

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BIMBINGAN PRIBADI SOSIAL TENTANG BAHAYA MINUMAN BERALKOHOL SISWA KELAS VIII SMP

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR DANGERS OF ALCOHOL BEVERAGES

Oleh: maulana taufiqurrohman, program studi bimbingan dan konseling, universitas negeri yogyakarta, maulanataufiqurrohman24@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif bimbingan pribadi sosial tentang bahaya minuman beralkohol bagi siswa kelas VIII SMP negeri 4 Ngaglik. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model dari Borg & Gall dengan 9 tahapan. Subjek penelitian 32 siswa kelas VIII SMP yang ditentukan dengan teknik *random sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala. Validasi penelitian melibatkan 1 dosen ahli media, 1 dosen ahli materi, 1 praktisi dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif bimbingan pribadi sosial tentang bahaya minuman beralkohol bagi siswa kelas VIII SMP negeri 4 Ngaglik dikategorikan “Layak” berdasarkan penilaian instrumen. Hasil penilaian ahli multimedia dengan persentase skor 75%, ahli materi dengan persentase skor 80,35%, praktisi BK dengan persentase skor 73,07% dan uji coba lapangan utama dengan hasil persentase skor 75,1%. Uji coba lapangan operasional dengan hasil presentase skor 82,4%.

Kata kunci: multimedia interaktif, bahaya minuman beralkohol.

Abstract

This research aims to develop interactive multimedia of personal-social guidance about the dangerous of alcoholic drink for the student of 8th class of Junior High School 4 Ngaglik. The type of study is research & development model using Borg & Gall technique. The subjects of the research were 32 students of Junior High School 8th class determined by random sampling technique. The data collection used is scale. The Research validation involves 1 multimedia expert lecture, 1 material expert lecture, 1 practitioner and student. The research result show interactive multimultimedia of social personal guidance about the dangerous of alcoholic drinks for students of 8th class of Junior High School 4 Ngaglik is categorized as “eligible” based on instrumental assesment. The result of multimedia expert lecture with the score percentage of 75%, material expert lecture with the score percentage 80,35%, guidance and counseling practitioner with the score percentage 73,07% and the main field trial with scoree percentage of 75,1%. The operational field trials with scores percentage of 82,4%

Keywords: *interactive multimedia, the dangers of alcohol drinks*

PENDAHULUAN

Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII pada umumnya berusia 12-14 tahun, yang termasuk dalam periode remaja awal. Menurut Erikson (Crain 2007: 441-442), masa remaja merupakan masa stress dan bermasalah yang disebut dengan krisis identitas diri. Seseorang jika tidak dapat melalui masa remaja dengan baik, maka akan menemui masalah yang

lebih besar. Seseorang yang dapat melewati krisis identitas akan menemukan jati dirinya serta menjadi orang yang mandiri. Menurut Slavin (2007: 89) “Remaja rentan masalah. Permasalahan yang sering timbul mencakup krisis identitas diri dan konflik emosi. Jika permasalahan tersebut tidak dapat diatasi, maka dapat menimbulkan permasalahan lain seperti kenakalan remaja dan penggunaan obat. Dari

pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa remaja rentan masalah. Permasalahan yang sering timbul adalah krisis identitas dan konflik emosi jika tidak teratasi dapat menimbulkan permasalahan lain seperti mengkonsumsi minuman beralkohol.

