

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MIND MAPPING
DENGAN APLIKASI MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004
PADA MATA PELAJARAN IPS
UNTUK KELAS IX SMP**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Dalam Menyelesaikan Program Starta Satu
Pada Universitas Negeri Padang*



Oleh :

**LIDYA EDLINES
95973/2009**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN 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 Media Interaktif Berbasis Mind Mapping Dengan
Aplikasi Macromedia Director MX 2004 Pada Mata Pelajaran IPS
Untuk Kelas IX SMP.

Nama : Lidya Edlines

NIM : 95973/2009

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

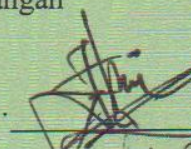
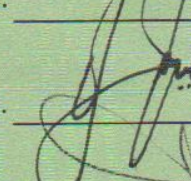
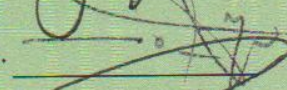
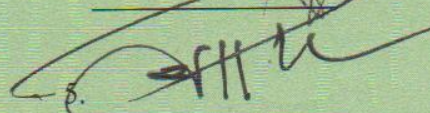
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Tim Penguji

	Nama
Ketua	:Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP. 19510401 197903 2 001
Sekretaris	:Dra. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001
Anggota	:Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004
Anggota	:Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001
Anggota	:Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP. 19590716 198602 1 001

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

ABSTRAK

LIDYA EDLINES (2014) : **Pengembangan Media Interaktif Berbasis Mind Mapping Dengan Aplikasi Macromedia Director MX 2004 Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Kelas IX SMP.***Skripsi.UNP*

Guru kurang terampil dalam pembuatan media interaktif. Dengan menguasai media pembelajaran, guru akan mampu memberikan solusi terhadap kesulitan yang dihadapi siswa. Penelitian ini bertujuan (1) Menghasilkan bahan ajar multimedia interaktif dengan dalam bentuk CD pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kriteria kelayakan media. (2) Mengetahui kelayakan dalam pengembangan bahan ajar multimedia interaktif dengan aplikasi macromedia director menggunakan Mind Mapping pada mata pelajaran IPS.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan prosedural dengan subjek penelitian 4 orang responden, yang terdiri dari dua orang validator ahli media dan dua orang ahli materi yakni dua orang Dosen UNP dan dua orang Guru SMP. Instrumen yang meliputi aspek isi materi dan aspek media. Data di analisis secara deskriptif kualitatif untuk mengetahui kualitas multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS.

Hasil analisis menunjuk bahwa bahan ajar multimedia interaktif yang berjudul Mind Mapping dengan aplikasi Macromedia director MX 2004 untuk pembelajaran IPS untuk SMP kelas IX yang dikemas dalam bentuk CD Pembelajaran ini termasuk kedalam Kategori **Sangat Baik** dengan jumlah rerata skor 4.39 (skor maksimum 5) Untuk aspek isi materi program termasuk dalam kategori **Sangat Baik** jumlah rerata skor 4.2 (skor maksimum 5) dan kualitas tampilan program termasuk dalam kategori **Sangat Baik** jumlah rerata skor sebesar 4.59 (skor maksimum 5). Berdasarkan Hasil deskriptif data uji ahli menunjuk bahwa bahan ajar multimedia interaktif ini layak digunakan sebagai sumber belajar dan media alternatif dalam memecahkan masalah belajar IPS di SMP.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.. Shalawat dan salam untuk Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah kepada peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Mind Mapping Dengan Aplikasi Macromedia Director MX 2004 Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Kelas IX SMP”. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd selaku pembimbing I sekaligus Penasehat Akademik (PA) yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran untuk membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Fetri Yeni J, M.Pd selaku pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Nofri Hendri, S.Pd selaku validator media interaktif yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku validator media interaktif yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP.
6. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP.
7. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan pengetahuan kepada penulis selama kuliah di Fakultas Ilmu Pendidikan.
8. Bapak/Ibu Karyawan Perpustakaan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Perpustakaan Pusat Universitas Negeri Padang yang telah memberikan pelayanan dengan penuh keramahan.
9. Bapak Kepala Sekolah SMP N 1 Batusangkar beserta guru dan staf.
10. Bapak Taufiq Hidayat, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS kelas IX di SMP N 1 Batusangkar.
11. Yang teristimewa buat kedua Orang Tua, adek dan keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan, semangat, do'a dan pengorbanan materi dan non materi sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan penulisan skripsi ini.
12. Sahabat dan rekan-rekan senasib yang sama-sama menimba ilmu pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang serta semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari dengan segala kekurangan dan keterbatasan dari penulis, skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh sebab itu penulis mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk skripsi ini. Atas kritik dan sarannya penulis ucapkan terima kasih. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan tambahan ilmu bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Padang, Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Spesifik Produk Yang Diharapkan.....	6
E. Pentingnya Pengembangan.....	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
G. Manfaat Penelitian	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran.....	8
1. Definisi Media	8
2. Definisi Media Pembelajaran.....	8
3. Peran Media Pembelajaran.....	9
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	10
5. Manfaat Media Pembelajaran.....	14
6. Kriteria Media Pembelajaran.....	14
B. Macromedia Director MX 2004	15
C. Mind Mapping	17
D. Pembelajaran IPS.....	21
1. Pengertian IPS.....	21

2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran IPS.....	23
3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS.....	24
E. Hubungan Pengembangan dengan KTP	26
F. Langkah-langkah Cara Pembuatan Media	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	38
B. Model Pengembangan	38
C. Prosedur Pengembangan	41
D. Validasi/ Uji Ahli	45
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	45
F. Teknik Analisis Data.....	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	49
B. Analisi Data.....	53
C. Revisi Produk.....	55
D. Pembahasan.....	56

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	63

DAFTAR PUSTAKA.....	64
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	65
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Susunan Scane StoryBoard Pembelajaran Media Interaktif.....	43
2. Range persentase dan Kriteria Kualitatif Program.....	49
3. Skor Nilai Untuk Aspek Isi Program.....	51
4. Skor Nilai Untuk Aspek Tampilan.....	53
5. Rerata Skor Nilai Untuk Aspek Isi Program.....	54
6. Rerata Skor Nilai Untuk Aspek Tampilan.....	55
7. Kategori Masing-masing Aspek Bahan Ajar.....	56
8. Produk Bahan Ajar Multimedia Interaktif.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Dale.....	2
2. Tampilan User Interface Director.....	16
3. Mind Mapping dari SK 1 Mata Pelajaran IPS kelas IX SMP.....	18
4. Mind Mapping dari SK 2 Mata Pelajaran IPS kelas IX SMP.....	19
5. Bagian Pada Menu Utama (SKKD, Materi, Test, Profil).....	28
6. Tampilan Awal dari Macromedia Director MX 2004.....	29
7. Tampilan Persiapan Bidang Kerja Stage.....	29
8. Tampilan Kerja Pada Macromedia Director MX 2004.....	30
9. Untuk Menganti Stage agar Berwarna Latar Belakang Hitam.....	30
10. Model Prosedural Pengembangan Media.....	39

LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Indikator Penilaian.....	64
2. Flowchart.....	67
3. Storyboard.....	68
4. Silabus Pembelajaran IPS.....	91
5. Angket Validator I Pada Aspek Materi.....	101
6. Angket Validator II Pada Aspek Materi.....	103
7. Angket Validator Pada Aspek Media (Huruf) Sebelum di Revisi.....	105
8. Angket Validator I Pada Aspek Media.....	106
9. Angket Validator II Pada Aspek Media.....	108
10. Uraian Proses Revisi Media.....	110
11. Surat Penugasan.....	114
12. Surat Izin Penelitian.....	115
13. Surat Izin Kesbangpol.....	116
14. Surat Telah Selesai Penelitian.....	117
15. Dokumentasi Penelitian.....	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang penting dalam kehidupan manusia, melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi diri untuk kepentingan hidup serta dapat menghasilkan manusia produktif yang nantinya membangun diri sendiri dan bersama-sama membangun masyarakat seluruhnya. Menyadari hal ini maka pembangunan dibidang pendidikan selalu mendapatkan perhatian yang besar dari pemerintah, salah satu upaya yang diselenggarakan oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan indonesia yakni pengalokasian anggaran 20% dari APBN, sehingga diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan. Seperti mata pelajaran lainnya, Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pelaksanaan program pembelajaran IPS adalah guru, Guru diyakini sebagai salah satu faktor dominan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai hasil pada proses pembelajaran. Masalah yang berkaitan dengan guru pada proses pembelajaran biasanya berada pada persoalan kurang memadainya kualifikasi dan kemampuan guru, penggunaan metode, pemilihan dan pelibatan media pembelajaran serta teknik yang bervariasi penyelenggaraan pembelajaran. Dengan menguasai kemampuan mengelola pembelajaran melalui media pembelajaran yang baik, guru akan mampu memberikan solusi terhadap berbagai kesulitan yang dihadapi siswa.

Seperti yang disampaikan oleh Miarso(2004:458) bahwa media pembelajaran adalah:

“Segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.”

Keterlibatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, semakin konkret pembelajaran yang diselenggarakan dan dirasakan oleh siswa maka pembelajaran akan semakin efektif. Hal ini digambarkan oleh Edgar Dale dalam Sadiman (2010:8).



Gambar. 1 Gambar Kerucut Pengalaman Dale

Penggunaan media real object adalah paling efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga mampu mengatasi kesulitan belajar siswa dan perbedaan gaya belajar. Karena dengan penggunaan bahan ajar multimedia

interaktif sebagai media pembelajaran mampu menampilkan dan menyajikan materi pembelajaran yang lebih kongkrit dan mudah dipahami siswa dibanding dengan belajar abstrak dengan teknik belajar verbal saja.

Menurut Bobby De Porter (2004:120)

seseorang memiliki 3 modalitas belajar yaitu: audio, visual dan kinestetik, semakin banyak pelibatan alat indera dalam pembelajaran, maka pembelajaran akan semakin efektif, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diperoleh dari pengamatan secara audio visual dan mempraktekkannya akan mudah dipahami siswa dibanding hanya mendengarkan guru berceramah di depan kelas.

Dalam kurikulum berbasis kompetensi, salah satu kompetensi guru yang harus ditingkatkan adalah kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran. Para guru dapat bekerja sama dengan berbagai pihak untuk menyediakan media pembelajaran ini. Guru sendiri dapat mempelajari berbagai software untuk membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan para siswanya. Salah satu software yang dapat membuat berbagai media seperti video, animasi, gambar, suara, dan sebagainya dengan cara yang mudah adalah *Macromedia Director MX 2004*.

Macromedia Director bukanlah software segala bisa. Director hanya software untuk merangkai komponen multimedia dan grafis sehingga menjadi file executable (*.exe). Di Director fasilitas bitmap & vector editor sangat sederhana sehingga perlu bantuan software lain seperti Photoshop, Coreldraw/ Illustrator atau Flash. Selain itu Macromedia Director erat hubungannya dengan 3D Studio Max, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Software Sound Editor dll.

Banyak bahan ajar berbasis komputer yang dijual dipasaran, namun menurut penulis kebanyakan dari bahan ajar tersebut bersifat sekedar untuk menampilkan materi pembelajaran melalui komputer bahkan hanya terfokus pada modalitas belajar visual. Sesuai dengan pembahasan yang telah ada bahan ajar multimedia interaktif akan lebih baik dikembangkan dengan memperhatikan berbagai jenis modalitas belajar seperti visual, audio, dan kinestetik. Sehingga pembelajaran yang menggunakan bahan ajar multimedia interaktif ini akan lebih bermakna karena dapat meliputi beragam modalitas belajar yang dimiliki siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 24 april 2013 di kelas IX. SMP N 1 Batusangkar menunjukkan bahwa nilai-nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran IPS belum mencapai hasil yang optimal. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan di SMP N 1 Batusangkar untuk mata pelajaran IPS yaitu 76. Penyebabnya yaitu guru kurang menggunakan media interaktif pembelajaran yang menarik bagi siswa, sehingga pembelajaran menjadi monoton. Sehingga siswa menganggap pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membosankan untuk dipelajari. Mengacu kepada permasalahan itu, penulis tertarik untuk melakukan kajian secara cermat, teliti, dan terencana melalui penelitian dengan judul, **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Mind Mapping Dengan Aplikasi Macromedia Director MX 2004 Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Kelas IX SMP”**.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan pada aspek-aspek berikut:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar multimedia interaktif dengan aplikasi macromedia director menggunakan Mind Mapping dalam bentuk bahan ajar multimedia interaktif yang berkualitas sesuai dengan kriteria kelayakan media?
2. Apakah terdapat kelayakan dalam pengembangan bahan ajar multimedia interaktif dengan aplikasi macromedia director dalam bentuk bahan ajar multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS melalui uji kelayakan menurut beberapa ahli?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan bahan ajar multimedia interaktif dengan dalam bentuk CD pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kriteria kelayakan media.
2. Mengetahui kelayakan dalam pengembangan bahan ajar multimedia interaktif dengan aplikasi macromedia director menggunakan Mind Mapping pada mata pelajaran IPS.

D. Spesifik Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkan bahan ajar multimedia interaktif menggunakan Mind Mapping untuk mata pelajaran IPS yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan bahan ajar multimedia interaktif dengan aplikasi macromedia director menggunakan Mind Mapping dalam pembelajaran IPS ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Bahan ajar multimedia interaktif memiliki peranan berat dalam memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi namun permasalahannya, penggunaan bahan ajar multimedia interaktif sebagai media pembelajaran masih sangat jarang sebaiknya materi pada bahan ajar multimedia interaktif dibuat satu semester atau dua semester, agar terjadi kesinambungan pada proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar multimedia interaktif akan tetapi sesuai dengan tahapan pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini, maka penulisan terdapat keterbatasan yaitu hanya pada kompetensi dasar yang kedua Dunia II Serta Pengaruhnya Terhadap Keadaan Sosial, Ekonomi, dan Politik Di Indonesia.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru dalam proses belajar mengajar IPS.
2. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dalam melaksanakan pembelajaran IPS dan sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.