

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

Novrianti

Universitas Negeri Padang
e-mail : novrianti80@gmail.com

Abstract

This research is a procedural development with research subjects 4 respondents, consisting of two people validator media experts and two experts: two lecturers material UNP and two Masters SMP N 1 Batusangkar. The instrument includes the content of the material aspects and aspects of the media. Data was analyzed by qualitative descriptive to determine the quality of interactive multimedia in teaching IPS. Hasil analisis pointed that the interactive multimedia teaching material, entitled Development-based Interactive Media Mind Mapping with director Macromedia MX 2004 applications for learning social studies to junior class IX are packaged in a CD Learning this into Category Very Baik. Berdasarkan Results deskriptif test data experts point out that this interactive multimedia teaching materials fit for use as a source of learning and alternative media in solving problems of social studies in junior high.
Kata Kunci: Media Interaktif, Macromedia Director MX 2004, Mata Pelajaran IPS

PENDAHULUAN

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.

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*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan dikelas IX SMPN menunjukkan bahwa nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran IPS belum mencapai hasil yang optimal. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan di SMP N 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". Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: Menghasilkan bahan ajar multimedia interaktif dengan dalam bentuk CD pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kriteria kelayakan media. Mengetahui kelayakan dalam pengembangan bahan ajar multimedia interaktif dengan aplikasi *macromedia director* menggunakan *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPS.

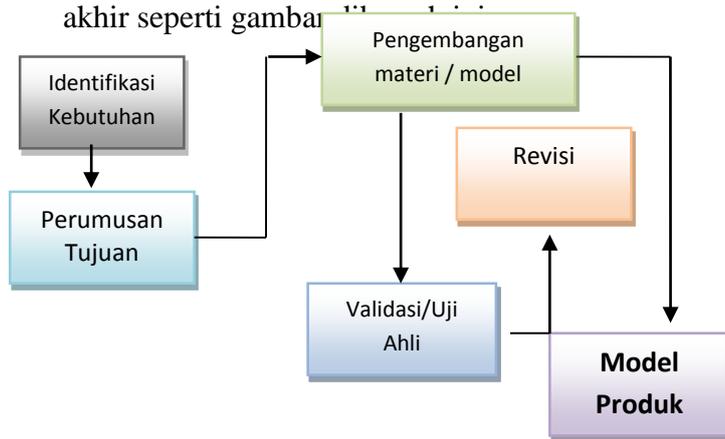
METODE PENELITIAN

Jenis yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2009:407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu.

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang dihasilkan. Dalam penelitian pengembangan media interaktif *Mind Mapping* dengan aplikasi *macromedia director MX 2004* pada mata pelajaran IPS SMP ini digunakan model prosedural.

Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural

biasanya berupa urutan langkah-langkah yang diikuti secara bertahap dari langkah awal hingga akhir seperti gambar 10.



Gambar 10. Model Prosedural Pengembangan Media

Model ini menggariskan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan Borg & Gall,

Dalam penelitian ini, prosedur pengembangan multimedia interaktif yang digunakan adalah metodologi pengembangan multimedia versi Luther.

Menurut Luther dalam Iwan (2010:259) metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu: *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collacting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), *distribution* (pendistribusian).

Subjek uji validasi yang terlihat dalam penelitian ini berjumlah 4 orang, 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi yaitu: dosen UNP dan guru SMP. Uji validasi perorangan biasanya dilakukan tidak formal. Pengkajian oleh para ahli media dan ahli materi termasuk kedalam tingkat evaluasi ini. Objek uji validasi atau variabel yang diteliti adalah kualitas program multimedia interaktif.

Menurut Suharmi Arikunto (2010,203) teknik pengumpulan data merupakan metode atau cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Sedangkan alat atau instrumen penelitian adalah fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Setelah data diperoleh pada tanggal 9-16 Oktober 2013, tahapan selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Dalam penelitian menggunakan analisis deskriptif kuantitatif Analisis dengan menggunakan variabel, yaitu variabel kualitas bahan ajar multimedia interaktif yang disusun berdasarkan kebenaran dan tampilan yang diperoleh melalui validasi/uji ahli. Sedangkan data berupa dan saran dianalisis secara deskriptif kualitatif.