Meneguk alkohol berlebihan bisa meracuni syaraf dan data penelitian tersebut mendukung bahwa kebiasaan tersebut berakibat pada meningkatnya resiko serangan jantung pada golongan seseorang dewasa. Menurut Hartadi (Sumarlin, 2012: 4) ternyata obat terlarang bukan hanya narkotik saja, ternyata yang sedang populer sekarang NAZA (Narkotika, Alkohol, dan Zat adiktif lainnya) juga termasuk dalam obat terlarang. Maka obat terlarang juga mencakup alkohol, psikotropika, tembakau dan Zat adiktif lainnya. Data WHO memperkirakan saat ini jumlah pecandu alkohol diseluruh dunia mencapai 64 juta orang dengan angka ketergantungan yang beragam di setiap negara. Di Amerika misalnya, terdapat lebih dari 15 juta orang yang mengalami ketergantungan alkohol dengan 25% diantaranya adalah pecandu dari kalangan wanita. Di Indonesia, Badan Narkotika Nasional (BNN) memperkirakan ada 3,2 juta orang (1,5% dari total populasi) di Indonesia mempunyai riwayat menggunakan NAPZA dan di antaranya 4,6% adalah perilaku minum alkohol (Prmob, 2013).

Sejumlah kasus yang memprihatinkan dan melibatkan siswa sekolah diantaranya pesta miras yang dilakukan oleh pelajar SD dan SMP di daerah Gondokusuman Yogyakarta (Sindonews.com, 2015). Penyebab seseorang mengkonsumsi alkohol terdiri dari berbagai sebab yang saling berkaitan. Penelitian yang dilakukan

oleh Rini (2010: 1) menjelaskan faktor-faktor subjek mengkonsumsi alkohol adalah karena pengaruh teman, lingkungan, iseng atau coba-coba, senang-senang, dan juga ketagihan alkohol menyebabkan subjek sering mengkonsumsi alkohol.

Melalui pendidikan di sekolah penanganan terhadap masalah minuman beralkohol tersebut dapat diberikan khususnya melalui pelayanan bimbingan dan konseling. Melalui layanan bimbingan dan konseling, siswa memperoleh bimbingan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah pribadi sosial. Menurut Yusuf dan Nurihsan (2006: 11), bimbingan pribadi sosial merupakan bimbingan untuk membantu para individu dalam memecahkan masalah-masalah pribadi sosial. Guru BK memiliki peranan penting dalam membantu remaja menyelesaikan tugas perkembangannya dan penyesuaian, karena dukungan dari orang lain merupakan salah satu aspek yang penting agar siswa dapat melalui tugas perkembangan dengan baik. Oleh karena itu, pentingnya layanan bimbingan dan konseling diberikan bagi peserta didik atau siswa untuk mengembangkan aspek pribadi sosial, sehingga Guru BK dituntut dapat memberikan layanan yang mudah dimengerti, dipahami dan menolong bagi peserta didik.

Metode layanan bimbingan dan konseling merupakan suatu jalan atau cara tertentu yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, baik berupa fisik maupun non fisik yang membantu pelaksanaan proses layanan bimbingan dan konseling. Salah satu metode layanan yang efektif untuk menarik minat peserta didik dalam adalah menggunakan metode

multimedia. Gerlach & Ely (Arsyad, 2006: 3), mengatakan bahwa multimedia apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan multimedia dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan penggunaan multimedia dapat membuat siswa mengatasi kejenuhan dalam menerima layanan bimbingan, sehingga materi layanan dapat tersampaikan secara optimal karena penggunaan multimedia dinilai lebih menarik dengan memanfaatkan sarana prasarana pendukung yang ada di sekolah. Salah satu multimedia yang cukup menarik ialah multimedia interaktif.

Menurut Seels dan Glasgow (Arsyad, 2006: 36) multimedia interaktif merupakan sistem multimedia penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Dari pernyataan tersebut multimedia interaktif mengajak pengguna untuk ikut aktif dalam pembelajarannya sehingga siswa layanan akan lebih menarik dan siswa lebih memahami materi.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan dan masalah siswa (IKMS) yang didapat pada topik masalah informasi mengenai minuman beralkohol mendapat skor sebesar 80% yang terkategori

segera diberikan tetapi dalam pelaksanaannya materi layanan ini jarang diberikan. Kurangnya layanan menjadi salah satu penyebab adanya siswa yang terindikasi mengkonsumsi minuman beralkohol. Hasil wawancara dengan beberapa siswa juga menuturkan bahwa pelayanan bimbingan dan konseling terasa membosankan, mereka merasa bosan dalam menerima layanan bimbingan konseling yang diberikan dengan metode ceramah .

Dari beberapa kasus atau fenomena yang terjadi pada siswa dapat disimpulkan siswa perlu diberikan layanan bimbingan dan konseling yang tepat dan dapat dirasakan langsung oleh siswa untuk menyelesaikan tugas perkembangan mereka, masalah-masalah yang timbul untuk mencapai perkembangan yang optimal. Multimedia interaktif tentang bahaya minuman beralkohol dapat digunakan sebagai multimedia layanan bimbingan dan konseling untuk mengembangkan aspek pribadi, dan sosial. Selain itu, menggunakan metode multimedia interaktif diharapkan dapat memberikan layanan yang efektif dan menarik untuk menyelesaikan rasa bosan yang muncul pada siswa. Pengembangan multimedia interaktif sebagai multimedia layanan bimbingan dan konseling dapat menjadi multimedia bimbingan yang bersifat preventif, kuratif, dan preservatif.

Berdasarkan uraian latar permasalahan tersebut, peneliti mencoba melakukan penelitian terhadap pengembangan multimedia interaktif bimbingan pribadi sosial tentang bahaya minuman beralkohol bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Ngaglik.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model Borg and Gall. Borg and Gall (Sugiyono, 2013: 4) menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Desember sampai dengan bulan Februari 2017 dan tempat penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Ngaglik yang beralamat di Wonorejo, Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta..

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Ngaglik yang berjumlah 32 siswa yang ditentukan melalui teknik *random sampling*.

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 bimbingan pribadi sosial tentang bahaya minuman beralkohol bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Ngaglik.

Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket. Pengembangan instrumen penelitian sebagai berikut:

1. Pembuatan kisi-kisi instrumen yang terdiri dari angket penilaian untuk validasi penelitian yang diberikan pada ahli materi dan ahli multimedia. Angket penilaian untuk siswa dan praktikan BK
2. Kisi-kisi instrumen yang terdiri dari angket penilaian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.
3. Revisi atau perbaikan kisi-kisi instrumen sebelum digunakan di lapangan.

Data yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa data deskriptif kuantitatif.

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, multimedia, 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 dan Pengumpulan Data

SMP N 4 Ngaglik merupakan sekolah menengah pertama negeri yang terletak di Sariharjo, Wonorejo, Ngaglik, Sleman. Berdasarkan observasi yang dilakukan saat PPL di SMP N 4 Ngaglik didapatkan hasil ada siswa yang terindikasi telah mengkonsumsi minuman beralkohol selain itu berdasarkan hasil IKMS didapatkan hasil bahwa siswa memerlukan informasi mengenai bahaya minuman beralkohol. 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

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan multimedia interaktif untuk layanan bimbingan dan konseling sebagai multimedia informasi (pemahaman) tentang bahaya minuman beralkohol. Yaitu menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif bimbingan pribadi sosial tentang bahaya minuman beralkohol. 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 *interaktive link* menggunakan *software* utama *adobe flashcs6* profesional. Peneliti menawarkan segi interaktif yaitu dengan mengemas pesan multimedia menggunakan *branching* (cabang) sehingga siswa secara mandiri mampu menjalankan multimedia.

3. Pengembangan Draft Produk Awal

Pengembangan draft produk awal dalam pembuatan multimedia interaktif bimbingan pribadi sosial tentang bahaya minuman beralkohol meliputi beberapa tahap yaitu: mengumpulkan sumber referensi materi tentang bahaya minuman beralkohol, membuat *flowchart*, membuat *story board*, mengumpulkan bahan pendukung seperti gambar, animasi, video, musik yang berkaitan dengan bahaya minuman beralkohol, menggabungkan materi menggunakan *software adobe flashcs6* profesional menjadi sebuah multimedia, membuat desain tempat CD, dan *burning* produk kedalam CD.

4. Validasi Ahli Penelitian

Pada tahap ini, produk pengembangan multimedia interaktif bimbingan pribadi sosial tentang bahaya minuman beralkohol telah dievaluasi oleh ahli media dan ahli materi yang berkompeten di bidangnya.

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen jurusan Pendidikan Psikologi Bimbingan dan

Konseling, FIP, UNY salah satu bidang keahliannya adalah bidang media bimbingan. Hasil validasi menghasilkan perbaikan-perbaikan dibagian tampilan multimedia interaktif. Hasil angket penilaian menunjukkan skor presentase 75%, yang dikategorikan “baik”, dari hasil tersebut produk multimedia dinyatakan layak untuk diuji cobakan.

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen jurusan Pendidikan Psikologi Bimbingan dan Konseling, FIP, UNY salah satu bidang keahliannya adalah *Clinical Mental Health and Rehabilitation Counseling*. Hasil validasi menghasilkan perbaikan-perbaikan dibagian kalimat yang digunakan disesuaikan dengan usia siswa SMP dan video dibuat lebih informatif dan menarik sesuai tujuan penelitian. Hasil angket penilaian menunjukkan skor presentase 80,35% yang dikategorikan “sangat baik”, dari hasil tersebut produk multimedia dinyatakan layak untuk diuji cobakan.

Uji Coba Produk Praktisi BK dilakukan pada hari rabu tanggal 14 Desember 2016. Guru BK yang mengikuti ada 1 orang. Tahapan awal adalah persiapan dengan menjelaskan produk yang akan diuji coba baik mengenai isi multimedia interaktif, petunjuk interaktif, tujuan interaktif ,mempersiapkan multimedia interaktif bimbingan pribadi sosial dan memberikan angket penilaian. Tahap selanjutnya, uji coba produk praktisi BK mengoperasikan multimedia interaktif. Setelah selesai mengoperasikan praktisi BK mengisi angket penilaian. Dari instrumen tersebut didapat

skor presentase 73,07% yang termasuk kategori layak.

5. Uji Coba Produk dan Revisi

Uji coba produk dilakukan 2 uji coba yaitu, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional. Uji coba tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Uji Coba Lapangan Utama

Dilakukan pada hari Jumat tanggal 16 Desember 2016 dengan jumlah responden 10 siswa kelas VIII. Tahapan awal adalah persiapan dengan memberikan materi dan mempersiapkan multimedia interaktif bimbingan pribadi sosial. Tahap selanjutnya, uji coba produk para siswa mengoperasikan multimedia interaktif. Setelah layanan selesai dibagi instrumen penilaian untuk siswa. Dari instrumen tersebut didapat skor presentase 75,1% yang termasuk kategori layak. Revisi yang dilakukan penambahan materi.

b) Uji Coba Lapangan Operasional

Dilakukan pada hari Rabu tanggal 4 Januari 2017 dengan jumlah responden 32 siswa kelas VIII. Tahapan awal adalah persiapan dengan memberikan penjelasan singkat mengenai multimedia interaktif dan mempersiapkan multimedia interaktif. Tahap selanjutnya, uji coba produk para siswa mengoperasikan multimedia interaktif. Disaat pelaksanaan peneliti juga melakukan pengamatan. Setelah multimedia selesai digunakan dibagi

instrumen penilaian untuk siswa. Dari instrumen tersebut didapat skor presentase 82,4% yang termasuk kategori layak. Tidak terdapat catatan untuk direvisi dalam melaksanakan uji coba operasional.

6. Produk Akhir Multimedia Permainan

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian ini berupa multimedia interaktif bimbingan pribadi sosial tentang bahaya minuman beralkohol bagi siswa kelas VIII SMP 4 Ngaglik. Berdasarkan tahapan dan hasil penilaian saat uji coba lapangan, maka produk ini sudah layak digunakan sebagai multimedia bimbingan pribadi sosial tentang bahaya minuman beralkohol bagi siswa kelas VIII SMP 4 Ngaglik.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pengembangan multimedia interaktif ini bermula dari adanya permasalahan yang terjadi di SMPN 4 Ngaglik, yakni berkaitan dengan pemberian layanan bimbingan dan konseling yang menggunakan metode ceramah dianggap membosankan oleh siswa. Berdasarkan hal tersebut peneliti beranggapan perlu adanya metode baru untuk pemberian layanan yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif. Hal ini didukung oleh pendapat Hamalik (Arsyad, 2006: 15), yang mengemukakan bahwa pemakaian multimedia dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa,

multimedia pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Berdasar hasil IKMS, banyak siswa yang membutuhkan informasi mengenai bahaya minuman beralkohol didukung dengan keterangan yang diberikan oleh guru BK bahwa ada siswa yang terindikasi mengkonsumsi minuman beralkohol. Menurut Nurwijaya dan Ikawati (2009: 224-225). Alasan individu mengkonsumsi alkohol antara lain : a). Berani mengambil resiko, b). Menenangkan diri, c). Mengatasi rasa malu, d). Melupakan kesedihan, e). Merasa percaya diri, f). Merasa mengatasi masalah atau melupakan masalah, g). Mengatasi depresi, h). Mnyesuaikan diri untuk situasi sosial, i). Melenyapkan rasa khawatir, j). Menahan kemarahan atau menekan rasa marah, k). Mengatasi stres pribadi, l). Mengurangi rasa bersalah dan malu, n). Merayakan pesta, o). Menghapus ketegangan, p). Menghilangkan rasa sakit.

Oleh karena itu kajian tentang tentang bahaya minuman beralkohol perlu diberikan dengan layanan yang menarik. Berdasarkan masalah yang terjadi, multimedia interaktif tentang bahaya minuman beralkohol dibutuhkan untuk menjawab permasalahan yang ada di SMP N 4 Ngaglik.

Multimedia interaktif bimbingan pribadi sosial tentang bahaya minuman beralkohol ini dibuat mengacu pada model pengembangan dan penelitian Borg dan Gall, Menurut Borg dan Gall (Sukmadinata, 2006: 169), ada sepuluh langkah

pelaksanaan strategi penelitian pengembangan. tetapi dalam penelitian ini hanya melakukan 9 tahapan. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk awal, (4) Uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil uji coba utama, (6) uji coba lapangan utama, (7) merevisi hasil uji lapangan operasional, (8) uji coba operasional, (9) penyempurna produk akhir.

Setelah menghasilkan produk awal, tahap selanjutnya yaitu melakukan uji lapangan awal atau validasi ahli. Produk awal yang telah dihasilkan divalidasi oleh 3 ahli yaitu ahli multimedia, ahli materi, dan praktisi BK. Tahap validasi ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dan masukan untuk memperbaiki produk awal. Setelah produk awal selesai direvisi sesuai dengan penilaian dan saran ahli tahap selanjutnya yaitu melakukan uji lapangan utama dan uji lapangan operasional

Dalam multimedia interaktif tentang bahaya minuman beralkohol terdapat refleksi untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Hasil refleksi pada ujian lapangan operasional didapat nilai rata-rata 98,43 hal ini menunjukkan bahwa dengan multimedia interaktif menambah pemahaman siswa sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (Arsyad, 2006: 24), mengemukakan manfaat multimedia 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.

Dari hasil penilaian akhir validasi ahli materi, ahli multimedia, praktisi BK serta uji coba lapangan utama dan uji lapangan operasional tidak mendapat penilaian pada batas minimal kelayakan atau kurang dari batas minimal kelayakan produk multimedia yaitu (<56%) kurang dari 56%, dengan kategori “kurang baik” pada skala 2. Ahli materi memberikan penilaian sebesar 80,35%, ahli multimedia sebesar 75%, ahli praktisi sebesar 73,7%, uji coba lapangan utama sebesar 75,1% dan uji coba lapangan operasional 82,4%. Maka multimedia interaktif bimbingan pribadi sosial tentang bahaya minuman beralkohol bagi siswa kelas VIII SMP sudah layak dan sangat baik digunakan di SMP N 4 Ngaglik.. Hal yang menjadi nilai lebih pada multimedia ini adalah sajian multimedia yang menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan. Selain itu dalam penelitian ini tidak ditemukan kendala yang berat, kendala yang ditemukan hanya kendala teknis. Selanjutnya dengan adanya multimedia ini, multimedia ini dapat dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pemberian layanan bimbingan konseling.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif bimbingan pribadi sosial tentang bahaya minuman beralkohol bagi siswa kelas VIII SMP telah mencapai tujuan yang ingin dicapai yaitu menghasilkan multimedia yang baik dan 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

Berdasarkan semua tahapan penelitian dan pengembangan peneliti berhasil mengembangkan sebuah produk yaitu multimedia interaktif bimbingan pribadi sosial tentang bahaya minuman beralkohol bagi siswa kelas VIII SMP N 4 Ngaglik yang baik dan layak digunakan. Hal ini bisa dilihat dari hasil validasi dari ahli multimedia, ahli materi ,dan praktisi. Presentasi dari ahli multimedia sebesar 75% dengan kategori baik sedangkan dari ahli materi mendapat presentase sebesar 80,35% dengan kategori sangat baik, dan dari praktisi mendapat presentase sebesar 73, 07% dengan kategori baik. Pada uji coba lapangan utama yang dilakukan oleh 10 siswa mendapat hasil presentase sebesar 75,1% yang berarti baik, kemudian pada uji coba lapangan operasional mendapat hasil penilaian dengan presentase 82,4% dengan kategori sangat baik.

Saran

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

1. Bagi Siswa

Siswa secara mandiri dapat menggunakan multimedia interaktif sebagai sumber informasi serta siswa membaca secara runtut materi yang dtampilkan sehingga siswa akan memahami materi secara jelas.

2. Bagi Guru Pembimbing

Guru bimbingan dan konseling dapat menggunakan multimedia interaktif ini sebagai salah satu multimedia pemberian layanan dan mendampingi siswa dalam proses layanan.

3. Bagi Peneliti

Masih perlu adanya pengembangan multimedia sebagai multimedia layanan dalam bimbingan konseling yang lebih menarik lagi. Lebih selektif dalam pemilihan gambar, audio, dan video sesuai dengan pengguna dan tujuan yang ingin dicapai serta multimedia dibuat bisa beroperasi dengan baik pada sistem microsoft maupun Linux.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2006). *Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Crain, William. (2007). *Teori Perkembangan (Terjemahan Yudi Santoso)*.YK: Pustaka.
- Rini, H. S. (2010). *Perilaku Kriminal pada Pecandu Alkohol. Skripsi*. FIP-Universitas Guna Darma.
- Nurwijaya, Hartati & Ikawati, Zullies (2009). *Bahaya Alkohol dan Cara mencegah*

- kecanduannya. Jakarta: PT Elex
Multimedia Komputindo
- Sukmadinata, N. S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Prmob. (2013). Mengapa konsumsi alkohol dilarang dalam Islam.
<http://id.prmob.net/alkoholisme/alkohol/alkohol-keracunan-9093.html>, diakses pada tanggal 20 agustus 2016 wib
- Sumarlin, Rahayu. (2012). *Perilaku Konformitas pada Seseorang yang Berada dilingkungan Peminum Alkohol*. Jakarta : Universitas Guna Darma.
- Sindonews.com (2015). Siswa SD Tertangkap Minum Miras Oplosan.
<http://daerah.sindonews.com/read/1053922/189/siswa-sd-di-yogyakarta-tertangkap-minum-miras-oplosan-1445077294>, Diakses 15 Februari 2016 pukul 23.00 WIB.
- Slavin, R. E. (2007). *Educational Psychology : Theory and Practic*. 8th.Edition United States of America: Pearson.
- Yususf, Syamsu & Nurihsan, A. J. (2006). *Landasan dan Bimbingan Konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta