajarinya tanpa harus dengan pengetahuan yang kompleks tentang media.
- b. Kriteria kedua adalah kandungan kognisi. Dalam arti adanya kandungan pengetahuan yang jelas.
- c. Kriteria ketiga adalah presentasi informasi, yang digunakan untuk menilai isi dan program CD interaktif itu sendiri.
- d. Kriteria keempat adalah integrasi media, dimana media harus mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan.
- e. Kriteria kelima adalah artistik dan estetika. Untuk menarik minat belajar, maka program harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik.
- f. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan, dengan kata lain program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta belajar.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan maka diperoleh keterangan sebagai berikut :

1. Ahli materi

Berdasarkan penilaian ahli materi, meliputi aspek kebenaran konsep, kedalaman materi, kelengkapan materi, penulisan, evaluasi, dan desain pembelajaran diperoleh persentase sebesar 4,06 dengan kriteria sangat baik. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata kuliah pengelolaan

perpustakaan. Namun pada bagian kedalaman materi pada beberapa bab terdapat skor 3. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan aplikasi sehingga materi tidak terlalu mendalam dan pengurangan dibagian materi yang tertentu. Selain itu pada bagian penulisan juga terdapat skor 3. Hal ini disebabkan oleh kesalahan peneliti dalam pengetikan seperti kurangnya huruf pada kata, posisi teks yang kurang rapi dll. Untuk itu peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran ahli materi agar media lebih sempurna.

2. Ahli media

Berdasarkan penilaian ahli media meliputi aspek tampilan, kemudahan penggunaan media, unsur pendukung media, dan navigasi diperoleh skor rata-rata 4,45 dengan kriteria sangat baik. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata kuliah pengelolaan perpustakaan. Dari penilaian ahli media bagian tampilan kecendrungan skor yang diberikan ahli media adalah 4. Hal ini disebabkan oleh kekurangan dibagian rentang nilai pada tes dan kurangnya animasi pada bagian tampilan awal media. Pada bagian kemudahan dan unsure media pendukung kecendrungan skor yang diberikan oleh ahli media adalah 5. Sedangkan pada bagian navigasi, kecendrungan skor yang diberikan oleh ahli media adalah 4. Hal ini disebabkan ada beberapa navigasi yang kurang jelas. Untuk itu perlu dilakukan revisi agar produk lebih sempurna sesuai saran ahli.

3. Uji coba praktikalitas

Uji coba terhadap praktikalitas penggunaan media dilakukan dengan melibatkan 20 orang responden yaitu mahasiswa jurusan KTP FIP UNP tahun masuk 2012 yang telah mengambil mata kuliah pengelolaan perpustakaan.

Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas oleh responden yang meliputi aspek tampilan, penyajian materi, dan kemanfaatan diperoleh skor rata-rata sebesar 4,4 dengan kategori sangat baik atau sangat praktis. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang dikembangkan telah praktis dan mudah untuk digunakan.

Berikut ini hasil akhir validitas dan praktikalitas produk *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* setelah dikembangkan yang berada pada kategori **sangat baik atau sangat praktis** sehingga dinyatakan praktis dan dapat digunakan.

Tabel 16. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas

Validitas				Praktikalitas	
Materi		Media		Kelayakan	
Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
4,06	Sangat Baik atau Sangat Lengkap	4,45	Sangat Baik	4,4	Sangat Baik atau Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas didapat kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan telah dapat digunakan sebagai media yang dapat membantu dosen dan mahasiswa pada mata kuliah pengelolaan perpustakaan. Melalui

pemanafataan yang tepat guna dan tepat sasaran diharapkan produk ini mampu mengurangi permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh dosen pengampu mata kuliah, ataupun mahasiswa dalam perkuliahan pengelolaan perpustakaan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* mata kuliah pengelolaan perpustakaan untuk mahasiswa program S1 KTP FIP UNP telah selesai dilakukan. Produk *Concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* ini memiliki kekhasan yakni pada bagian awal diberikan Concept mapping untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa diawal pembelajaran. Setelah itu diberikan uraian materi. Produk ini dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai salah satu sumber belajar untuk kelancaran perkuliahan.
2. Hasil deskripsi data penilaian oleh validator dari aspek materi dan aspek media menunjukkan bahwa produk pembelajaran *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* dengan **validitas materi** sebesar **4,06** kategori “**sangat baik**”, **validitas media** sebesar **4,45** kategori “**sangat baik**”.
3. Produk *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* memiliki, tampilan menarik, memiliki kandungan pengetahuan yang jelas, dan memberikan kemanfaatan terhadap mahasiswa. Hal ini dibuktikan pandangan

mahasiswa memperoleh skor sebesar **4,4** dengan kriteria **“sangat baik atau sangat praktis”**.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan di atas, maka dianjurkan saran-saran sebagai berikut :

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar bagi mahasiswa jurusan KTP FIP UNP dalam mengikuti mata kuliah pengelolaan perpustakaan.
2. Pengembangan media pembelajaran *concept mapping* berbasis aplikasi *swishmax* mata kuliah pengelolaan perpustakaan ini sebaiknya dilakukan oleh tim pengembang yang memiliki keahlian pada materi perkuliahan pengelolaan perpustakaan dan ahli dalam mendesain media yang berkualitas.
3. Tahap pengembangan ini belum sempurna terkait pada batasan penelitian yang dilakukan belum sampai pada tahapan diseminasi dan implementasi, sehingga penelitian ini disarankan agar dapat dikembangkan lagi dalam penelitian berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alwi, Hasan. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Pers.
- Bafadal, Ibrahim. 2011. *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Bambang, Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta. PT. Rineka Cipta
- Barbara B. Seels. (1994) *Teknologi Pembelajaran Defenisi dan Kawasannya* :Seri Pustaka Pendidikan No 12
- Buzan, Tony. 2005. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: gramedia
- Edward, Caroline. 2009. *Mind mapping untuk anak sehat dan cerdas*. Sakti: Yogyakarta
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Novrianti. 2006. “Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum Melalui Peta Konsep”. Tesis, UNP.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta
- Saleh, Abdul Rahman. 2011. *Percikan Pemikiran di Bidang Kepustakawanan*. Jakarta: Sagung Seto
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Sutarno. 2005. *Tanggung Jawab Perpustakaan Dalam Mengembangkan Masyarakat Informasi*. Jakarta: Percetakan Grafika Mardi Yuana.

Sugiyono.2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Universitas Negeri Padang. 2014. *Buku Pedoman Praktek Lapangan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang*. Padang: UNP

Yusuf, Pawit M.2010. *Pedoman Penyelenggaraan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta : Prenada Media

Zuriah, Nurul. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Lampiran 1

SILABUS MATA KULIAH

(RENCANA SATU SEMESTER)

1. INFORMASI UMUM

Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Jurusan	: KTP
Nama Mata Kuliah	: Pengelolaan Perpustakaan
Kode Mata Kuliah	:
Jumlah SKS	: 3 SKS
Dosen Mata Kuliah	: 1. Dra. Eldarni, M.Pd 2. Dra. Fetri Yeni, M.Pd 3. Dr. Abna Hidayati, M.Pd
Kelompok Mata Kuliah	: Keilmuan dan Keterampilan Khusus

2. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah yang dibahas dalam mata kuliah ini berkenaan dengan : Pengantar umum perpustakaan, Perpustakaan Sekolah, Sejarah Perpustakaan, Administrasi Dan Organisasi Perpustakaan, Koleksi Perpustakaan, Klasifikasi, Katalogisasi, Pelayanan Perpustakaan, Pemeliharaan Dan Perawatan Bahan Perpustakaan

3. KOMPETENSI YANG DIHARAPKAN

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa Program Studi TP memiliki kompetensi sebagai berikut :

- j. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, sejarah, jenis-jenis dan fungsi perpustakaan
- k. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar perpustakaan sekolah

