

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMILIHAN STUDI LANJUT PADA SISWA KELAS IX SMP

THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR THE SELECTION OF ADVANCED STUDIES

Oleh: Putri Luthfiyatul Chasanah, Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Yogyakarta,
putriluthfi754@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif pemilihan studi lanjut pada siswa kelas IX SMP N 2 Berbah yang layak sebagai multimedia pemilihan studi lanjut siswa SMP. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan strategi pengembangan Borg dan Gall. Subyek uji coba lapangan awal 4 siswa, subyek uji lapangan utama sejumlah 16 siswa dan subyek uji lapangan operasional sejumlah 32 siswa SMPN 2 Berbah. Hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif disimpulkan sebagai berikut : (1) Hasil penilaian dari ahli media “layak” dengan skor 3,65 (2) Penilaian ahli materi “layak” dengan skor 3,67 (3) Hasil uji coba lapangan awal oleh guru BK “layak” dengan skor 3,80 sedangkan uji coba lapangan awal oleh siswa “layak” dengan skor 3,35 (4) Hasil uji coba lapangan utama “layak” dengan skor 3,42 (5) Hasil uji coba lapangan oprasional “layak” dengan skor 3,48. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pemilihan study lanjut pada siswa SMP layak untuk digunakan.

Kata kunci: *multimedia interaktif, pemilihan studi lanjut*

Abstract

This research aim to produce interactive multimedia for the selection of advanced studies for grade IX of 2 Berbah junior high school students which is appropriate as multimedia for the selection of advanced junior high school students. This research is a development research using Borg and Gall development strategy. The subjects of the initial field trials were 4 students, the subjects of the main field trials were 16 students, and the subjects of the operational field trials were 32 students of 2 Berbah junior high school students. The results of the research of the development of interactive multimedia can be concluded as follows: (1) the result of the media expert judgment was "very good" with the score of 3,65, (2) the material expert judgment was "very good" with the score of 3,67, (3) the initial field trials result by the BK teachers were "excellent" with the score of 3,80, while the result of the initial field trials by the students were "excellent" with the score of 3,35, (4) the major field trial result was "very good" with the score of 3,42, (5) the result of the field trials was "excellent" with the score of 3,48. It can be concluded that the interactive multimedia for the selection of advanced studies on junior high school students is feasible to use.

Keywords: *interactive multimedia, the selection of advanced studies*

PENDAHULUAN

Siswa sekolah menengah pertama berada pada rentang usia 12-15 tahun. Pada rentang usia tersebut seorang individu berada pada tahap perkembangan masa remaja awal. Masa remaja ditinjau dari rentang kehidupan manusia merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa (Izzaty, 2013:122). Pada masa ini dalam perkembangannya, remaja berada

pada tahap eksplorasi yang mana mulai memikirkan berbagai alternatif pekerjaan, pencarian peran dan jati diri di sekolah. Selain itu siswa akan dihadapkan dengan sejumlah alternatif pilihan dalam hidupnya, baik yang berhubungan dengan kehidupan pribadi, sosial, belajar maupun karier.

Dalam bidang karier siswa SMP biasanya akan mulai dihadapkan dengan pilihan akan melanjutkan kesekolah mana

setelah lulus SMP, khususnya siswa kelas IX. Havighust (Yusuf, 2007: 260) menyatakan bahwa salah satu tugas perkembangan yang harus dicapai oleh seorang remaja adalah mampu memilih dan mempersiapkan karir di masa depan sesuai dengan minat dan kemampuannya. Tugas perkembangan tersebut penting bagi remaja agar mereka dapat merencanakan karir yang mampu menunjang masa depannya. Perencanaan karir untuk masa depan bagi siswa diawali dengan proses merencanakan studi lanjutnya. Bagi siswa SMP studi lanjut yang harus mereka pilih seperti SMK, SMA atau yang sederajat. Para siswa SMP yang akan melanjutkan pendidikan, tidak begitu saja dapat melakukannya melainkan melalui suatu proses pengambilan keputusan. Mereka diharuskan siap dalam mengambil keputusan yang sangat penting ini karena hal ini menyangkut masa depan sehubungan dengan karir yang dicita-citakan. Namun karir yang diinginkan ini tidak serta-merta dapat diraih, perlu perencanaan dan usaha dalam menggapainya.