HASIL PENELITIAN

Hasik review dan penelitian terhadap aspek kelayakan dari bahan ajar multimedia interaktif yang telah dirancang, diperoleh melalui tahap revisi yaitu uji beberapa ahli. Data produk ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media melalui dokumentasi, dan melakukan penilaian terhadap lembar penelitian yang telah disediakan dengan hasil sebagai berikut:

Ahli materi terdiri dari 2 orang Ahli materi IPS SMP diantaranya 2 Guru SMPN 1 Batusangkar. Ahli materi mengkaji aspek isi materi yang ada pada bahan ajar multimedia interaktif yang telah dirancang. Hasil perolehan penilaian aspek isi dengan kriteria kebenaran konsep, kedalaman materi, dan evaluasi materi dari 2 validator diperoleh jumlah rerata sebesar 63.

Ahli media terdiri dari 2 orang ahli media ajar diantaranya 2 Dosen KTP FIP UNP. Ahli media mengkaji aspek-aspek media yang ada pada bahan ajar multimedia interaktif yang telah dirancang. Hasil review ahli media untuk tampilan bahan ajar dari aspek media diperoleh jumlah rerata sebesar 73.5, kemudian komentar atau saran dari para ahli yang telah dibuat dalam lembar penilaian.

Dari 2 responden ahli materi diperoleh penilaian dengan skor maksimal 5, skor minimal 0, rerata 5, yakni dari aspek isi tentang kebenaran konsep diperoleh skor rerata 4.37, dengan kategori sangat baik. Sedangkan dari kedalaman materi diperoleh skor rerata 4.14 dengan kategori sangat baik, serta dari aspek evaluasi materi diperoleh skor rerata 4.12 dengan kategori sangat baik. Sehingga skor secara keseluruhan untuk aspek isi diperoleh rerata 4.2 dengan kategori sangat baik.

Dari 2 responden ahli media diperoleh penilaian dengan skor maksimal 5, skor minimal 0, rerata 5, yakni dari aspek tampilan media diperoleh skor rerata 4.61, dengan sangat baik. Sedangkan dari aspek unsur media diperoleh skor rerata 4.57 dengan kategori sangat baik, Sehingga skor secara keseluruhan untuk aspek media diperoleh rerata 4.59 dengan kategori sangat baik. Jadi secara keseluruhan skor rerata tampilan bahan ajar multimedia interaktif, menurut ahli media dan ahli materi IPS adalah 4.39 dengan kategori sangat baik seperti pada tabel 8.

Tabel 8. Kategori Masing-masing Aspek Produk Bahan Ajar

Aspek	Kriteria variabel	Skor rerata	Kategori
		Empiris	
1. Isi	1.1 kebenaran konsep	4.2	Sangat Baik
	1.2 kedalaman materi		
	1.3 evaluasi materi		
2. Media	2.1 tampilan	4.59	Sangat Baik
	2.1 unsur media		
Rerata		4.39	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan aspek isi dan materi bahan ajar multimedia interaktif mind mapping IPS termasuk kategorisangatbaik, namun pada aspek tertentu ada yang perlu direvisi supaya produk bahan ajar multimedia interaktif 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: Dalam muatan indikator, perlu ditambahkan indikator kognitif, afektif dan psikomotor. Evaluasi dirancang bersifat interaktif untuk menambah motivasi belajar.

Selain saran menurut ahli materi, revisi juga dilakukan sesuai saran dari ahli media sebagai berikut: tambahkan petunjuk skor pada petunjuk penggunaan media, video kurang bagus perlu diperbaiki video, perbaiki *font* dan warna pada bagian *mind mapping*.

PEMBAHASAN

Produk bahan ajar multimedia interaktif digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga dengan menggunakan Komputer dalam belajar diharapkan siswa dapat belajar interaktif dan meningkatkan kebermaknaan belajar siswa dalam rangka pembelajaran mandiri.

Menurut Rayandra Asyhar (2012:8). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga

terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Dari data uji produk yang telah dilakukan, bahan ajar multimedia interaktif ini aspek isi dan media secara keseluruhan sesuai dengan pedoman konversi nilai skala 5 tergolong kriteria sangat baik dan memiliki kelayakan sebagai bahan ajar dalam membantu siswa untuk dapat mempelajari dan memahami materi dengan lebih mudah, sehingga diharapkan pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan lebih bermakna.

Berdasarkan pendapat Bobby DePorter (2004:120) bahwa seseorang memiliki 3 modalitas belajar yaitu: audio, visual dan kinestetik. Maka 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 melalui bahan ajar multimedia interaktif akan lebih bermakna dibanding pembelajaran yang terfokus pada satu aspek modalitas belajar saja.

Bahan ajar multimedia interaktif ini bukan merupakan sumber belajar yang utama dalam proses pembelajaran IPS melainkan diharapkan dapat membantu memecahkan masalah belajar, baik sebagai sumber belajar alternatif, pelengkap maupun sebagai bahan pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa, Sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran IPS.

Perlu adanya perbaikan kualitas pendidikan yang diarahkan pada peningkatan kualitas proses pembelajaran, pengadaan buku paket dan buku bacaan atau buku referensi, serta alat-alat pendidikan/pembelajaran. Peningkatan kualitas proses pembelajaran dapat dilakukan melalui *in-service training guru* yang sarasannya adalah meningkatkan penguasaan landasan kependidikan, materi pembelajaran, metode dan strategi mengajar, pembuatan dan penggunaan alat pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran.

Pembelajaran IPS adalah proses interaksi positif antara pembelajaran (guru dan peserta didik). Dengan sumber dan bahan ajar IPS, sehingga pembelajaran IPS tidak hanya sekedar *take and give* antara guru dan peserta didik tetapi lebih luas yakni peserta didik mempunyai kesempatan seluas-luasnya untuk mengembangkan potensi dalam pembelajaran IPS sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan motivator.

Sumber-sumber dan bahan belajar tidak hanya ceramah guru ataupun buku paket yang menjadi buku pegangan guru, tetapi semua lingkungan yang mendukung proses pembelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dalam silabus tercantum strategi pembelajaran yang meliputi tatap muka dan pengalaman belajar. Silabus tersebut perlu dilaksanakan karena karakteristik masing-masing pelajaran berbeda-beda termasuk IPS.

Mata Pelajaran IPS (dalam hal ini termasuk kewarganegaraan) sebagai salah satu pelajaran, mempunyai karakteristik yang lain. Pembelajaran IPS menyangkut segala pelajaran dan pembelajaran (dalam hal guru dan pesertadidik) sehingga yang muncul disini guru hanya menyarankan sedangkan peserta didik yang menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan masalah sosial. Mata Pelajaran IPS terdiri dari: imu-ilmu sosial yang mempunyai karakter yang berbeda-beda sehingga di dalam IPS akan muncul pendekatan-pendekatan yang berbeda-beda. IPS menjadi sumber acuan kejadian masa lampau dan data masa kini. Oleh karena itu, perlu suatu media interaktif yang digunakan guru agar menunjang pada proses pembelajaran, agar peserta didik lebih mudah memahami mata pelajaran IPS. Sehingga penulis membuat suatu produk yaitu Multimedia interaktif berbasis *mind mapping* dengan aplikasi Macromedia director MX 2004.

Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu: teks, grafik, suara, video, dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menarik. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Kelebihan dari multimedia yaitu: menarik perhatian, media alternatif dalam penyampaian pesan diperkuat dengan teks, suara, gambar, video, dan animasi, Meningkatkan kualitas penyampaian informasi dan interaktif. Dengan adanya Multimedia

Interaktif maka pembelajaran IPS akan lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas, maka dapat di tarik kesimpulan Bahan ajar multimedia interaktif, *Mind Mapping* dengan aplikasi Macromedia di rector 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. Berdasarkan hasil deskriptif data uji ahli, bahan ajar multimedia interaktif ini layak digunakan sebagai salah satu sumber belajar alternatif dalam mata pelajaran IPS kelas IX SMP. Pengembangan bahan ajar multimedia interaktif ini dimulai dengan analisis kebutuhan, perumusan tujuan, pengembangan materi/model, validasi uji ahli (ahli materi dan ahli media) dan revisi.

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, maka dianjurkan saran-saran sebagai berikut : dalam pengembangan bahan ajar multimedia interaktif ini sebaiknya dilakukan oleh tim pengembang yang terdiri dari beberapa orang yang memiliki keahlian pada bidang materi dan pada bidang media agar hasil yang diperoleh berkualitas. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuan tentang komputer terutama mengenai desain, pemograman dan desain grafis dalam membuat bahan ajar interaktif sehingga untuk masa yang akan datang bahan ajar interaktif dengan materi yang lain. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, bahan ajar multimedia interaktif ini layak digunakan oleh guru mata pelajaran IPS kelas IX SMP dan sederajat.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi.(2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.Jakarta:RinekaCipta.
- Asyhar, Ryandra.(2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Buzan Tony (2005). Buku Pintar Mind Map. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- De Porter, Bobbi & Mike Hernacki. (2003). *Quantum Learning*. Bandung: PT.Mizan Pustaka.
- Henri, Hendratman. 2011. *The Magic Of Macromedia Director*. Bandung: Informatika
- Riduwan.(2007). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono.(2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.Bandung : Alfabeta.