- l. Mahasiswa dapat menjelaskan administrasi dan organisasi perpustakaan
- m. Mahasiswa dapat menjelaskan proses pengadaan koleksi perpustakaan
- n. Mahasiswa dapat menjelaskan proses klasifikasi koleksi perpustakaan
- o. Mahasiswa dapat membuat katalog koleksi perpustakaan
- p. Mahasiswa dapat melakukan penyusunan koleksi perpustakaan
- q. Mahasiswa dapat menjelaskan 2 jenis pelayanan di perpustakaan
- r. Mahasiswa dapat melakukan pemeliharaan dan perawatan koleksi perpustakaan

4. SISTEM PENILAIAN

- a. Penilaian dilakukan dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1) Ujian akhir semester	:	35%
2) Ujian tengah semester	:	25%
3) Tugas mingguan dan presentasi	:	10%
4) Observasi Lapangan	:	20%
5) Partisipasi/keaktifan	:	5%
6) Kehadiran	:	5%
- b. Pra syarat kehadiran kuliah :
 - 1) Pra syarat mengambil mata kuliah ini adalah mahasiswa yang terdaftar pada kelas ini dan dicantumkan dalam kartu rencana studi (KRS).
 - 2) Mahasiswa diharapkan hadir mengikuti kuliah 100%. Diizinkan tidak hadir bila ada pemberitahuan langsung, atau dengan surat keterangan dari dokter.

5. BUKU SUMBER

1. Suwarno, Wiji. 2007. *Dasar-Dasar Ilmu Perpustakaan*. Yogyakarta :Ar-Ruzz.

2. Hs,Lasa. 2007. *Manajemen Perpustakaan Sekolah*. Yogyakarta :Pinus.
3. Hs,Lasa.2009.*Managemen Perpustakaan Sekolah*.Yogyakarta.Pinus
4. Ade Kohar, 2003. *Teknik Penyusunan Kebijakan Pengembangan Koleksi Perpustakaan:Suatu Implementasi Studi Retrospektif*. Jakarta
5. Bafadal, Ibrahim. 1992. *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara
6. Bafadal,Ibrahim.2005.*Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*.Jakarta:Bumi Aksara
7. Sulisty, Basuki. 1991. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Pustaka Utama. Jakarta.
8. Yusuf, Pawit M dan Yahya Suhendra. 2007. *Pedoman Penyelenggaraan Perpustakaan Sekolah*:Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
9. Bafadal, Ibrahim. 2005. *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
10. Yusuf, Pawit M. 1995. *Layanan Perpustakaan dan Informasi*.Bandung : JIP FIKOM Universitas Padjadjaran.
11. Perpustakaan Nasional RI.1994. *Perpustakaan Sekolah: Suatu Petunjuk Membina, Memakai, dan Memelihara Perpustakaan di Sekolah*. Jakarta : Perpunas RI
12. Trim, Soejono. 1997.*Buku Panduan untuk Mata Kuliah Reference Work is Bibliogrfi dengn Sistem Moduler*. Jakarta : Bumi Aksara

MATERI PERKULIAHAN

Minggu Ke	Topik	Strategi perkuliahan	Sumber
I	A. Pembahasan Silabus B. Pengantar umum perpustakaan 1. Pengertian perpustakaan 2. Fungsi perpustakaan 3. Manfaat perpustakaan secara umum 4. Macam-macam perpustakaan.	- Ceramah - Tanya Jawab - Diskusi - Penjelasan tugas	1 , 2

II	C. PERPUSTAKAAN SEKOLAH 1. Pengertian Perpustakaan Sekolah 2. Dasar Hukum Perpustakaan 3. Tujuan Perpustakaan Sekolah 4. Manfaat Perpustakaan Sekolah 5. Bentuk Organisasi dan Uraian Tugas Perpustakaan Sekolah	- Diskusi - Tanya Jawab - Presentasi	1, 2
III	D. SEJARAH PERPUSTAKAAN 1. Sejarah Perpustakaan Di Indonesia 2. Sejarah Perpustakaan Dunia	- Presentasi - Tanya Jawab - Diskusi	1
IV	E. ADMINISTRASI DAN ORGANISASI PERPUSTAKAAN 1. Pengertian Administrasi 2. Hal yang Terkait Dengan Administrasi Yaitu : 3. Pengertian Organisasi 4. Struktur Organisasi Perpustakaan 5. Jenis Layanan Perpustakaan	- Presentasi - Tanya Jawab - Diskusi	7
V	F. KOLEKSI PERPUSTAKAAN 1. Pengertian Koleksi Perpustakaan 2. Jenis Koleksi Perpustakaan 3. Pengembangan Koleksi 4. Pengadaan Koleksi 5. Koleksi dan Pengolahan Bahan Pustaka	- Presentasi - Tanya Jawab - Diskusi	5,6,8

VI	G. KLASIFIKASI 1. Pengertian Klasifikasi Perpustakaan 2. Prinsip-Prinsip Pengklasifikasian 3. Sistem Klasifikasi 4. Macam-Macam Klasifikasi 5. Prosedur Klasifikasi Perpustakaan 6. Hal-hal yang Perlu Diperhatikan Dalam Mengklasifikasi Perpustakaan 7. Macam-macam Cara Pengklasifikasian 8. Cara Mengklasifikasi Buku	- Presentasi - Tanya Jawab - Diskusi	
VII	H. KATALOGISASI 1. Pengertian Katalogisasi 2. Macam-Macam Katalogisasi 3. Tujuan Katalogisasi 4. Fungsi Katalogisasi 5. Prosedur Pengkatalogisasi 6. Cara Membuat Kartu Katalog	- Presentasi - Tanya Jawab - Diskusi	9,7
VIII	I. PELAYANAN PERPUSTAKAAN 1. Pengertian Pelayanan Perpustakaan 2. Jenis Layanan Perpustakaan 3. Sistem Pelayanan Perpustakaan 4. Sistem Pelayanan di perpustakaan sekolah 5. Aktifitas layanan di perpustakaan sekolah. 6. Tujuan dan Fungsi Pelayanan Perpustakaan	-Ceramah - Tanya Jawab - Diskusi	11, 12, 13

IX	Ujian Mid Semester		
X	J. PEMELIHARAAN DAN PERAWATAN BAHAN PERPUSTAKAAN 1. Pemeliharaan Dan Perawatan Bahan Pustaka. 2. Pengelolaan Perpustakaan 3. Sarana Dan Prasarana.	- Presentasi - Tanya Jawab - Diskusi	1,2
XI		- Ceramah - Tanya Jawab - Diskusi	
XII		- Presentasi Tugas kelompok - Tanya jawab - Diskusi kelompok	
XIII	Observasi lapangan	Studi lapangan	
XIV	Diskusi laporan observasi masing-masing mahasiswa	Diskusi kelas	
XV	Laporan akhir		
XVI	Ujian akhir semester		