Menurut Ristyastini & Charllote (2006:56) karir tertinggi tidak dapat dicapai secara instan, melainkan harus dengan perencanaan yang matang. Perencanaan karir lebih baik dilakukan sedini mungkin, mengingat betapa pentingnya masalah karir dalam kehidupan manusia. Remaja usia SMP merupakan langkah awal untuk merencanakan karir tersebut. Dimana setelah SMP mereka akan dituntut untuk memilih sekolah lanjutan

yang nantinya menentukan pekerjaan mereka kedepan.

Dalam tahap perkembangan karier menurut Super (dalam Winkel 2010: 632) ialah “remaja mengalami fase eksplorasi (exploration) di mana individu memikirkan berbagai alternatif jabatan, tetapi belum mengambil keputusan yang mengikat”. Selanjutnya Super (dalam Winkel 2010: 631) berpendapat bahwa “perkembangan jabatan itu dipandang sebagai suatu proses yang mencakup banyak faktor, faktor tersebut untuk sebagian terdapat pada individu sendiri dan sebagian terdapat dalam lingkungan hidupnya”. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa mulai memikirkan tentang pemilihan sekolah lanjutan, akan tetapi belum memiliki keyakinan yang pasti mengenai pilihan studi lanjutnya. Adanya faktor-faktor pribadi dan lingkungan sekitar membuat mereka masih ingin berpikir lebih matang.

Agar tidak mengalami banyak kesulitan dalam proses pemilihan sekolah lanjutan baik itu di Sekolah Menengah Atas dan Kejuruan serta pertimbangan lainnya, maka perlu memperhatikan berbagai faktor yang menjadi penghambatnya. Menurut Santrock (dalam Widiawati 2015: 2) mengatakan bahwa “sekolah memberikan pengaruh yang kuat dalam pemilihan karier individu”. Sekolah memberikan suasana untuk mengembangkan diri sehubungan prestasi dan karier. “Individu harus melewati tahap perkembangan yang meliputi jangka waktu yang lama untuk menetap pada satu karier tertentu.” (Winkel

2010: 624). Menurut Super (dalam Purwandari 2009: 12) menjelaskan bahwa “individu dikatakan matang atau siap untuk membuat keputusan karier jika pengetahuan yang dimilikinya untuk membuat keputusan karier didukung oleh informasi yang kuat mengenai pekerjaan berdasarkan eksplorasi yang telah dilakukan.” Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa perlu mengerti dan memahami tugas perkembangan remaja, serta pemilihan karier bagi siswa didukung oleh pengetahuan serta informasi mengenai jenis karier yang diperoleh dari sekolah, karena sekolah memberikan peran penting bagi perkembangan diri serta prestasi siswa. Informasi yang cukup dalam memutuskan pilihan agar apa yang menjadi harapan siswa dapat tercapai. Namun masih banyak siswa Sekolah Menengah Pertama mengalami kebingungan tentang arah studi lanjut. Kebanyakan dari mereka masih belum yakin akan pilihan mereka. Hal inilah yang membuat mereka kehilangan kesempatan, salah pilih jurusan, salah pilih pekerjaan, dan tidak dapat meraih kesempatan dengan baik sesuai dengan cita-cita, bakat, dan minat yang ada dalam diri individu tersebut. Hal ini pun mengakibatkan siswa tidak memiliki rencana secara matang.

Berdasarkan masalah yang dialami siswa, Gunawan (dalam Harahap 2015), masalah lanjutan studi, yaitu keputusan meninggalkan sekolah, persoalan belajar, pengambilan keputusan SMA/MA/SMK, dan masalah sosial pada siswa. Dari salah

satu permasalahan tersebut, salah satunya yang dihadapi oleh siswa SMP adalah keputusan ke SMA/MA atau SMK. Hasil studi yang dilakukan oleh (Budiamin :2002) di Kabupaten Bandung yaitu sebanyak 90 % siswa menyatakan masih bingung dalam memilih karier (studi lanjut) di masa depan dan 70% siswa menyatakan rencana masa depan tergantung pada orang tua. Selain itu pertanyaan setamat SMP para peserta didik mau kemana untuk melanjutkan studi lanjutnya sebesar 60% hingga 80% peserta didik belum mengetahui mau kemana melanjutkan studi mereka (Purnomo 2014:2).