Lampiran 2. Flowchart

FLOWCHART

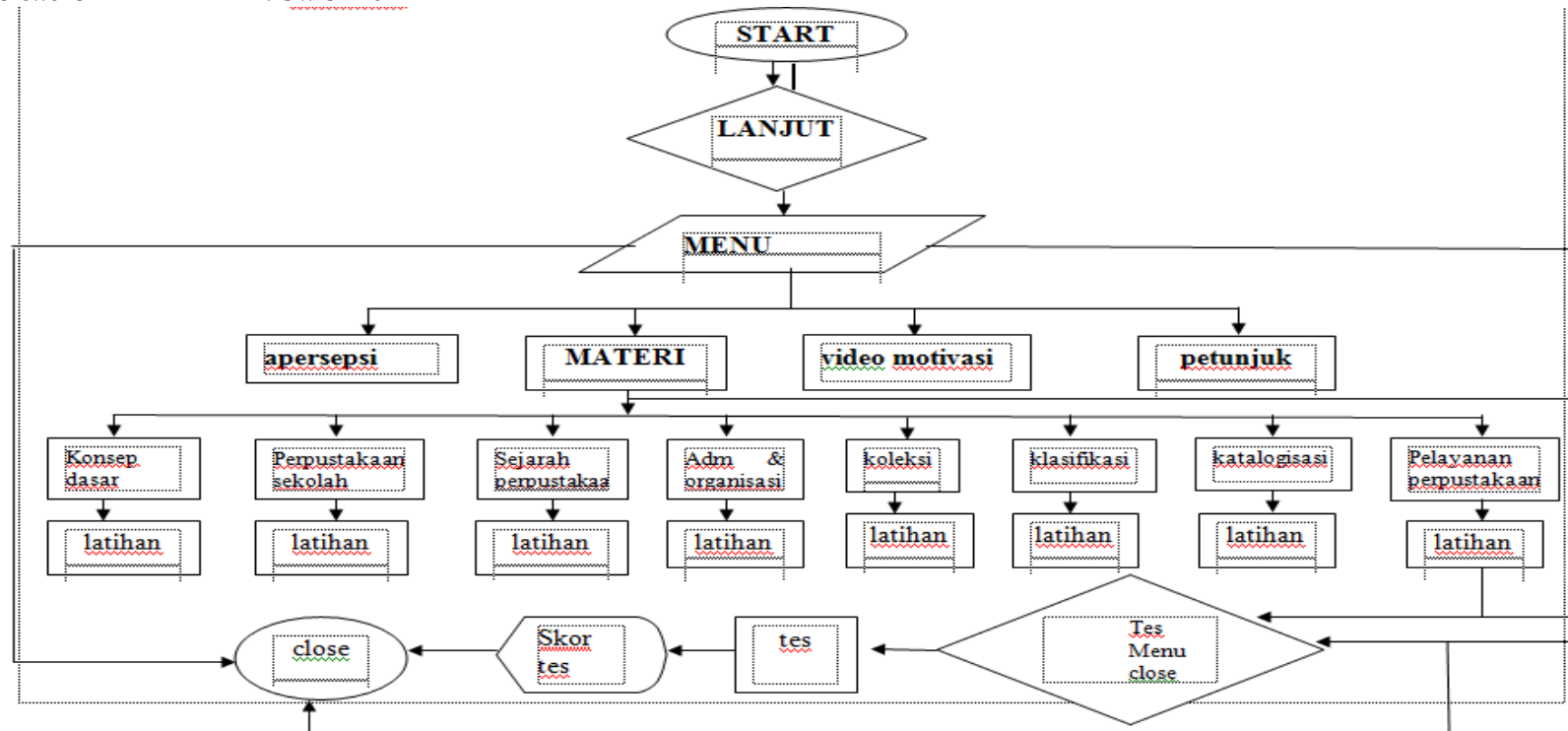
Nama Program : Multimedia Interaktif

Produksi : Teknologi Pendidikan

Objek Pengguna : Mahasiswa Program Studi Jurusan Teknologi Pendidikan

Desin Produk : Neisha Permata Sari

Software : Swishmax

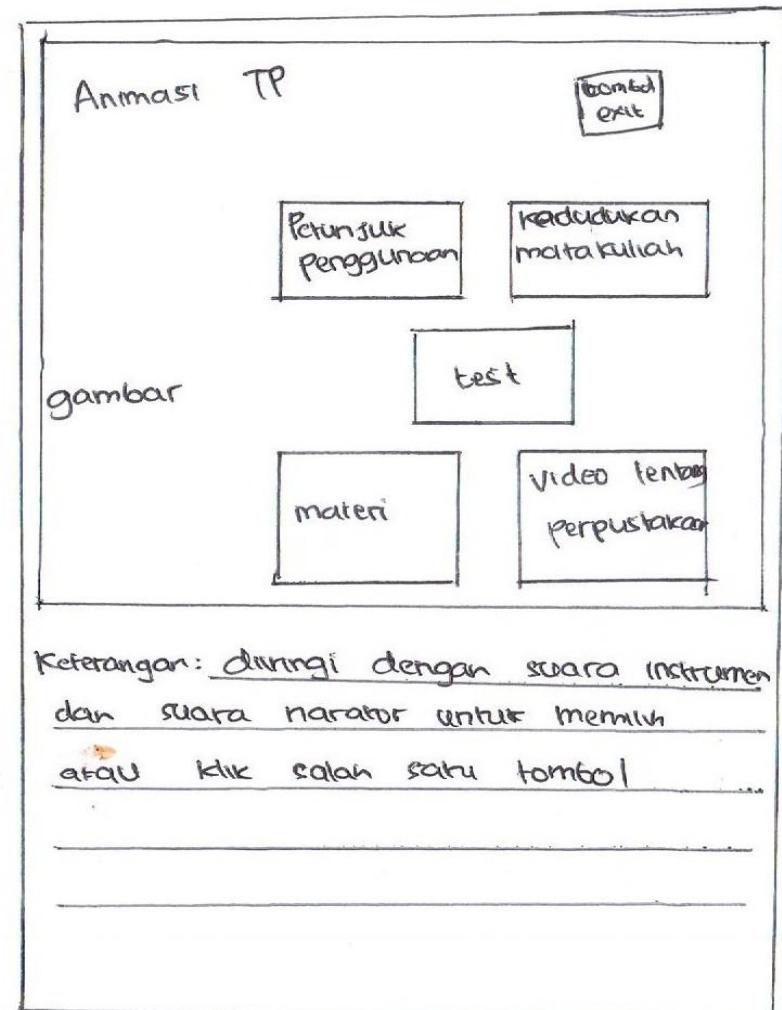


Lampiran 3. Sketsa

1. Cover



2. Menu utama



3. Petunjuk

Gambar

Petunjuk Pengguna

tombol home

Keterangan: diiringi dengan instrumen musik.

4. Kedudukan mata kuliah

Animasi tulisan "TP"

PENGELOLAAN PERPUSTAKAAN

tombol kembali

Keterangan: diiringi musik

5. Video tentang perpustakaan

Video perpustakaan kemendikbud tombol home	
Gambar	Video
Keterangan: _____ _____ _____ _____	

6. Pilihan materi

Animasi tulisan "TP" Pengelolaan perpustakaan tombol home tombol exit	
Gambar	Bab 1 Bab 2 Bab 3 Bab 4 Bab 5 Bab 6 Bab 7 Bab 8 Silabus
Keterangan: <u>diiringi dengan musik.</u> _____ _____ _____	

7. Uraian materi

LOGO
UNP

PENGELOLAAN PERUSTAKAAN
 Get learn, Get better

LOGO
TP

Graf

net

Gambar

Keterangan: diiringi dengan musik

8. Uraian materi (mind mapping)

```

graph LR
    materi[materi] --- g1[gambar]
    materi --- g2[gambar]
    materi --- g3[gambar]
    materi --- g4[gambar]
    materi --- g5[gambar]
    g1 --- f1(( ))
    g2 --- f2(( ))
    g3 --- f3(( ))
    g4 --- f4(( ))
    g5 --- f5(( ))
    f3 --- pm((Pilihan materi))
    f5 --- m((materi))
  
```

Lampiran 4. Media

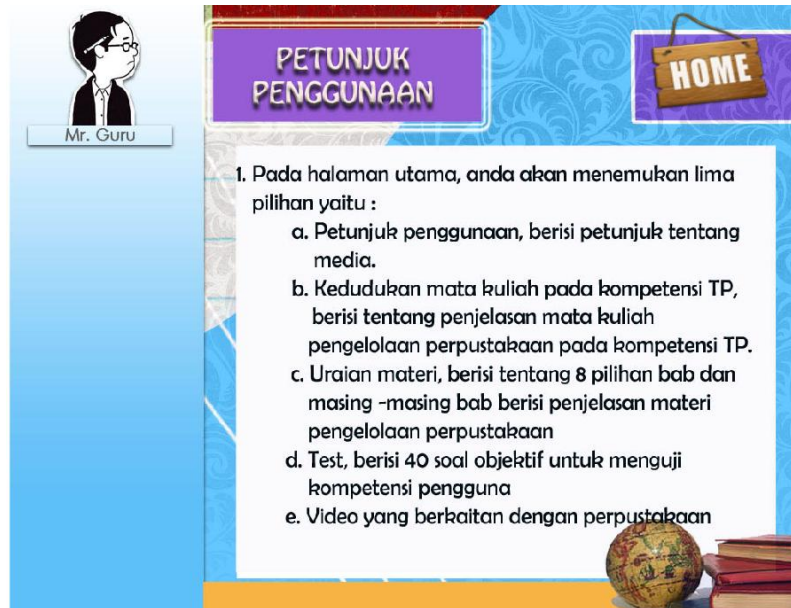
1. Cover awal



2. Menu utama



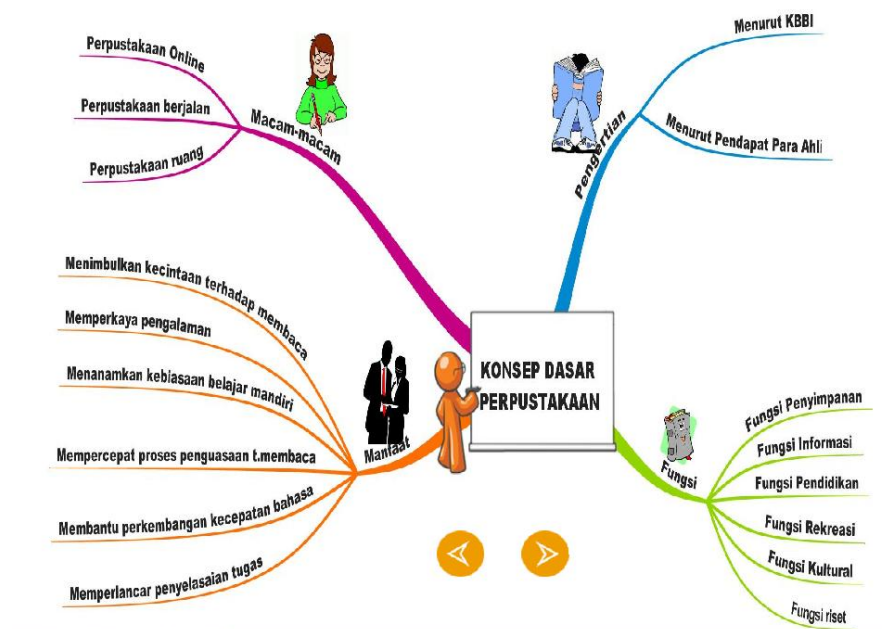
3. Halaman petunjuk penggunaan



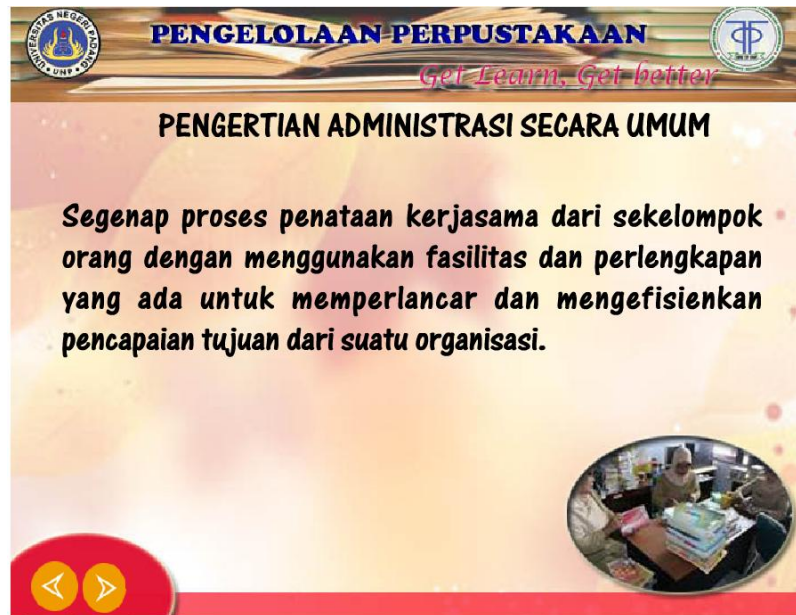
4. Halaman kedudukan mata kuliah pada kompetensi S1 Teknologi Pendidikan



5. Halaman menu materi

6. Tampilan *mind mapping*

7. Tampilan bagian materi



PENGELOLAAN PERPUSTAKAAN
Get Learn, Get better

PENGERTIAN ADMINISTRASI SECARA UMUM

Segenap proses penataan kerjasama dari sekelompok orang dengan menggunakan fasilitas dan perlengkapan yang ada untuk memperlancar dan mengefisienkan pencapaian tujuan dari suatu organisasi.



8. Halaman cover uji kompetensi



**SELAMAT DATANG
PADA UJI KOMPETENSI**

**Apakah Anda yakin untuk mengikuti
uji kompetensi ini ?**

YA

TIDAK



9. Halaman tampilan hasil uji kompetensi



10. Tampilan video yang berkaitan dengan perpustakaan



Lampiran 5. Penilaian validator materi 1

PENILAIAN UJI KELAYAKAN DARI AHLI MATERI

Lembar Uji Kelayakan dari Ahli Materi

Nama Program : *Mind Mapping* Berbasis Aplikasi *Swishmax*
 Produksi : Teknologi Pendidikan
 Objek Pengguna : Mahasiswa S1 Program Studi Teknologi Pendidikan
 Desain Produk : Neisha Permata Sari

Petunjuk

1. Penilaian dilakukan terhadap aspek materi pembelajaran
2. Penilaian diberikan dengan rentangan kategori sebagai berikut
 - 1 = sangat tidak lengkap/sangat tidak setuju/sangat tidak jelas/ sangat tidak tepat/ sangat tidak baik/ sangat tidak sesuai
 - 2 = tidak lengkap/ tidak jelas/ tidak tepat/ tidak baik/ tidak sesuai
 - 3 = cukup lengkap/cukup setuju/cukup jelas/ cukup tepat/ cukup baik/ cukup sesuai
 - 4 = lengkap/jelas/ tepat/ baik/ sesuai
 - 5 = sangat lengkap/sangat setuju/sangat jelas/ sangat tepat/ sangat baik/ sangat sesuai
3. Mohon diberikan tanda check (√) pada kolom 1, 2, 3,4 ,atau 5 sesuai dengan pendapat penilai.
4. Mohon diberikan komentar dan saran jika diperlukan pada tempat yang telah disediakan

Aspek	Pokok Bahasan/ Bab	Butir Instrumen	1	2	3	4	5
Materi	1. Konsep dasar perpustakaan	1. Terdapat relevansi antara tujuan pembelajaran dengan kurikulum	✓				✓
		2. Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				✓
		3. Kedalaman materi cukup			✓		
		4. Penyajian materi mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi bersifat sistematis				✓	
		6. Cakupan materi sudah mencukupi kebutuhan			✓		
		7. Keluasan penyajian materi sudah cukup				✓	
		8. Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan perkuliahan				✓	
		9. Penyajian materi sudah lengkap				✓	
		10. Penulisan materi sudah menggunakan bahasa yang baku dan dapat dimengerti			✓		
		11. Penulisan materi sudah sesuai dengan EYD			✓		
		12. Penulisan penggunaan istilah-istilah pada materi sudah tepat				✓	
		13. Penulisan teks terbaca jelas				✓	
		14. Penyajian evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		15. Alat evaluasi yang digunakan sudah tepat			✓		
		16. Penyajian desain pembelajaran sudah sistematis			✓		
		17. Tampilan desain pembelajaran dapat menarik belajar pengguna				✓	

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Ahli Materi,



(Febrina J.....)

Aspek	Pokok Bahasan/ Bab	Butir Instrumen	1	2	3	4	5
Materi	2. perpustakaan sekolah	1. Terdapat relevansi antara tujuan pembelajaran dengan kurikulum					✓
		2. Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		3. Kedalaman materi cukup					✓
		4. Penyajian materi mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi bersifat sistematis				✓	
		6. Cakupan materi sudah mencukupi kebutuhan			✓		
		7. Keluasan penyajian materi sudah cukup			✓		
		8. Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan perkuliahan				✓	
		9. Penyajian materi sudah lengkap			✓		
		10. Penulisan materi sudah menggunakan bahasa yang baku dan dapat dimengerti				✓	
		11. Penulisan materi sudah sesuai dengan EYD				✓	
		12. Penulisan penggunaan istilah-istilah pada materi sudah tepat				✓	
		13. Penulisan teks terbaca jelas				✓	
		14. Penyajian evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		15. Alat evaluasi yang digunakan sudah tepat				✓	
		16. Penyajian desain pembelajaran sudah sistematis				✓	
		17. Tampilan desain pembelajaran dapat menarik belajar pengguna				✓	

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Ahli Materi,



(Febrina J.....)

Aspek	Pokok Bahasan/ Bab	Butir Instrumen	1	2	3	4	5
Materi	3. Sejarah perpustakaan	1. Terdapat relevansi antara tujuan pembelajaran dengan kurikulum					✓
		2. Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		3. Kedalaman materi cukup				✓	
		4. Penyajian materi mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi bersifat sistematis				✓	
		6. Cakupan materi sudah mencukupi kebutuhan				✓	
		7. Keluasan penyajian materi sudah cukup				✓	
		8. Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan perkuliahan				✓	
		9. Penyajian materi sudah lengkap				✓	
		10. Penulisan materi sudah menggunakan bahasa yang baku dan dapat dimengerti				✓	
		11. Penulisan materi sudah sesuai dengan EYD				✓	
		12. Penulisan penggunaan istilah-istilah pada materi sudah tepat				✓	
		13. Penulisan teks terbaca jelas				✓	
		14. Penyajian evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		15. Alat evaluasi yang digunakan sudah tepat				✓	
		16. Penyajian desain pembelajaran sudah sistematis				✓	
		17. Tampilan desain pembelajaran dapat menarik belajar pengguna				✓	

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Ahli Materi,



(Febrina J.....)

Aspek	Pokok Bahasan/ Bab	Butir Instrumen	1	2	3	4	5
Materi	4. Administrasi dan organisasi	1. Terdapat relevansi antara tujuan pembelajaran dengan kurikulum					✓
		2. Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		3. Kedalaman materi cukup				✓	
		4. Penyajian materi mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi bersifat sistematis				✓	
		6. Cakupan materi sudah mencukupi kebutuhan				✓	
		7. Keluasan penyajian materi sudah cukup				✓	
		8. Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan perkuliahan				✓	
		9. Penyajian materi sudah lengkap				✓	
		10. Penulisan materi sudah menggunakan bahasa yang baku dan dapat dimengerti			✓		
		11. Penulisan materi sudah sesuai dengan EYD			✓		
		12. Penulisan penggunaan istilah-istilah pada materi sudah tepat				✓	
		13. Penulisan teks terbaca jelas				✓	
		14. Penyajian evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		15. Alat evaluasi yang digunakan sudah tepat				✓	
		16. Penyajian desain pembelajaran sudah sistematis				✓	
		17. Tampilan desain pembelajaran dapat menarik belajar pengguna				✓	

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Ahli Materi,



(Febrina J.....)

Aspek	Pokok Bahasan/ Bab	Butir Instrumen	1	2	3	4	5
Materi	5.Koleksi perpustakaan	1. Terdapat relevansi antara tujuan pembelajaran dengan kurikulum					✓
		2. Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		3. Kedalaman materi cukup				✓	
		4. Penyajian materi mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi bersifat sistematis				✓	
		6. Cakupan materi sudah mencukupi kebutuhan				✓	
		7. Keluasan penyajian materi sudah cukup				✓	
		8. Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan perkuliahan				✓	
		9. Penyajian materi sudah lengkap				✓	
		10. Penulisan materi sudah menggunakan bahasa yang baku dan dapat dimengerti				✓	
		11. Penulisan materi sudah sesuai dengan EYD			✓		
		12. Penulisan penggunaan istilah-istilah pada materi sudah tepat				✓	
		13. Penulisan teks terbaca jelas				✓	
		14. Penyajian evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		15. Alat evaluasi yang digunakan sudah tepat				✓	
		16. Penyajian desain pembelajaran sudah sistematis				✓	
		17. Tampilan desain pembelajaran dapat menarik belajar pengguna				✓	

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Ahli Materi,



(Febrina J.....)

Aspek	Pokok Bahasan/ Bab	Butir Instrumen	1	2	3	4	5
Materi	6.Klasifikasi	1. Terdapat relevansi antara tujuan pembelajaran dengan kurikulum					✓
		2. Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		3. Kedalaman materi cukup				✓	
		4. Penyajian materi mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi bersifat sistematis				✓	
		6. Cakupan materi sudah mencukupi kebutuhan				✓	
		7. Keluasan penyajian materi sudah cukup				✓	
		8. Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan perkuliahan				✓	
		9. Penyajian materi sudah lengkap				✓	
		10. Penulisan materi sudah menggunakan bahasa yang baku dan dapat dimengerti				✓	
		11. Penulisan materi sudah sesuai dengan EYD				✓	
		12. Penulisan penggunaan istilah-istilah pada materi sudah tepat				✓	
		13. Penulisan teks terbaca jelas				✓	
		14. Penyajian evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		15. Alat evaluasi yang digunakan sudah tepat				✓	
		16. Penyajian desain pembelajaran sudah sistematis				✓	
		17. Tampilan desain pembelajaran dapat menarik belajar pengguna				✓	

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Ahli Materi,



(Febrina J.....)

Aspek	Pokok Bahasan/ Bab	Butir Instrumen	1	2	3	4	5
Materi	7. Katalogisasi	1. Terdapat relevansi antara tujuan pembelajaran dengan kurikulum	✓				✓
		2. Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		3. Kedalaman materi cukup				✓	
		4. Penyajian materi mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi bersifat sistematis				✓	
		6. Cakupan materi sudah mencukupi kebutuhan				✓	
		7. Keluasan penyajian materi sudah cukup				✓	
		8. Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan perkuliahan				✓	
		9. Penyajian materi sudah lengkap				✓	
		10. Penulisan materi sudah menggunakan bahasa yang baku dan dapat dimengerti				✓	
		11. Penulisan materi sudah sesuai dengan EYD				✓	
		12. Penulisan penggunaan istilah-istilah pada materi sudah tepat				✓	
		13. Penulisan teks terbaca jelas				✓	
		14. Penyajian evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		15. Alat evaluasi yang digunakan sudah tepat				✓	
		16. Penyajian desain pembelajaran sudah sistematis				✓	
		17. Tampilan desain pembelajaran dapat menarik belajar pengguna				✓	

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Ahli Materi,



(Febrina J.....)

Aspek	Pokok Bahasan/ Bab	Butir Instrumen	1	2	3	4	5
Materi	8. Pelayanan perpustakaan	1. Terdapat relevansi antara tujuan pembelajaran dengan kurikulum					✓
		2. Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		3. Kedalaman materi cukup				✓	
		4. Penyajian materi mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi bersifat sistematis				✓	
		6. Cakupan materi sudah mencukupi kebutuhan				✓	
		7. Keluasan penyajian materi sudah cukup				✓	
		8. Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan perkuliahan				✓	
		9. Penyajian materi sudah lengkap				✓	
		10. Penulisan materi sudah menggunakan bahasa yang baku dan dapat dimengerti				✓	
		11. Penulisan materi sudah sesuai dengan EYD			✓		
		12. Penulisan penggunaan istilah-istilah pada materi sudah tepat				✓	
		13. Penulisan teks terbaca jelas				✓	
		14. Penyajian evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		15. Alat evaluasi yang digunakan sudah tepat				✓	
		16. Penyajian desain pembelajaran sudah sistematis				✓	
		17. Tampilan desain pembelajaran dapat menarik belajar pengguna				✓	

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Ahli Materi,



(Febrina J.....)

Lampiran 6. Penilaian validator materi 2

PENILAIAN UJI KELAYAKAN DARI AHLI MATERI

Lembar Uji Kelayakan dari Ahli Materi

Nama Program : *Mind Mapping* Berbasis Aplikasi *Swishmax*
 Produksi : Teknologi Pendidikan
 Objek Pengguna : Mahasiswa S1 Program Studi Teknologi Pendidikan
 Desain Produk : Neisha Permata Sari

Petunjuk

1. Penilaian dilakukan terhadap aspek materi pembelajaran
2. Penilaian diberikan dengan rentangan kategory sebagai berikut
 - 1 = sangat tidak lengkap/sangat tidak setuju/sangat tidak jelas/ sangat tidak tepat/
sangat tidak baik/ sangat tidak sesuai
 - 2 = tidak lengkap/ tidak jelas/ tidak tepat/ tidak baik/ tidak sesuai
 - 3 = cukup lengkap/cukup setuju/cukup jelas/ cukup tepat/ cukup baik/ cukup
sesuai
 - 4 = lengkap/jelas/ tepat/ baik/ sesuai
 - 5 = sangat lengkap/sangat setuju/sangat jelas/ sangat tepat/ sangat baik/ sangat
sesuai
3. Mohon diberikan tanda check (√) pada kolom 1, 2, 3,4 ,atau 5 sesuai dengan pendapat penilai.
4. Mohon diberikan komentar dan saran jika diperlukan pada tempat yang telah disediakan

Aspek	Pokok Bahasan/ Bab	Butir Instrumen	1	2	3	4	5
Materi	1. Konsep dasar perpustakaan	1. Terdapat relevansi antara tujuan pembelajaran dengan kurikulum					✓
		2. Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		3. Kedalaman materi cukup			✓		
		4. Penyajian materi mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi bersifat sistematis					✓
		6. Cakupan materi sudah mencukupi kebutuhan			✓		✓
		7. Keluasan penyajian materi sudah cukup				✓	
		8. Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan perkuliahan				✓	
		9. Penyajian materi sudah lengkap				✓	
		10. Penulisan materi sudah menggunakan bahasa yang baku dan dapat dimengerti					✓
		11. Penulisan materi sudah sesuai dengan EYD				✓	
		12. Penulisan penggunaan istilah-istilah pada materi sudah tepat				✓	
		13. Penulisan teks terbaca jelas				✓	
		14. Penyajian evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		15. Alat evaluasi yang digunakan sudah tepat			✓		
		16. Penyajian desain pembelajaran sudah sistematis					✓
		17. Tampilan desain pembelajaran dapat menarik belajar pengguna					✓

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Ahli Materi,


(.....)

Aspek	Pokok Bahasan/ Bab	Butir Instrumen	1	2	3	4	5
Materi	2. Perpustakaan sekolah	1. Terdapat relevansi antara tujuan pembelajaran dengan kurikulum					✓
		2. Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		3. Kedalaman materi cukup			✓		
		4. Penyajian materi mudah dipahami			✓		
		5. Penyajian materi bersifat sistematis				✓	
		6. Cakupan materi sudah mencukupi kebutuhan				✓	
		7. Keluasan penyajian materi sudah cukup				✓	
		8. Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan perkuliahan				✓	
		9. Penyajian materi sudah lengkap			✓		
		10. Penulisan materi sudah menggunakan bahasa yang baku dan dapat dimengerti				✓	
		11. Penulisan materi sudah sesuai dengan EYD				✓	
		12. Penulisan penggunaan istilah-istilah pada materi sudah tepat					✓
		13. Penulisan teks terbaca jelas					✓
		14. Penyajian evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		15. Alat evaluasi yang digunakan sudah tepat				✓	
		16. Penyajian desain pembelajaran sudah sistematis				✓	
		17. Tampilan desain pembelajaran dapat menarik belajar pengguna				✓	

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Ahli Materi,


(.....)

Aspek	Pokok Bahasan/ Bab	Butir Instrumen	1	2	3	4	5
Materi	3. Sejarah perpustakaan	1. Terdapat relevansi antara tujuan pembelajaran dengan kurikulum					✓
		2. Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		3. Kedalaman materi cukup			✓		
		4. Penyajian materi mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi bersifat sistematis				✓	
		6. Cakupan materi sudah mencukupi kebutuhan				✓	
		7. Keluasan penyajian materi sudah cukup			✓		
		8. Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan perkuliahan				✓	
		9. Penyajian materi sudah lengkap				✓	
		10. Penulisan materi sudah menggunakan bahasa yang baku dan dapat dimengerti				✓	
		11. Penulisan materi sudah sesuai dengan EYD				✓	
		12. Penulisan penggunaan istilah-istilah pada materi sudah tepat					✓
		13. Penulisan teks terbaca jelas					✓
		14. Penyajian evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		15. Alat evaluasi yang digunakan sudah tepat				✓	
		16. Penyajian desain pembelajaran sudah sistematis				✓	
		17. Tampilan desain pembelajaran dapat menarik belajar pengguna				✓	

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Ahli Materi,


(.....)

Aspek	Pokok Bahasan/ Bab	Butir Instrumen	1	2	3	4	5
Materi	4. Administrasi dan Organisasi	1. Terdapat relevansi antara tujuan pembelajaran dengan kurikulum					✓
		2. Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		3. Kedalaman materi cukup				✓	
		4. Penyajian materi mudah dipahami					✓
		5. Penyajian materi bersifat sistematis				✓	
		6. Cakupan materi sudah mencukupi kebutuhan				✓	
		7. Keluasan penyajian materi sudah cukup				✓	
		8. Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan perkuliahan				✓	
		9. Penyajian materi sudah lengkap				✓	
		10. Penulisan materi sudah menggunakan bahasa yang baku dan dapat dimengerti				✓	
		11. Penulisan materi sudah sesuai dengan EYD				✓	
		12. Penulisan penggunaan istilah-istilah pada materi sudah tepat				✓	
		13. Penulisan teks terbaca jelas				✓	
		14. Penyajian evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
		15. Alat evaluasi yang digunakan sudah tepat			✓		
		16. Penyajian desain pembelajaran sudah sistematis				✓	
		17. Tampilan desain pembelajaran dapat menarik belajar pengguna				✓	

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Ahli Materi,


(.....)

Aspek	Pokok Bahasan/ Bab	Butir Instrumen	1	2	3	4	5
Materi	5.Koleksi perpustakaan	1. Terdapat relevansi antara tujuan pembelajaran dengan kurikulum					✓
		2. Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		3. Kedalaman materi cukup				✓	
		4. Penyajian materi mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi bersifat sistematis				✓	
		6. Cakupan materi sudah mencukupi kebutuhan			✓		
		7. Keluasan penyajian materi sudah cukup			✓		
		8. Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan perkuliahan			✓		
		9. Penyajian materi sudah lengkap			✓		
		10. Penulisan materi sudah menggunakan bahasa yang baku dan dapat dimengerti				✓	
		11. Penulisan materi sudah sesuai dengan EYD				✓	
		12. Penulisan penggunaan istilah-istilah pada materi sudah tepat					✓
		13. Penulisan teks terbaca jelas					✓
		14. Penyajian evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		15. Alat evaluasi yang digunakan sudah tepat				✓	
		16. Penyajian desain pembelajaran sudah sistematis				✓	
		17. Tampilan desain pembelajaran dapat menarik belajar pengguna					✓

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Ahli Materi,


(.....)

Aspek	Pokok Bahasan/ Bab	Butir Instrumen	1	2	3	4	5
Materi	6.Klasifikasi	1. Terdapat relevansi antara tujuan pembelajaran dengan kurikulum					✓
		2. Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		3. Kedalaman materi cukup			✓		
		4. Penyajian materi mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi bersifat sistematis			✓		
		6. Cakupan materi sudah mencukupi kebutuhan			✓		
		7. Keluasan penyajian materi sudah cukup			✓		
		8. Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan perkuliahan				✓	
		9. Penyajian materi sudah lengkap			✓		
		10. Penulisan materi sudah menggunakan bahasa yang baku dan dapat dimengerti					✓
		11. Penulisan materi sudah sesuai dengan EYD					✓
		12. Penulisan penggunaan istilah-istilah pada materi sudah tepat					✓
		13. Penulisan teks terbaca jelas					✓
		14. Penyajian evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		15. Alat evaluasi yang digunakan sudah tepat				✓	
		16. Penyajian desain pembelajaran sudah sistematis				✓	
		17. Tampilan desain pembelajaran dapat menarik belajar pengguna					✓

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Ahli Materi,


(.....)

Aspek	Pokok Bahasan/ Bab	Butir Instrumen	1	2	3	4	5
Materi	7. Katalogisasi	1. Terdapat relevansi antara tujuan pembelajaran dengan kurikulum					✓
		2. Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		3. Kedalaman materi cukup				✓	
		4. Penyajian materi mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi bersifat sistematis				✓	
		6. Cakupan materi sudah mencukupi kebutuhan			✓		
		7. Keiuasan penyajian materi sudah cukup				✓	
		8. Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan perkuliahan				✓	
		9. Penyajian materi sudah lengkap				✓	
		10. Penulisan materi sudah menggunakan bahasa yang baku dan dapat dimengerti					✓
		11. Penulisan materi sudah sesuai dengan EYD					✓
		12. Penulisan penggunaan istilah-istilah pada materi sudah tepat					✓
		13. Penulisan teks terbaca jelas					✓
		14. Penyajian evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		15. Alat evaluasi yang digunakan sudah tepat					✓
		16. Penyajian desain pembelajaran sudah sistematis				✓	
		17. Tampilan desain pembelajaran dapat menarik belajar pengguna					✓

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Ahli Materi,


(.....)

Aspek	Pokok Bahasan/ Bab	Butir Instrumen	1	2	3	4	5
Materi	8.Pelayanan perpustakaan	1. Terdapat relevansi antara tujuan pembelajaran dengan kurikulum					✓
		2. Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		3. Kedalaman materi cukup				✓	
		4. Penyajian materi mudah dipahami				✓	
		5. Penyajian materi bersifat sistematis			✓		
		6. Cakupan materi sudah mencukupi kebutuhan			✓		
		7. Keluasan penyajian materi sudah cukup			✓		
		8. Penyajian materi sudah sesuai dengan tujuan perkuliahan				✓	
		9. Penyajian materi sudah lengkap				✓	
		10. Penulisan materi sudah menggunakan bahasa yang baku dan dapat dimengerti				✓	
		11. Penulisan materi sudah sesuai dengan EYD				✓	
		12. Penulisan penggunaan istilah-istilah pada materi sudah tepat					✓
		13. Penulisan teks terbaca jelas					✓
		14. Penyajian evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
		15. Alat evaluasi yang digunakan sudah tepat					✓
		16. Penyajian desain pembelajaran sudah sistematis				✓	
		17. Tampilan desain pembelajaran dapat menarik belajar pengguna				✓	

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Ahli Materi,


(.....)

Lampiran 7. Validasi Ahli Media 1

PENILAIAN UJI KELAYAKAN DARI AHLI MEDIA

Lembar Uji Kelayakan dari Ahli Media

Nama Program : *Mind Mapping* Berbasis Aplikasi *Swishmax*

Objek Pengguna : Mahasiswa S1 Program Studi Teknologi Pendidikan

Desain Produk : Neisha Permata Sari

Petunjuk

8. Penilaian dilakukan terhadap aspek materi pembelajaran
9. Penilaian diberikan dengan rentangan katategori sebagai berikut
 - 1 = sangat tidak baik
 - 2 = tidak baik
 - 3 = cukup baik
 - 4 = baik
 - 5 = sangat baik
10. Mohon diberikan tanda check (√) pada kolom 1, 2, 3,4 ,atau 5 sesuai dengan pendapat penilai.
11. Mohon diberikan komentar dan saran jika diperlukan pada tempat yang telah disediakan

Aspek	Butir Instrumen	1	2	3	4	5
Media	1. Tampilan <i>mind mapping</i> berbasis <i>swishmax</i> sudah bagus				✓	
	2. Tata letak tampilan <i>mind mapping</i> berbasis <i>swishmax</i> sudah tepat				✓	
	3. Tampilan <i>mind mapping</i> sudah menarik				✓	
	4. Penempatan gambar/foto sudah sesuai				✓	
	5. Penempatan button sesuai					✓
	6. Penggunaan button sesuai					✓
	7. Pemilihan komposisi warna sesuai				✓	
	8. Urutan penyajian <i>mind mapping</i> berbasis <i>swishmax</i> sesuai					✓
	9. Penggunaan <i>mind mapping</i> berbasis <i>swishmax</i> yang dikembangkan mudah ?					✓
	10. <i>Mind mapping</i> berbasis <i>swishmax</i> yang dikembangkan memuat langkah-langkah penggunaan media yang dapat memudahkan pengguna					✓
	11. Musik pendukung sesuai				✓	
	12. Suara/narasi sudah jelas					✓
	13. Jenis font yang digunakan sudah sesuai				✓	
	14. Ukuran font yang dipilih sudah sesuai					✓
	15. Navigasi /petunjuk penggunaan media sudah tepat					✓
	16. Navigasi /petunjuk penggunaan media sudah lengkap					✓
	17. Penyajian <i>mind mapping</i> berbasis <i>swishmax</i> bersifat interaktif dan memberikan umpan balik terhadap <i>user</i>				✓	

Komentar/Saran :

- Background :
- Adukan tely
- gb prophe genti
- pembali: pembantu
- rentang ulas & tes, selisihan & perantara

Ahli Media,


(Nofan Heromayanti)

Lampiran 8. Validasi Ahli Media 2

PENILAIAN UJI KELAYAKAN DARI AHLI MEDIA

Lembar Uji Kelayakan dari Ahli Media

Nama Program : *Mind Mapping* Berbasis Aplikasi *Swishmax*
 Objek Pengguna : Mahasiswa S1 Program Studi Teknologi Pendidikan
 Desain Produk : Neisha Permata Sari

Petunjuk

12. Penilaian dilakukan terhadap aspek materi pembelajaran
13. Penilaian diberikan dengan rentangan kategory sebagai berikut
 - 1 = sangat tidak baik
 - 2 = tidak baik
 - 3 = cukup baik
 - 4 = baik
 - 5 = sangat baik
14. Mohon diberikan tanda check (✓) pada kolom 1, 2, 3,4 ,atau 5 sesuai dengan pendapat penilai.
15. Mohon diberikan komentar dan saran jika diperlukan pada tempat yang telah disediakan

Aspek	Butir Instrumen	1	2	3	4	5
Media	1. Tampilan <i>mind mapping</i> berbasis <i>swishmax</i> sudah bagus					✓
	2. Tata letak tampilan <i>mind mapping</i> berbasis <i>swishmax</i> sudah tepat					✓
	3. Tampilan <i>mind mapping</i> sudah menarik					✓
	4. Penempatan gambar/foto sudah sesuai				✓	
	5. Penempatan button sesuai				✓	
	6. Penggunaan button sesuai				✓	
	7. Pemilihan komposisi warna sesuai					✓
	8. Urutan penyajian <i>mind mapping</i> berbasis <i>swishmax</i> sesuai					✓
	9. Penggunaan <i>mind mapping</i> berbasis <i>swishmax</i> yang dikembangkan mudah ?				✓	
	10. <i>Mind mapping</i> berbasis <i>swishmax</i> yang dikembangkan memuat langkah-langkah penggunaan media yang dapat memudahkan pengguna					✓
	11. Musik pendukung sesuai				✓	
	12. Suara/narasi sudah jelas				✓	
	13. Jenis font yang digunakan sudah sesuai					✓
	14. Ukuran font yang dipilih sudah sesuai					✓
	15. Navigasi /petunjuk penggunaan media sudah tepat				✓	
	16. Navigasi /petunjuk penggunaan media sudah lengkap				✓	
	17. Penyajian <i>mind mapping</i> berbasis <i>swishmax</i> bersifat interaktif dan memberikan umpan balik terhadap <i>user</i>				✓	

1. Perbaiki suara master (kalimat).
2. Setelah itu media OK dan siap digunakan.

Ahli Media,


(MELDI ADE F. S. T.), M.Pd.T.

Lampiran 9. Uji Praktikalitas

**ANGKET PERSEPSI SUBJEK COBA TERHADAP KEMUDAHAN
PENGUNAAN PRODUK *CONCEPT MAPPING* BERBASIS *SWISHMAX***



Oleh :

**NEISHA PERMATA SARI
1105389/2011**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Petunjuk Pengisian

Angket ini dibuat dalam bentuk pernyataan, masing-masing pernyataan disediakan lima alternatif dengan kriteria jawaban sebagai berikut :

1. Sangat Setuju (SS), jika mahasiswa menganggap produk ini sangat sesuai dengan isi pernyataan yang tertulis (81-100 %)
2. Setuju (S), jika mahasiswa menganggap produk ini sesuai dengan isi pernyataan yang tertulis (61-80%)
3. Cukup Setuju (CS), jika mahasiswa menganggap produk ini cukup sesuai dengan isi pernyataan yang tertulis (41-60 %)
4. Tidak Setuju (TS), jika mahasiswa menganggap produk ini tidak sesuai dengan isi pernyataan yang tertulis (21-40 %)
5. Sangat Tidak Setuju (STS), jika mahasiswa menganggap produk ini sangat tidak sesuai dengan isi pernyataan yang tertulis (0-20 %)

Mahasiswa diminta untuk memilih salah satu jawaban atas kemudahan produk yang digunakan sebelumnya dengan cara memberi tanda check (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Contoh :

Contoh :

No	Item pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
1.	Tampilan media jelas dan kualitas gambar baik	✓				

A. Angket

No	Item pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
1.	Teks dapat dibaca dengan baik	✓				
2.	Pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas		✓			
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
4.	Navigasi mudah digunakan	✓				
5.	Tampilan multimedia menarik			✓		
6.	Tampilan <i>mind mapping</i> menarik	✓				
7.	Materi mudah dipahami		✓			
8.	Sistematika penyajian sudah baik		✓			
9.	Video yang digunakan mudah dipahami		✓			
10.	Tes yang diberikan menarik dan mudah dipahami			✓		
11.	Apakah media dapat mempermudah belajar	✓				
12.	Multimedia interaktif berbasis <i>mind mapping</i> dapat meningkatkan motivasi		✓			
13.	Pengguna tertarik menggunakan media		✓			

Komentar/Saran

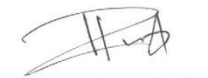
Tuliskan Komentar dan Saran anda terhadap kualitas media ini :

. Tombol exit pada Akhir tes ditambahkan.

• Perbaiki tulisan - tulisan yang salah dan yang burang.

...

Mahasiswa,


(PRIMA DONA PUTRA)

Lampiran 10. Surat Penugasan



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Airtawar Telp. 0751-446511 Padang 25131

SURAT PENUGASAN

Nomor : 1014/UN35.1.4.4/DK/2015

Dalam rangka menyelesaikan Skripsi Mahasiswa Jurusan KTP FIP UNP Padang tersebut di bawah ini :

Nama : Neisha Permata Sari
NIM/BP : 1105389/2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : " Pengembangan Mind Mapping Berbasis Aplikasi Swishmax Pada Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan "

Dengan ini menugaskan Saudara yang tersebut di bawah ini :

1. Nama : Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. : 19610116 198703 2 001
Pangkat/Golongan : Pembina IV/a
Sebagai Pembimbing I

2. Nama : Novrianti, M.Pd
NIP. : 19801101 200801 2 014
Pangkat/Golongan : Penata III/c
Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing Skripsi Mahasiswa di atas.

Demikianlah surat penugasan ini dibuat agar dapat dilaksanakan sebaik-baiknya.

Padang, 30 Desember 2015

Ketua,

[Signature]
Dra. Eldarni, M.Pd.

NIP.19610116 198703 2 001

Lampiran 11. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Airtawar Telp. 0751-446511 Padang 25131

Nomor : 1013/ UN35.1.4.4 /LT/2015
Lamp. : -
Hal : Izin Penelitian

30 Desember 2015

Kepada : Yth.Sdr. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
di
Padang

Dengan hormat, kami mohon bantuan Saudara untuk dapat kiranya memberi izin kepada :

Nama : Neisha Permata Sari
NIM/BP : 1105389/2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Untuk mengumpulkan data penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi :

Judul Skripsi : " Pengembangan Mind Mapping Berbasis Aplikasi Swishmax Pada Mata Kuliah
Pengelolaan Perpustakaan "

Subjek Penelitian : Mahasiswa Teknologi Pendidikan Angkatan 2012
Lokasi Penelitian : FIP Universitas Negeri Padang
Lama Penelitian : 5 Januari 2016 sampai selesai

Atas perhatian dan bantuan Saudara kami sampaikan terima kasih



Dr. Alwan Bontri, M.Pd
NIP. 19610722 198602 1 002

Ketua,

Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

Lampiran 12. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang 25131 Telp. (0751)7058693

SURAT KETERANGAN

Nomor : **0064**/UN35.1.4/PG/2016

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang mengizinkan kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Neisha Permata Sari
NIM/BP : 1105389/2011
Jurusan : KTP FIP UNP
Jenjang Program : S1
Tempat Penelitian : FIP UNP
Judul Penelitian : Pengembangan Mind Mapping Berbasis Aplikasi Swihmax pada Mata Kuliah Pengelolaan Perpustakaan.
Mulai penelitian : 5 Januari s/d selesai

adalah benar nama yang tersebut di atas telah menyelesaikan penelitian di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Demikian surat ini kami terbitkan untuk dilaksanakan oleh yang bersangkutan sesuai aturan yang berlaku.

Padang, 6 Januari 2016
An. Dekan
Wakil Dekan I,

Dra. Nelfia Adi, M. Pd
NIP. 19630206 198602 2 001

Lampiran 14. Dokumentasi

1. Peneliti sedang memperlihatkan media kepada ahli materi I, Ibu Dra. Fetriyeni M.Pd



2. Ahli materi 1 sedang mengisi angket



3. Peneliti sedang memperlihatkan media kepada ahli materi 2, Ibu Dra. Abna Hidayati M.Pd



4. Ahli materi 2 sedang mengisi angket



5. Penulis sedang memperlihatkan media kepada ahli media 1, Bapak Nofri Hendri M.Pd



6. Ahli media 1 sedang mengisi angket



7. Penulis sedang memperlihatkan media kepada ahli media 2, Bapak Meldi Ade Kurnia S.T.,M.Pd.T



8. Ahli media 2 sedang mengisi angket



9. Peneliti sedang melakukan uji coba terbatas kepada subjek coba yaitu mahasiswa KTP FIP UNP TM 2012



10. Subjek coba sedang menggunakan media



11. Subjek coba sedang mengisi angket