Fenomena tersebut sama halnya yang terjadi dilapangan. Di SMP Negeri 2 Berbah berdasarkan yang diperoleh peneliti melalui analisis Media Lacak Masalah (MLM) pada siswa kelas IX yang terdiri dari 4 kelas diperoleh hasil bahwa dari lima kategori (sangat bermasalah, bermasalah, cukup bermasalah, agak bermasalah, tidak bermasalah) dalam permasalahan pribadi dikategorikan “cukup bermasalah”, dalam permasalahan sosial dikategorikan “cukup bermasalah”, dalam permasalahan belajar 2 kelas dikategorikan “cukup bermasalah” dan 2 kelas lain dikategorikan bermasalah, sedangkan dalam permasalahan karier 1 kelas dikategorikan cukup bermasalah dan 3 kelas dikategorikan “bermasalah”. Dari hasil tersebut terlihat bahwa siswa memiliki permasalahan yang lebih dalam pada bidang karier. Dalam bidang karir terdapat 2 item pilihan tertinggi, yaitu terdapat 52 siswa dari

128 memilih item “ingin memiliki jurusan yang sesuai” dengan rata-rata skor 43,75 % dan terdapat 56 siswa dari 128 memilih item “bingung menentukan jurusan” dengan rata-rata skor 40,62%.

Selain itu berdasarkan observasi dan wawancara yang juga dilakukan oleh peneliti di kelas IX SMP Negeri 2 Berbah ditemukan beberapa permasalahan. Pertama, permasalahan dari pihak siswa. Saat peneliti memberikan layanan bimbingan karir didalam kelas, banyak siswa yang mengaku masih kebingungan dalam menentukan studi lanjut setelah lulus SMP nantinya. Hal ini dikarenakan Siswa belum tahu apa saja jenis studi lanjut yang bisa mereka tempuh setelah lulus SMP, jurusan mana yang sesuai dengan kemampuan mereka, dan tidak paham mengenai prospek jurusan studi lanjut kedepan yang menentukan pekerjaan mereka kelak.

Kedua, permasalahan yang timbul dari sisi guru, kurangnya perhatian guru dalam aspek studi lanjut. Guru BK lebih cenderung memperhatikan mengenai prestasi belajar siswa, sehingga kurang dalam memberikan informasi mengenai studi lanjut terhadap para siswa. Padahal dimasa-masa kelas IX tidak hanya motivasi dan semangat belajar untuk menghadapi UN yang mereka butuhkan, melainkan juga informasi mengenai studi lanjut yang nantinya akan mereka tempuh setelah lulus SMP.

Ketiga, permasalahan yang timbul dari sisi sarana dan pra-sarana. media

bimbingan yang terbatas pada ceramah yang penyajian materinya padat dan kurang menarik. Ketika guru BK memberikan layanan bimbingan dengan ceramah, banyak siswa yang kurang perhatian terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan dan bertanya siswa tidak merespon, dan justru beberapa terlihat mengatuk. Dalam kelas juga terdapat banyak siswa dengan beragam gaya belajar, minat, dan kemampuan menyerap materi yang tidak semuanya dapat belajar dengan cara yang sama. Oleh karena itu perlu dicari solusi untuk permasalahan tersebut. Sarana prasarana yang sudah lengkap seperti adanya 2 ruang lab komputer juga belum dimanfaatkan secara maksimal untuk pemberian layanan bimbingan dan konseling.

Guru bimbingan konseling adalah seorang guru yang bertugas memberikan bantuan psikologis dan kemanusiaan secara ilmiah dan professional sehingga seorang guru bimbingan konseling harus berusaha menciptakan komunikasi yang baik dengan murid dalam menghadapi masalah dan tantangan hidup (Ahmadi, 2007:6). Guru BK juga sebagai pemberi layanan informasi memerlukan perantara agar siswa sebagai penerima informasi dapat memahami materi yang disampaikan konselor. Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa tertarik pada layanan bimbingan dan konseling, serta untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meeningkatkan penampilan dalam

melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan bimbingan dan konseling (Nursalim, 2013:6). Perlunya membuat proses pemberian layanan menjadi menyenangkan merupakan salah satu tugas seorang pembimbing. Ada banyak media yang bisa digunakan guru BK untuk proses bimbingan, salah satunya adalah dengan multimedia. Penggunaan multimedia dapat membantu kegiatan bimbingan yang dilakukan di kelas, dengan menggunakan aplikasi presentasi seperti multimedia interaktif yang menggabungkan berbagai jenis media dalam satu paket presentasi menarik perhatian siswa, tidak membosankan, apalagi dengan memanfaatkan media berbasis teknologi seperti multi media interaktif. Menurut Munir (2013:110) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas dengan penggunaannya. Sehingga siswa akan lebih paham mengenai materi atau informasi yang guru sampaikan melalui media. Berdasarkan hal tersebut selayaknya peneliti perlu untuk mengembangkan multimedia interaktif untuk dapat dijalankan dalam proses bimbingan, agar siswa lebih berminat untuk memahami materi bimbingan yang diberikan guru BK.

Berdasarkan berbagai permasalahan di atas, maka peneliti dalam penelitian pengembangan kali ini bermaksud menghasilkan sebuah produk multimedia

interaktif pemilihan studi lanjut pada siswa kelas IX SMP N 2 Berbah karena bisa menjadi solusi untuk permasalahan yang terjadi terkait dengan permasalahan studi lanjut yang dialami siswa dan terkait dengan metode pemberian layanan bimbingan dan konseling. Multimedia interaktif ini diharapkan mampu membuat suasana pemberian layanan menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat mengaktifkan sikap siswa untuk belajar lebih mandiri dan leluasa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model Borg and Gall. Borg and Gall (Sugiyono, 2013: 4) menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan atau Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan April sampai dengan bulan Juni 2018 dan tempat penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Berbah yang beralamat di Sanggrahan, Tegaltirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengambil subyek menggunakan teknik random sampling atau sampel acak. Subyek pada uji coba lapangan awal menggunakan

4 orang siswa, uji coba lapangan utama 16 orang siswa, dan uji coba lapangan operasional 32 siswa, semua subjek berasal dari kelas IX SMP N 2 Berbah dipilih dengan teknik random sampling dengan cara undian.

Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg and Gall (Sukmadinata, 2006: 169) dengan 9 tahapan. Tahapan tersebut meliputi penelitian awal dan pengumpulan data,

perencanaan, pengembangan draft produk awal, uji coba lapangan awal, merevisi hasil uji coba utama, uji coba lapangan utama, merevisi hasil uji coba operasional, uji lapangan operasional dan penyempurnaan produk akhir terhadap pengembangan multimedia interaktif pemilihan studi lanjut siswa kelas IX SMP Negeri 2 Berbah.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan

Data

1. Teknik Pengumpul data

Instrumen pengumpul data adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dalam penelitian pengembangan ini, memakai metode observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.

2. Instrumen Pengumpul data

Menurut Arikunto (2013: 265) instrumen pengumpul data adalah alat bantu yang dipilih peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatannya tersebut menjadi sistematis dan mudah. Instrumen pengumpul data yang peneliti gunakan antara lain : panduan observasi, panduan wawancara, dan angket.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan mengolah data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan untuk menentukan kelayakan dari produk dianalisis menggunakan kualitatif. Data berupa komentar, saran dan revisi peneliti selama uji coba dilakukan akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Sedangkan data yang diperoleh berdasarkan hasil penilaian angket ahli materi, media, praktisi BK dan siswa akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data untuk ahli materi dan ahli multimedia, praktisi BK dan siswa menggunakan skala Likert.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Penelitian Awal dan Pengumpulan Informasi

SMP N 2 Berbah merupakan sekolah menengah pertama negeri yang terletak di Sanggrahan, Tegaltirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta. Berdasarkan observasi yang dilakukan saat PPL di SMP N 2 Berbah didapatkan hasil bahwa siswa IX masih mengalami permasalahan dalam

pemilihan studi lanjut. Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa. Siswa mengatakan bahwa mereka merasa bosan ketika proses pemberian layanan selalu dilakukan didalam kelas, mereka menginginkan cara pemberian layanan yang lebih menarik.

2. Perencanaan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan multimedia interaktif untuk layanan bimbingan dan konseling sebagai multimedia informasi (pemahaman) tentang studi lanjut siswa SMP. Yaitu menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif pemilihan studi lanjut pada siswa SMP. Multimedia ini dibuat dengan tampilan yang mudah dimengerti dan dipahami oleh guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan dan mempermudah siswa dalam menerima layanan bimbingan konseling. Multimedia interaktif ini dibuat dengan memadukan unsur gambar, teks, suara, animasi serta video yang digabungkan dengan interaktif link menggunakan software utama adobe flash cs6 profesional. Peneliti menawarkan segi interaktif yaitu dengan mengemas pesan multimedia menggunakan branching (cabang) sehingga siswa secara mandiri mampu menjalankan multimedia.

3. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan draft produk awal dalam pembuatan multimedia interaktif pemilihan studi lanjut siswa SMP meliputi beberapa tahap yaitu: mengumpulkan sumber referensi materi tentang pemilihan studi lanjut, membuat flowchart, membuat

story board, mengumpulkan bahan pendukung seperti gambar, animasi, video, musik yang berkaitan dengan studi lanjut siswa SMP, menggabungkan materi menggunakan software adobe flash cs6 profesional menjadi sebuah multimedia, membuat desain tempat CD, dan burning produk kedalam CD.

4. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan melalui 4 tahap uji yaitu, uji validasi ahli media dan materi, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional. Uji coba tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Penelitian

Pada tahap ini, produk pengembangan multimedia interaktif pemilihan studi lanjut siswa SMP telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi yang berkompeten di bidangnya. Hasil penilaian ahli media menunjukkan skor 3,65 yang dikategorikan “layak”. Hasil penilaian ahli materi menunjukkan skor 3,67 yang dikategorikan “layak”, dari hasil tersebut produk multimedia dinyatakan layak untuk diuji cobakan.

b. Uji Coba Lapangan Awal

Peneliti mengujicobakan multimedia interaktif kepada guru BK dan kepada 4 siswa yang dipilih secara acak. Dari penilaian uji coba lapangan awal tersebut didapat skor 3,87 dari guru BK dan 3,35 dari siswa yang keduanya termasuk kategori “layak”.

c. Uji Coba Lapangan Utama

Dilakukan dengan jumlah responden

16 siswa kelas IX yang dipilih secara acak. Dari penilaian uji coba lapangan utama tersebut didapat skor 3,42 yang termasuk kategori “layak”.

d. Uji Coba Lapangan Operasional

Dilakukan dengan jumlah responden 32 siswa kelas IX. Dari penilaian uji coba lapangan operasional tersebut didapat skor 3,48 yang termasuk kategori “layak”. Tidak terdapat catatan untuk direvisi dalam melaksanakan uji coba operasional.

5. Produk Akhir Multimedia Permainan

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian ini berupa multimedia interaktif pemilihan studi lanjut pada siswa kelas IX SMP N 2 Berbah. Berdasarkan tahapan dan hasil penilaian saat uji coba lapangan, maka produk ini sudah layak digunakan sebagai multimedia bimbingan pemilihan studi lanjut bagi siswa kelas IX SMP N 2 Berbah.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif yang layak digunakan untuk siswa kelas IX SMP dalam pemilihan studi lanjut. Peneliti menerapkan model pengembangan Brog and Gall yang didalamnya terdapat sepuluh langkah pengembangan, namun peneliti hanya melakukan sembilan langkah pengembangan karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu.

Tahap pertama adalah penelitian dan pengumpulan informasi, dalam tahap ini peneliti melakukan observasi awal, serta wawancara kepada guru dan siswa untuk

mengetahui kendala-kendala dan untuk mendapatkan informasi awal mengenai situasi dan kondisi yang dialami siswa. Hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan diketahui bahwa terdapat masalah yang dialami siswa kelas IX SMP N 2 Berbah dalam pemilihan studi lanjut, yaitu siswa belum paham pentingnya studi lanjut untuk masa depan, siswa tidak paham mengenai prospek atau arahan sekolah lanjutan, siswa kurang mendapatkan informasi mengenai studi lanjut, siswa masih mengalami kebingungan dalam memilih studi lanjut, dan siswa belum dapat memutuskan studi lanjut yang sesuai dengan dirinya. Terkait dengan masalah-masalah tersebut, Guru BK dapat mengatasinya dengan pemberian layanan BK mengenai studi lanjut siswa SMP. Namun kurang dimanfaatkannya media dalam pemberian layanan BK, membuat siswa merasa bosan dengan pemberian layanan BK yang disajikan secara monoton. Adanya fasilitas sekolah juga kurang dimanfaatkan dalam layanan BK, seperti laboratorium komputer yang hanya dipakai sewaktu ekstra komputer saja.

Berdasarkan masalah-masalah yang diperoleh pada saat analisis, maka satu solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif dapat menjadi solusi karena pemberian layanan dengan menggunakan multimedia interaktif dapat digunakan untuk belajar mandiri ataupun kelompok. Selain itu juga karena belum

dikembangkannya multimedia interaktif untuk pemilihan studi lanjut siswa kelas IX SMP. Menurut Arsyad (2006: 171) multimedia merupakan berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pembelajaran, artinya informasi tidak hanya berupa cetak, melainkan dapat didengar, serta membentuk simulasi dengan animasi yang dapat membangun motivasi penggunaannya. Selain itu, multimedia interaktif juga dapat membantu siswa untuk lebih aktif, dimana multimedia interaktif memberikan kebebasan kepada siswa untuk dapat belajar mandiri. Selain itu menurut Munadi (2013: 152-153) multimedia interaktif juga memiliki kelebihan yaitu dapat dipakai siswa secara individual serta siswa diajak untuk terlatih secara auditik, visual, dan kinetik sehingga memungkinkan materi mudah dimengerti serta memberikan umpan balik yang segera bagi siswa contohnya, penilaian langsung pada soal refleksi sehingga siswa dengan mudah mengukur kemampuan memahami materi.

Setelah analisis kebutuhan, tahap kedua adalah perencanaan pengembangan. Pada tahap ini berhubungan dengan isi dari multimedia interaktif, yakni menentukan tujuan pemberian layanan dan merencanakan isi materi, menyusun Garis Besar Isi Program (GBIP), membuat flowchart dan storyboard, mengumpulkan bahan yang terkait dengan materi, mempersiapkan berbagai bahan dan alat

yang menunjang proses pengembangan multimedia interaktif diantaranya melibatkan beberapa software yaitu Adobe Flash CS6, Microsoft Excel 2010, Powerpoint 2010, dan Corel Draw X7.

Setelah perencanaan selesai, maka dilanjutkan dengan tahap ketiga yaitu tahap pengembangan atau implementasi. Setelah multimedia interaktif yang dikembangkan didesain sesuai dengan aspek dan karakteristik siswa kelas IX SMP untuk menghasilkan produk awal. Pengembangan multimedia interaktif didasarkan pada penyusunan Garis Besar Isi Program (GBIP), membuat flowchart, storyboard, menyusun materi dan latihan soal. Multimedia interaktif pemilihan studi lanjut berisi materi tentang pengertian studi lanjut, macam studi lanjut setelah SMP, peminatan dan lintas peminatan, dan sistem zonasi. Semua isi materi adalah informasi yang dibutuhkan siswa kelas IX SMP dalam memahami studi lanjut. Selain itu disertai juga refleksi berupa latihan soal untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi dan angket pernyataan untuk mengetahui kecenderungan studi lanjut siswa. Terdapat juga video tentang studi lanjut dan motivasi sehingga dapat menarik minat siswa untuk memahami isi media.

Menguji layak atau tidaknya multimedia yang dihasilkan, peneliti melakukan penilaian terhadap ahli materi, ahli media, ahli praktisi, uji coba lapangan awal, ujicoba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional. Penilaian ini menggunakan angket yang sebelumnya

sudah divalidasi oleh dosen pembimbing. Pada validasi ahli materi dan ahli media, validasi dilakukan oleh dosen Bimbingan dan Konseling yang merupakan ahli dalam media bimbingan dan konseling. Penilaian multimedia interaktif oleh pengguna yaitu guru BK dan siswa menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif. Pada uji coba lapangan awal di SMP N 2 Berbah melibatkan 4 orang siswa kelas IX yang dipilih secara acak. Hasil uji coba lapangan awal diperoleh skor rata-rata sebesar 3,35 yang berarti “layak”. Data kualitatif yang berupa saran dan komentar diperoleh sebagai berikut : 1) Baik, mudah dipahami dan sangat menarik; 2) Sudah baik dalam menyajikan; 3) Seharusnya ada tombol kembali atau lanjut dalam soal agar dapat memperbaiki jawaban yang salah; 4) Background sudah pas. Pada uji coba lapangan utama yang melibatkan 16 siswa kelas IX yang dipilih secara acak. Hasil uji coba lapangan utama diperoleh skor rata-rata sebesar 3,42 yang berarti “layak”. Data kualitatif yang berupa saran dan komentar diperoleh sebagai berikut : 1) Sudah baik, saya terbantu dengan ini; 2) Bagus, menarik, tidak membuat siswa bosan; 3) Bisa dikembangkan lagi; 4) Media ini sangat menarik dan lebih membantu dalam memilih studi lanjut; 5) Sudah baik, namun pertanyaan soal masih sulit dipahami; 6) Memberi motivasi agar dapat memilih sekolah yang sesuai; 7) Memberi motivasi untuk memilih sekolah lanjutan; 8) Gambar kurang besar; 9) Semuanya sangat bagus; 10) Sudah bagus saya dapat memilih dan

membedakan antara SMA, MA, dan SMK; 11) Saya semakin paham tentang zonasi, informasi studi lanjut yang saya pilih; 12) Dengan dilakukannya kegiatan ini saya lebih mengerti lagi dan lebih yakin untuk memilih sekolah lanjutan; 13) Tulisan pada tabel kurang besar; 14) Sudah bagus, jadi lebih paham mengenai studi lanjut; 15) Sangat baik untuk mendapatkan informasi studi lanjut; 16) Sudah baik dan terimakasih karena sudah menambah pemahaman yang saya miliki. Pada uji coba lapangan operasional yang dilakukan oleh 32 siswa kelas IX yang dipilih secara acak memperoleh rata-rata skor sebesar 3,48 dengan kategori “layak”. Pada uji coba lapangan operasional tidak ditemukan aspek yang perlu diperbaiki. Sehingga tidak ada yang perlu direvisi.

Tahap uji coba lapangan operasional adalah tahap akhir penelitian untuk mengetahui kelayakan penggunaan produk multimedia interaktif pemilihan studi lanjut siswa kelas IX SMP. Maka multimedia interaktif pemilihan studi lanjut siswa kelas IX SMP sudah layak digunakan di SMP N 2 Berbah. Dalam pelaksanaan penelitian dilapangan ada hal-hal yang menjadi perhatian peneliti, yaitu walaupun multimedia interaktif ini dirancang agar siswa mampu belajar mandiri namun penjelasan diawal mengenai konteks media dan cara penggunaan tetap harus diperhatikan. Hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa menerima layanan bimbingan dan konseling dengan menggunakan komputer. Adanya soal

refleksi dalam multimedia interaktif ini juga semakin membantu siswa dalam memahami materi. Selain itu dalam soal refleksi juga terdapat angket yang membantu siswa mengetahui kecenderungan studi lanjut. Soal- soal refleksi tersebut memberikan nilai otomatis kepada siswa setelah mengerjakannya, hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran yang diungkapkan Darmawan (2012:55) yaitu memiliki respon pembelajaran dan penguatan yang bervariasi dan mengembangkan prinsip self evaluation dalam mengukur proses dan hasil belajar.

Hasil refleksi pada uji coba lapangan awal didapat nilai rata-rata 70 yang artinya “memahami materi”, pada uji coba lapangan utama didapat nilai rata-rata 80 yang artinya “memahami materi”, kemudian pada uji coba lapangan operasional didapat nilai rata-rata 90,31 yang artinya “sangat memahami materi”. Hal ini menunjukkan bahwa dengan multimedia interaktif menambah pemahaman siswa sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (Arsyad,2006:24), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu: a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran, c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui

penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pemilihan studi lanjut siswa kelas IX SMP N 2 Berbah telah mencapai tujuan yang ingin dicapai yaitu menghasilkan multimedia yang layak digunakan. Selanjutnya multimedia ini dapat digunakan oleh guru pembimbing sebagai bahan pemberian layanan yang lebih menarik baik digunakan secara kalsikal oleh guru maupun mandiri oleh siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Proses pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan melalui 9 tahapan menurut Brog and Gall. Multimedia interaktif dinyatakan layak setelah melalui tahap uji validasi ahli, uji lapangan awal, uji lapangan utama dan operasional. Hasil penilaian dari ahli media termasuk dalam kategori layak sebesar 3,65. Hasil penilaian dari ahli materi termasuk dalam kategori layak sebesar 3,67. Pada uji coba lapangan awal dari praktisi (guru BK) mendapat termasuk dalam kategori layak sebesar 3,87 dan oleh siswa juga mendapat hasil

penilaian layak sebesar 3,35. Pada uji coba lapangan utama yang mendapat hasil penilaian layak sebesar 3,42, kemudian pada uji coba lapangan operasional mendapat hasil penilaian layak sebesar 3,48.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dijelaskan sebelumnya, berikut saran yang bisa disampaikan diantaranya:

1. Bagi Siswa

Siswa secara mandiri dapat menggunakan media interaktif sebagai sumber informasi. Siswa membaca secara runtut materi yang ditampilkan sehingga siswa akan memahami materi secara jelas.

2. Bagi Guru Pembimbing

Guru bimbingan dan konseling dapat memanfaatkan media interaktif ini sebagai salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam proses pemberian layanan khususnya studi lanjut.

3. Bagi Peneliti

Masih perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk menilai efektifitas produk pengembangan multimedia interaktif pemilihan studi lanjut siswa SMP, misalnya dengan penelitian tindakan kelas ataupun penelitian eksperimen untuk mengetahui hasil efektifitas dengan menggunakan media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, A. 2007. *Psikologi sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian*.

Jakarta. PT Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2006). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Budiamin, A. (2002). "Manajemen layanan bimbingan karier pada SMU Negeri di Kabupaten Bandung". *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Psikopedagogika* Vol.2: hal. 259 - 266.

Darmawan, D. (2012). *Inovasi pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Harahap, L.W. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Memilih Studi Lanjut Melalui Penelusuran Minat Siswa Kelas VIII SMP Negeri 45 Martubung Tahun Ajaran 2014/2015*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan.

Izzaty, R.E dkk. (2013). *Perkembangan pesertadidik*. Yogyakarta : UNY Press

Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta : Referensi (GP Press Group Munir. (2013). *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.

Nursalim, M. (2013). *Pengembangan media bimbingan dan konseling*. Jakarta : Indeks

Purnomo, C. (2014). *Meningkatkan Pemahaman Studi Lanjut melalui Metode Debat Aktif*

- dalam *Layanan Bimbingan Kelompok*. (Online), No.22, (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=59459>, diakses 20 Desember 2017).
- Purwandari, A. (2009). *Kematangan Vokasional Pada Siswa Kelas XII di SMA Negeri 1 Klaten Ditinjau Dari Keyakinan Diri Akademik dan Jenis Kelas*. Artikelpdf. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Rintyastini, Y. & Charlotte, S.Y. (2006). *Bimbingan dan konseling SMP untuk kelas IX*. Jakarta : Erlangga
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widiawati, A.I. (2015). *Faktor-faktor Penghambat dalam Pemilihan Sekolah Lanjutan Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Cluwakpati Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Winkel, WS & MM. Sri Hastuti. 2010. *Bimbingan dan konseling di institusi pendidikan*. Yogyakarta : Media Abadi.
- Yusuf, LN. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja