PENGEMBANGAN MEDIA *PHOTOSTORY* PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X SMA NEGERI 63 JAKARTA

Oleh

Dyar Widyantono

1215116016

Teknologi Pendidikan

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2017

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Photostory* Pada Pembelajaran Soiologi Kelas X SMA Negeri 63 Jakarta
Nama Mahasiswa : Dyar Widyantono
Nomor Registrasi : 1215116016
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Tanggal Ujian : 14 Agustus 2017

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Eveline Siregar, M.Pd	Retno Widyaningrum, S.Ik., MM
NIP. 19581119 198602 2 001	NIP. 19730714 200502 2 001

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M. Si. (Penanggung Jawab)*		25-9-17
Dr. Anan Sutisna, M. Pd. (Wakil Penanggung Jawab)**		12-9-17
Dr. Robinson Situmorang, M. Pd. (Ketua Penguji)***		23/8 2017
Dra. Dewi S. Prawiradilaga, M.Sc. Ed (Anggota)****		30/8 2017
Drs. Mulyadi, M.Pd (Anggota)*****		29/8 2017

Catatan:
* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
** Wakil Dekan I
*** Ketua Penguji
**** Penguji I
***** Penguji II

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Dyar Widyantono

No. Registrasi : 1215116016

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi saya yang saya buat dengan judul **"Pengembangan Media Photostory Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas X SMA Negeri 63 Jakarta"** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Oktober 2016-Agustus 2017.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Agustus 2017

Dyar Widyantono

PENGEMBANGAN MEDIA PHOTOSTORY PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X SMA NEGERI 63 JAKARTA (2017)

DYAR WIDYANTONO

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa media *photostory* untuk topik Perilaku Menyimpang bagi siswa Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan pengembangan pada penelitian ini dibagi menjadi 5 kelompok besar yaitu (1) Analisis, (2) Perencanaan (3) Pengembangan (4) Implementasi dan (5) Evaluasi. Produk dievaluasi menggunakan evaluasi formatif yang dilakukan kepada *expert review* yaitu ahli media dan ahli materi. Sedangkan uji coba kepada pengguna dilakukan dengan 3 tahap yaitu *one-to-one, small group* dan *field test*. Hasil evaluasi *expert review* memperoleh predikat **sangat baik** dari ahli media dan **sangat baik** dari ahli materi. Hasil uji coba kepada calon pengguna pada tahap ujicoba *one-to-one* memperoleh predikat **sangat baik**, hasil ujicoba pada tahap *small group* memperoleh predikat **baik**. Hasil uji coba pada tahap *field test* sebanyak **84,84%** siswa memperoleh nilai diatas rata-rata 75 dengan nilai rata-rata sebesar **79,24**. Berdasarkan hasil evaluasi dan uji coba yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media *photostory* pembelajaran sosiologi dengan topik Perilaku Menyimpang dapat digunakan dalam proses pembelajaran**.** Produk telah melaui tahap revisi dan penyesuaian beberapa kali selama proses pengembangan. Media *photostory* pembelajaran sosiologi dapat digunakan oleh siswa kelas X Sekolah Menengah Atas yang ingin mempelajari tentang topik Perilaku Menyimpang.

Keyword: Media Pembelajaran, ADDIE, *Photostory*, Sosiologi, Perilaku Menyimpang, Sekolah Menengah Atas.

THE DEVELOPMENT OF PHOTOSTORY MEDIA ON SOCIOLOGY SUBJECTS FOR 1st GRADE STUDENT PUBLIC SENIOR HIGH SCHOOL 63 JAKARTA (2017)

DYAR WIDYANTONO

ABSTRACT

*The aim of this research is to produce a product named photostory media on topic deviant behaviours for Senior High School student on 1st grade Public Senior High School 63 Jakarta. The development model of this research is based on ADDIE development model. This model divides the development procedures into five steps such as 1) Analysys, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. The product has been evaluated and reviewed formatively by Media and Content Expert. The expert reviews show that the module was rated as **very good** by Media Expert and **very good** by Content Expert. Then the tryouts has been done towards user through three steps, 1) One to One trials which turned out being a **very good** rating, 2) Small Group trials which turned out being a very good rating, and 3) Field Test that included 33 students by Evaluation of Learning Outcomes as many as **84.84%** of students get value above the average of 75 and average value from its class are **79,24.** Based on evaluation and tryouts result, the photostory media can be used for learning in sociology class. The media has through into some revisions and adjustments during the development. Photostory media is Deviant Behavior for Senior High School student on 1st grade who wants to learn about Deviant Behaviours.*

Keyword: Instructional Media, ADDIE, Photostory, Sociology, Deviant Behaviours, Senior High School.

.

LEMBAR PERSEMABAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk orang-orang tersayangku.

Bapak, Ibu, Kakak, Adik, sahabat, teman-teman, serta dosen-dosen pembimbing yang selalu mendukung dan serta selalu memberikan

Semoga Allah SWT sealalu melimpahkan kasih sayang rahmat-Nya kepada mereka semua, Aamiin J S T T S ^

Karya ini mungkin jauh dari kata sempurna

Berhaarap dapat memberikan manfaat dalam segala bi bidang Pendidikan, maupun bidang lainnya.

-Sometimes you win, sometimes you learn-
John C. Maxwell

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah. Puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT atas segala nikmat serta karunia-Nya kepada kita semuanya. Atas Izin dan Ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa juga sholawat tercurahkan kepada baginda nabi besar, Nabi Muhammad SAW.

Dalam penulisan ini, penulis sudah berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan hasil yang terbaik sehingga dapat diterima oleh berbagai pihak. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna.

Dalam kesempatan yang berbahagia ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih kepada Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan FIP UNJ, Bapak Dr. Anan Sutisna, M.Pd selaku Pembantu Dekan I FIP UNJ serta Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada semua dosen Teknologi Pendidikan Khususnya Ibu Dr. Eveline Siregar, M.Pd. selaku pembimbing I dan Ibu Retno Widyaningrum S,Ik, MM. Selaku Pembimbing II yang telah dengan sabar dan kemurahan hatinya membimbing penulis dalam menyelesaikan skirpsi ini.

Penulis juga ingin berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua, kakak, adik, serta keluarga besar atas dukungan yang selama ini telah diberikan. Dan tidak ketinggalan teman seperjuangan dalam menyelesaikan penulisan ini Hasyim, Seto, Diah. serta teman-teman Jalan-Jalan Men dan juga seluruh teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah menyemangati saya dalam menyelesaikan studi ini dengan penuh pengalamanan serta kenangan yang tak terlupakan.

Jakarta, 4 Agustus 2017

Dyar Widyantono

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Ruang Lingkup 8
D. Fokus Penelitian. 8
E. Manfaat Penelitian 8

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pengembangan Pembelajaran
   1. Definisi Pengembangan Pembelajaran 10
   2. Klasifikasi Pengembangan 11
   3. Model Pengembangan Pembelajaran 13

B. Kajian Media *Photostory*
   1. Pengertian Media *Photostory* 19
   2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Photostory*.....22
   3. Klasifikasi Media Pembelajaran 23
   4. Prinsip Desain Pesan 28
   5. Prosedur Penggunaan Media *Photostory* 36
   6. Penggunaaan Media *Photostory* pada Pembelajaran 42

C. Kajian Pembelajaran Sosiologi SMA Kelas X
   1. Komponen-Komponen Pembelajaran 45
   2. Pengertian Pembelajaran Sosiologi 48
   3. Tujuan Pembelajaran Sosiologi 50
   4. Ruang Lingkup Pembelajaran Sosiologi kelas X 51

5. Pokok Bahasan: Perilaku Menyimpang 53

D. Karakteristik Siswa SMA Kelas X
1. Kajian SMA 63
2. Karakteristik Anak Usia SMA 65
3. Profil SMA Negeri 63 Jakarta 68

E. Penelitian Yang Relevan 70

BAB 3 STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan
1. Tujuan Pengembangan 73
2. Metode Pengembangan 74
3. Responden 74
4. Uji Coba 76
5. Instrumen 77

B. Prosedur Pengembangan
1. Tahap Analisis 80
2. Tahap Perancangan 82
3. Tahap Pengembangan 84
4. Tahap Implementasi 86
5. Tahap Evaluasi 88

C. Teknik Analisis Data
1. Analisis Data 88

BAB 4 HASIL PENGEMBANGAN

A. Tahapan Pengembangan
    1. Tahap Anlisis 91
    2. Tahap Perancangan 95
    3. Tahap Pengembangan 102
    4. Tahap Implementasi 109
    5. Tahap Evaluasi 110
B. Nama Produk 116
C. Karakteristik Produk 116
D. Proesdur Pemanfaatan 117
E. Keterbatasan Pengembangan 118

BAB 5 KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan 120
B. Implikasi 123
C. Saran 124

DAFTAR PUSTAKA 125

LAMPIRAN 126

DAFTAR RIWAYAT HIDUP 179

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Guru 126
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Siswa 127
Lampiran 3 Lembar Observasi Lingkungan Pemelajar 128
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 129
Lampiran 5 Butir Soal Kuesioner Evaluasi Media 134
Lampiran 6 Butir Soal Tes Evaluasi Hasil Belajar 142
Lampiran 7 Hasil *Storyboard* Media *Photostory* 145
Lampiran 8 Hasil Rekapitulasi Nilai Tes Evaluasi Hasil Belajar 174
Lampiran 9 Surat Pelaksanaan Penelitian 176
Lampiran 10 Dokumentasi 178

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Pengembangan Baker dan Schutz 14
Gambar 2.2 Model Pengembangan ADDIE 16
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE 80
Gambar 4.1 Peta Kompetensi Topik Perilaku Menyimpang 96
Gambar 4.2 tampilan *software Adobe Photoshop* C S 6.....é.....103
Gambar 4.3 Tampilan awal produk media *photostory* 104
Gambar 4.4 Tampilan *software* MAGIX *Photostory* 105
Gambar 4.5 Tampilan memasukan gambar pada software MAGIX 106
Gambar 4.6 Tampilan memasukan suara pada software MAGIX.....107
Gambar 4.7 Tampilan menu ekspor pada *software* MAGIX *Photostory* 108
Gambar 4.8 Tampilan proses *rendering* pada softwar e M A G.I...X.....é108

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tujuan Umum dan Tujuan Khusus 95
Tabel 4.2 Garis Besar Isi Media 97
Tabel 4.3 Kisi-Kisi Instrumen *Expert Review* Ahli Media 98
Tabel 4.4 Kisi-Kisi Instrumen *Expert Review* Ahli Materi 99
Tabel 4.5 Kisi-Kisi Instrumen *Expert Review* Ahli Materi 100
Tabel 4.6 Kisi-Kisi Tes Evaluasi Hasil Belajar 101
Tabel 4.7 Contoh Format *Storyboard* 102
Tabel 4.8 Skor Evaluasi Ahli Media 110
Tabel 4.9 Revisi Media Ahli Media 111
Tabel 4.10 Skor Evaluasi Ahli Materi 112
Tabel 4.11 Revisi Media Ahli Materi 113
Tabel 4.12 Skor Ujicoba Perorangan 113
Tabel 4.13 Skor Ujicoba *Small Group* 114
Tabel 4.14 Skor Ujicoba *Field Test* 115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai perananan penting untuk mengembangkan potensi dan membentuk pribadi seseorang dalam menghadapi era globalisasi. Seperti yang telah disebutkan dalam undang-undang No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1:

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, penegendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara[1].

Pendidikan ini bersifat wajib sesuai dengan peraturan pemerintah Republik Indonesia nomor 47 tahun 2008 yang berisi tentang wajib belajar selama 9 tahun dari jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan jenjang akhir untuk memasuki jenjang perguruan tinggi. Belajar di SMA memerlukan waktu selama 3 tahun. Pada jenjang SMA, ada tahapan yang disebut dengan peminatan. Peminatan atau konsentrasi ditujukan untuk

[1] Undangundang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

mengklasifikasikan siswa berdasarkan minatnya. Terdapat 3 Peminatan yang ada di SMA yaitu, Bahasa, IPA, dan IPS. Diharapkan dengan adanya peminatan tersebut, siswa dapat berfokus pada bidang keahlian tertentu yang dapat membuat siswa lebih mendalami ilmu tersebut sehingga dapat mengikuti ujian nasional dengan lebih percaya diri.

Faktanya, menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Anies Baswedan nilai ujian nasional tahun 2015 meningkat 0,3 poin dari tahun sebelumnya. Tetapi hanya pada pembelajaran tertentu, sedangkan mengalami penurunan pada peminatan IPS dan Bahasa. Pada peminatan IPS khususnya pembelajaran sosiologi mengalami penurunan sebesar 1,31 poin dari tahun sebelumnya[2].

Pembelajaran sosiologi pada tingkat SMA diselenggarakan untuk membantu mengembangkan kemampuan pemahaman fenomena kehidupan sehari-hari. Pembelajaran sosiologi mencakup konsep-konsep dasar, pendekatan, metode, analisis dalam pengkajian berbagai fenomena dan permasalahan yang sering dihadapi dalam kehidupan nyata di masyarakat. Materi-materi yang ada berhubungan dengan interaksi, norma-norma, perilaku, struktur, dan perubahan sosial yang biasa kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

---

[2] Antara 2015. Mendikbud: Rata-rata nilai Ujian Nasional naik 0,3 Poin, http://www.antaranews.com/berita/496321/mendikbud-rata-rata-nilai-ujian-nasional-naik-03-poin. diakses tanggal 21 oktober 2015 pukul 17.30

Beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran sosiologi antara lain yaitu metode pembelajaran kurang bervariasi, dan juga tidak atau kurang menggunakan media pembelajaran, dan sebagainya. Akibat dari kurangnya minat siswa, akan mempengaruhi menurunnya nilai mereka.

Pada saat melaksanakan pra-penelitian di SMA Negeri 63 Jakarta, dengan mengikuti kelas sosiologi kelas X ada beberapa masalah terlihat seperti yang digambarkan pada situasi pembelajaran berikut ini.

Guru memulai pembelajaran dengan memberikan gambaran materi minggu lalu yang akan dikaitkan dengan materi yang akan disampaikan. Kemudian guru langsung memaparkan materi dengan cara menuliskan poin-poin penting di papan tulis dan dilanjutkan dengan penjelasan oleh guru dengan metode ceramah.

Dalam penyajian materi, guru dibantu dengan buku teks pelajaran. Dengan proses belajar demikian, sebagian besar siswa tidak fokus atau tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan di depan kelas karena cenderung monoton dalam mennyampaikan materi.

Dari situasi tersebut, dapat terlihat bahwa guru lebih banyak berceramah, kurang menggunakan metode-metode yang lebih menarik perhatian siswa. Guru juga tidak menggunakan media alternatif untuk memperjelas penyampaian pesannya. Media yang digunakan hanya

sebatas buku teks pelajaran yang terlalu banyak verbal ataupun teks sehingga kurang menarik minat siswa.

Untuk mengatasi masalah yang terjadi pada pembelajaran Sosiologi, pengembang membunyai beberapa solusi. Pertama dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan juga karakteristik sasarannya. Misalnya pada pembelajaran sosiologi, dengan tujuan memahami fenomena kehidupan sehari-hari, guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang ada, seperti metode studi kasus, pemecahan masalah atau *problem solving*, simulasi, dan bisa juga dilakukan diskusi kelompok.

Selanjutnya dengan penggunaan media pembelajaran. Sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran sosiologi yang menekankan pada permasalahan dalam kehidupan nyata, maka media yang dapat digunakan dalam pembelajaran antara lain media foto, *flipchart*, media audio dan juga media video. Dengan penggunaan media-media tersebut, diharapkan pembelajaran sosiologi menjadi menarik dan dapat menimbulkan minat siswa.

Penggunaan metode yang bervariasi dan juga penggunaan aneka media pembelajaran merupakan salah satu upaya guru untuk memfasilitasi belajar pada siswa. Hal ini seusai dengan konsep teknologi pendidikan tahun 2004 bahwa *Educational Technlogy is the*

study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources[3].

Dari beberapa media pembelajaran yang dikemukakan, salah satu media yang mempunyai daya tarik tersendiri adalah media *photostory*. *Photostory* ataupun foto cerita adalah sekumpulan karya foto yang dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah cerita, peristiwa, serta isu yang ada. Dimana foto-foto tersebut mempresentasikan karakter serta menyuguhkan emosi bagi yang melihatnya. *photostory* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran sosiologi karena dapat mmenampilkan atau menjelaskan gejala-gejala sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

Photostory bila mengacu kepada klafisikasi media menurut Smaldino termasuk dalam kelompok *Digital Images* atau gambar digital. Menurut Smaldino gambar digital merupakan sebuah media yang dibuat melalui perpaduan media foto dan media visual lainnya.

Media digital memungkinkan pengguna untuk mengambil gambar, mengedit, menyajikannya melalui media internet. Teknologi memudahkan proses pembelajaran untuk guru dan siswa. Karena

[3] Michael Molenda & Alan Januszewski, *Educational Technology* (New York: Taylor&Francis Group 2008), hlm.1.

media citra digital dapat menyajikan materi setara dengan penyajian dengan media video[4].

Terdapat pula studi yang dilakukan oleh dosen pada mata kuliah bahasa asing di *Southern Taiwan University of Science and Technology* yang telah mengaplikasikan media *photostory* pada pembelajaran kepada mahasiswanya. Tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah mata kuliah bahasa asing bisa menggunakan media gabungan teks, gambar, suara serta musik dalam sebuah tugas menulis[5].

Adanya penggunaan media *Photostory* dalam pembelajaran dan adanya masalah pada pemebelajaran sosiologi yang ingin dipecahkan melalui pemanfaatan media, maka pengembang bermaksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam pembelajaran sosiologi di kelas.

Media *Photostory* dapat dijadikan media pembelajaran alternatif yang dapat menarik perhatian siswa. Dengan menggunakan media ini diharapkan pembelajaran lebih menarik, dapat mendorong terjadinya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

---

[4] Robert Heinich, dkk, *Instructional Media and Technologies for Learning* (USA:Pearson Educational 2005), hlm.99.

[5] *Southern Taiwan University of Science and Technology Students Views on Writing With Pictures, Sound, and Music*. https://goo.gl/RgcLUx Diakses tanggal 2 Februari 2017 pukul 12.05

Untuk itu, pengembang akan melakukan pengembangan produk yang berjudul **ñ P e n g e mb a n g a n *Photostory* Media Pada Pembelajaran Sosiologi Pada Materi Perilaku Menyimpang Kelas X S MA N e g e r i 6 3 J a k a r t a ò .**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan media *Photostory* pada pembelajaran sosiologi, antara lain :

1. Media apa yang digunakan pada pembelajaran sosiologi Kelas X SMA Negeri 63 Jakarta?
2. Bagaimana hasil belajar pada pembelajaran sosiologi siswa-siswi kelas X SMA Negeri 63 Jakarta?
3. Apakah penggunaan *photostory* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa-siswi kelas X SMA Negeri 63 Jakarta?
4. Apakah penggunaan *photostory* dapat membuat siswa lebih interaktif dalam proses pembelajaran?
5. Apakah metode mengajar guru sesuai dengan karakteristik siswa?
6. Bagaimana mengembangkan media *photostory* untuk pembelajaran sosiologi kelas X SMA Negeri 63 Jakarta?

C. Ruang Lingkup

Mengingat banyaknya masalah yang teridentifikasi pada penelitian ini, dan terbatasnya waktu, kemampuan serta biaya yang pengembangan miliki, maka pengembangan ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran *photostory* untuk pembelajaran sosiologi kelas X dengan cara yang sistematis.

D. Fokus Penelitian

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media *photostory* pada pembelajaran sosiologi untuk siswa kelas X pada materi perilaku menyimpang di SMA Negeri 63 Jakarta.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada bebagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung.

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan, atau kajian terhadap pengembangan dan penggunaan media pembelajaran umumnya dan media *photostory* khususnya secara maksimal dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Penelitian ini bermanfaat untuk dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengembangkan media-media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas dan dapat menambah referensi guru untuk menggunakan media alternatif lain.

b. Siswa

Penelitian ini bermanfaat sebagi media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh siswa sebagai media yang berstandar karena telah diuji sebelumnya.

c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi ataupun rujukan bagi pihak yang berkaitan dengan dunia pendidikan untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan *photostory*.

d. Penulis

Penelitian ini bermanfaat bagi penulis untuk mengaplikasikan semua ilmu yang telah diperoleh selama proses perkuliahan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pengembangan Pembelajaran

1. Definisi Pengembangan Pembelajaran

Para ahli merumuskan definisi pengembangan berdasarkan latar belakang dan pengalaman para ahli tersebut. Sukmadinata mendefinisikan pengembangan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras, seperti buku, modul, alat bentu pembelajaran di kelas ataupun laboratorium, tetapi bisa juga sebuah perangkat lunak, seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, dan sebagainya.[6]

Seels & Richey mengatakan ñPengemba
sebagai tindakan menyediakan sesuatu dari tidak tersedia menjadi
lebih sesuai, lebih tepat gũna, da

[6] Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remana Rosdakarya hl 154-155

[7] Barbara Seels dan Rita Richey. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasan AECT.* Jakarta:Washington DC,1994 hlm 40.

Sedangkan menurut Twelker, Urbach, dan Buck dalam Atwi menjelaskan pengembangan instruksional sebagai cara yang sistematis untuk mendefinisikan, mengembangkan, mengevaluasi bahan ajar dan juga strategi belajar dengan harapan dapat mencapai tujuaninstruksional tertentu.[8]

Berdasarkan definisi-definisi pengembangan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan merupakan proses penerjemahan sebuah desain melalui tahapan sistematis yang berpedoman dengan kaidah yang ada untuk memberikan nilai tambah terhadap produk yang baru maupun produk yang telah ada sebelumnya agar dapat bermanfaat dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran.

2. Klasifikasi Pengembangan

Gustafon dan Branch mengklasifikasikan model pengembangan dari model pengembangan pembelajaran. Klasifikasi yang dibuat ini bertujuan untuk mengorganisir literatur yang luas tentang model pembelajaran dan juga untuk membantu para pengembang mempermudah mengkatagorikan jenis

[8] Atwi Suparman, *Desain Instruksional*, (Jakarta: Univrsitas Terbuka, 2004). hlm.36

pengembangannya.[9] Klasifikasikan pengembangannya, antara lain sebagai berikut.

a. Desain sistem pembelajaran berorientasi kelas (*Classroom Oriented Model*)

   Model ini ditunjukan untuk guru dan peserta didik untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif. Pada penggunaan model ini didasarkan pada sebuah asumsi bahwa ada sejumah kegiatan yang akan dilakukan didalam kelas dengan waktu yang telah ditentukan sebelumnya.

b. Desain sistem pembelajaran berorientasi produk (*Product Oriented Model*)

   Model desain ini menerapkan sebuah proses analisis kebutuhan yang ketat. Model ini didasari pada pendapat bahwa ada program pembelajaran yang dikembangkan dengan jangka waktu tertentu.

c. Desain sistem pembelajaran berorientasi sistem (*System Oriented Model*)

   Model ketiga ini ditujukan untuk mengembangkan sebuah sistem dalam skala besar seperti kurikulum. Model ini

[9] Kent L. Gustafson and Branch, *Survey of Instructional Development Models 4th Edition,(NewYork: US Departement of Education, 2002)*, hlm 12.

diasumsikan bahwa penggunan perangkat teknologi untuk mewujudkan sasaran.

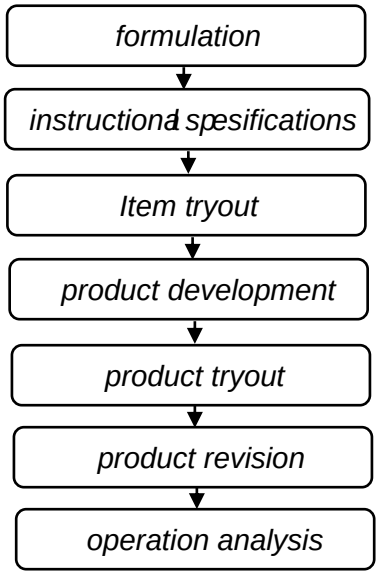
Dari ketiga model pengembangan yang telah dijabarkan di atas, pengembangan media *photostory* ini akan menggunakan model desain sistem pembelajaran berorientasi produk. Pengembang akan menghasilkan sebuah produk yang nantinya digunakan dalam pembelajaran sosiologi.

3. Model Pengembangan Pembelajaran

Model pengembangan pembelajaran berorientasi produk bermacam jenisnya dan mempunyai fungsi serta penggunaan yang telah disesuaikan. Model pengembangan pembelajaran yang sering digunakan dalam mengembangakn sebuah produk yaitu model pengembangan Baker dan Schutz , model pengembangan 4D, dan model pengembangan ADDIE. Berikut penjabaran dari ketiga model pengembangan pembelajaran tersebut.

a. Model Pengembangan Baker dan Schutz

Model pengambangan Baker dan Schutz menjelaskan pengembangan pembelajaran dalam mengembangkan sebuah produk menjadi tujuh langkah kegiatan berikut :



Gambar 2.1 Model Pengembangan Baker dan Schutz[10]

1. Formulasi Produk
2. Spesifikasi pembelajaran
3. Ujicoba Soal
4. Pengembangan produk
5. Ujicoba Produk
6. Revisi Produk
7. Analisis untuk Pemanfaatan

b. Model Pengembangan 4D

Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination* yang dikembangkan oleh

[10] Robert L. Baker&Richard E. Schutz, *Instructional Product Development*, (New York: Van Nostrand Reinhold Co,1971), hlm.132

Thiagarajan (1974), adapun langkah-langkah yang dilaksanakannya adalah sebagai berikut[11] :

a. *Define* (Pendefinisian), meliputi :
    a. *Front End Analysis*
    b. *Learner Analysis*
    c. *Task Analysis*
    d. *Concept Analysis*
    e. *Specifiying Instructional Objectives*
b. *Design* (Perancangan)
c. *Develop* (Pengembangan)
d. *Disseminate* (Penyebarluasan)

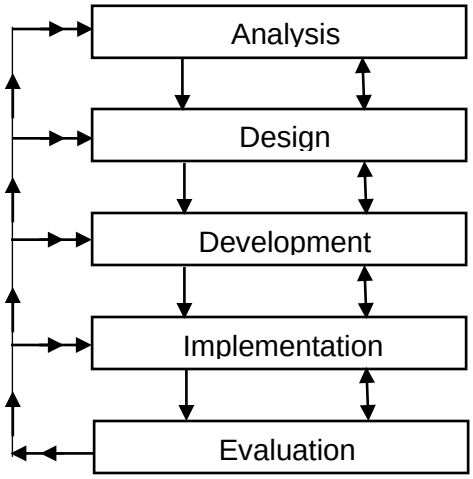
Model 4D ini mengakhri penelitiannya pada tahap *disseminate*, berbeda dengan model ADDIE yang mengakhiri penelitian pada tahap *evaluation*, karena menurut penemu model 4D pada tahap *development* selalu menyertakan kegiatan pembuatan produk, evaluasi, serta revisi

c. Model Pengembangan ADDIE

Model Pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Model ini merupakan salah satu model yang banyak digunakan,

[11] Endang Mulyatiningsih, *Riset Terapan Bidang Pendidikan&Teknik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2011). hlm.179

karena model pengembanagan ini dapat digunakan untuk menegmbangkan produk seperti model, strategi pemebelajaran, metode pembelajran, media dan juga bahan ajar.



Gambar 2.2 Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut adalah penjabaran dari model pengembangan ADDIE[12].

a. *Analysis*

Pada tahap analisis, kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis perlu atau tidaknya pengembangan produk baru dan menganalisis kelayakan dan juga syarat-syarat pengembangan dari sebuah produk baru. Pengembangan produk baru diawali oleh adanya masalah dalam metode pemelajaran sekarang, relevan atau tidaknya sebuah

[12]Ibid. hlm.183

produk, lingkungan belajar, karkteristik peserta didik, teknologi, dsb.

b. *Design*

Pada tahap ini, tahap desain merupakan sebuah proses sistematik yang diawali dengan menetapkan tujuan pembelajaran,merancang skenario, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan alat evaluasi hasil pembelajaran, rancangan pada tahap ini hanya sebatas konseptual dan akan mendasari proses pengembangan pada tahap berikutnya.

c. *Development*

Development dalam model ADDIE berisikan kegiatan realisasi rancangan dari sebuah produk. Dalam tahap sebelumnya, telah dirancang kerangka konsptual produk yang telah direncanakan. Dalam tahapan ini, kerangka konseptual tersebut direalisasikan menjadi sebuah produk yang diap diimplementasikan. Dengan kata lain pada tahap ini produk yang dikembangakan sudah jadi seutuhnya.

d. *Implementation*

Tahap implementasi berisikan kegiatan menempatkan produk yang telah siap di situasi nyata seperti di kelas. Selama sistem implementasi, produk yang telah

dikembangkan tersebut dilakukan tahap uji coba pada kondisi yang sebenarnya. Setelah produk digunakan kemudian dilakukanlah evaluasi untuk memberikan umpan balik untuk perbaikan produk.

e. *Evaluation*

Tahap terakhir ini dilakukan evaluasi dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi Formatif dilaksanakan pada setaip akhir proses pembelajaran sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan atau dalam kata lain akhir semester. Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari pembelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi nantinya digunakan untuk melaksanakan revisi. Revisi yang dibuat sesuai dengan hasil evaluasi ataupun kebutuhan yang belum tercapai.

Dari beberapa model pengembangan yang telah dikemukakan, maka pengembang memilih model pengembangan ADDIE. Pengembang memilih model ADDIE karena pengembang melihat kemudahan dengan menggunakan metode yang bersifat sistematis ,model pengembangan yang besifat sederhana, simpel, dan juga mudah dalam penerapannya, serta sangat mudah

menambahkan model pengembangan lainnya dalam langkah pengembangan berikutnya.

B. Kajian Media *Photostory*

1. Pengertian Media *Photostory*

Media *photostory* merupakan media yang termasuk dalam pengelompokan media gambar digital. *Photostory* sendiri adalah bentuk penyajian gambar foto yang diambil berdasarkan topik atau peristiwa yang dibutuhkan sehingga tersusun dan setiap gambar foto tersebut mampu bercerita dengan maksud mengambil suatu makna yang ada pada gambar tersebut[13].

Dalam halaman wikipedia juga menjelaskan bahwa media *photostory* adalah sebuah aplikasi digital bebas biaya yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan cerita visual (membuat presentasi pertunjukan) dari foto berbasis digital yang mereka punya[14].

Sedangkan Sedayu menjelaskan *photostory* atau biasa disebut foto cerita adalah kumpulan karya foto yang dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah cerita dari suatu tempat,

---

[13] Daryanto, *Media pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, 2010 Gava Media, Yogyakarta, hlm. 118

[14] Wikipedia : Definition Of Photostory, https://id.wikipedia.org/wiki/Photo_Story Diakses tanggal 1 Januari 2017 pukul 18.20

peristiwa ataupun sebuah isu yang ada. Dimana foto-foto tersebut merepresentasikan karakter serta menyuguhkan emosi bagi yang melihatnya[15].

Disimpulkan media *photostory* adalah media pembelajaran yang menggunakan bahan dasar foto atau gambar digital, kemudian foto-foto yang telah dikumpulkan, diurut sesuai dengan materi yang ingin disajikan dan media foto yang diolah menggunakan media komputer, sehingga berbentuk menjadi kesatuan penyajian yang berjalan secara otomatis yang dikendalikan oleh media komputer.

Selain sebagai kumpulan karya foto, media *photostory* juga dapat dipandang sebagai media gambar digital, karena foto yang diguanakan dalam media *photostory* berupa foto ataupun gambar yang bersifat digital, sehingga perlu diketahui karakteristik gambar digital itu.

Secara umum gambar digital menunjuk pada sebuah pemrosesan citra 2 dimensi menggunakan komputer, sedangkan dalam konteks yang luas dapat dikatakan sebagai pemrosesan setiap data 2 dimensi[16].

---

[15] Sedayu 2010 .*Tulisan Singkat Photostory,* https://fotografibergerak.wordpress.com/2010/07/02/tulisan-singkat-tentang-photo-story/. Diakses tanggal 21 Desember 2015 pukul 17.35

[16] Darma Putra, *Pengolahan Citra Digital* (Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2010), 19.

Selanjutnya menurut Sutoyo, Citra adalah suatu representasi (gambaran), kemiripan, atau imitasi dari suatu objek. Citra terbagi 2 yaitu ada citra yang bersifat analog dan ada citra yang bersifat digital. Citra analog adalah citra yang bersifat kontinu seperti gambar pada monitor televisi, foto sinar X, hasil *CT Scan* dll. Sedangkan pada citra digital adalah citra yang dapat diolah oleh komputer[17].

Smaldino juga menjelaskan media gambar digital merupakan sebuah visual yang dibidik menggunakan kamera digital ataupun alat pindai yang kemudian disimpan dalam sebuah alat penyimpanan berformat digital seperti CD, DVD, media simpan pindah, dan *hard drive* komputer[18].

Dapat disimpulkan bahwa media gambar digital merupakan media yang bersifat 2 dimensi yang didapatkan dengan cara memfoto sebuah objek kemudian diolah dengan menggunakan bantuan komputer untuk pemrosesannya ataupun media cetak yang dipindai menggunakan alat pindai yang hasilnya disimpan dalam format penyimpanan digital.

[17] Sutoyo, T,dkk *Teori Pengolahan Citra Digital*. (Yogyakarta: Andi:2009), hlm.9
[18] Smaldino, *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar* (Jakarta:Kencana, 2011),hlm.338.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Photostory

Pengembangan media *photostory* ini mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan dalam menyajikan sebuah materi. Sadiman dalam bukunya menyebutkan bahwa kelebihan media gambar adalah[19]: (1) bersifat konkret; (2) gambar lebih realistis menunjukan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal; (3) gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu suatu peristiwa; (4) media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan; (5) gambar dapat memperjelas suatu masalah ataupun peristiwa; (6) gambar harganya murah dan gampang diperoleh.

Daryanto berpendapat media gambar mempunyai kelebihan antara lain[20]: (1) mudah dimanfaatkan dalam proses pembelajaran; (2) harganya relatif lebih murah; (3) dapat digunakan untuk berbagai jenjang pendidikan dan berbagai disiplin ilmu; (4) dapat menjelaskan konsep yang abstrak menjadi lebih realistik.

Kekurangan dari media gambar menurut sadiman yaitu: (1) gambar menekankan presepsi indera mata; (2) gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk digunakan; (3) ukurannya terbatas

---

[19] Sadiman, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfataannya* (Jakarta:PT.Grafindo Persada,2014),hlm.29

[20] Daryanto, *Media Pembelajran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: PT Gaya Media, 2010).hlm 109.

dalam kelompok besar. Menurut Daryanto kekurangan media gambar adalah: (1) ukurannya tidak terlalu besar untuk pembelajaran kelompok besar; (2) sulit merealisasikan objek yang berdimensi tiga; (3) bagaimanapun indahnya sebuah gambar tidak dapat memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media gambar mempunyai kelebihan dalam mudahnya pemanfaatan dalam pembelajaran, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, bersifat konkret, dapat digunakan dalam berbagai jenjang pendidikan serta ilmu, dan murah dalam memperolehnya. Kekurangannya adalah media gambar hanya menekankan pada presepsi indera mata, sulit dalam melukiskan bentuk yang sebenarnya dan ukurannya terlalu kecil untuk kelompok besar.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat diartikan sebagai pengantar ataupun perantara agar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Sedangkan dalam definisi lainnya media berasal dari bahasa Latin yang berarti Medium[21].

[21] Daryanto, *Media Pembelajran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: PT Gaya Media, 2010),hlm.5

Sedangkan menurut AECT (*Associatio of Education and Communication Technology*, 1977) Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan ataupun infornasi[22].

Definisi di atas menggambarkan bahwa media yang digunakan untuk mengantar informasi dari komunikator ke komunikan masih secara umum atau dengan kata lain media yang digunakan dapat apa saja dan tidak terbatas selama masih bisa digunakan untuk mengantarkan informasi.

Media juga diklasifikasikan berdasarkan karakteristiknya. Jenis media pembelajaran sendiri sangatlah beragam, mulai dari media pembelajar sederhana hingga media pembelajaran kompleks, untuk mempermudah pemiihan media pembelajaran, para ahli telah mengelompokkan beberapa jenis media. Berikut adalah beberapa klasifikasi jenis media menurut para ahli:

a. Klasifikasi media menurut Rudi dan Cepi terdapat 7 kelompok media yang dapat digolongkan, pertama kelompok media grafis, bahan cetak, dan gambar diam, kedua kelompok media proyeksi diam, ketiga kelompok media audio, keempat kelompok media audio visual diam, kelima kelompok media Film (*motion pictures*), keenam

[22] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran (Jakarta: Rajawali Pers, 2011),hlm.3.*

kelompok media televisi dan kelompok tujuh adalah kelompok multimedia[23].

b. Klasifikasi menurut Smaldino dalam bukunya, media dikategorikan kedalam enam kelompok, yaitu[24] :

   a. Media Teks, Teks merupakan karakter alfanumerik yang mungkin ditampilkan dalam foremat apapun seperti dalam buku, poster, papan tulis, layar komputer, dan lain sebagainya.

   b. Media Audio, media audio merupkan media yang mencakup apa saja yang bisa didengar oleh telinga manusia seperti suara orang, musik, suara mekanis (deru mesin mobil), dan lain sebagainya

   c. Media Visual, media visual merupakan media yang rutin digunakan dalam memicu belajar, media visual antara lain poster, gambar digital, foto, kartun, dan lain sebagainya.

   d. Media Video, media video merupakan media yang menampilkan gerakan-gerakan termasuk DVD, rekaman video, animasi komputer, dan lain sebagainya

[23] Rudi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*(Bandung: Wacana Prima,2009), hlm.13.

[24] Smaldino,*Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*(Jakarta:Kencana, 2011),hlm.7.

e. Media perekayasa, merupakan media yang bersifat tiga dimensi dan bisa disentuh dan dipegang oleh para siswa, seperti globe, diorama, model dan lain sebagainya.

f. Orang-Orang, media ini merupakan para ahli pada bidang tertentu yang dapat dijadikan sebagai objek pembelajaran, seperti guru, siswa, ahli bidang studi.

c. Klasifikasi menurut Seels dan Richey dalam bukunya, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu[25]:

a. Teknologi cetak, teknologi cetak adalah cara untuk memproduksi atau menyampaikan bahan, seperti buku-buku dan bahan-bahan visual yang statis, terutama melalui proses pencetakan mekanis ataupun fotografis.

b. Teknologi audio visual, merupakan cara memproduksi dan menysmpaikan bahan dengan menggunakan peraltan mekanis dan elktronis untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

c. Teknologi Berbasis komputer, teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau

[25] Seels & Richey, *Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasannya* (Jakarta: Unit Penerbitan Universitas Negeri Jakarta, 1994), hlm. 30

menyampaikan materi dengan perangkat yang bersumber pada mikroprosesor. Teknologi berbasis komputer dibedakan dari teknologi lainnya karena menyimpan informasi secara elektronis dalam bentuk digital.

d. Teknologi Terpadu, teknologi terpadu merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan oleh perangkat komputer.

Dapat disimpulkan bahwa media *photostory* termasuk kedalam kategori media visual menurut klasifikasi Smaldino, karena media yang digunakan berbahan dasar media gambar digital dan menurut Seels dan Richey termasuk dalam media terpadu, karena media *photostory* ini menggabungkan beberapa jenis media.

Pertama yaitu media foto atau gambar digital sebagai isi dari *Photostory* itu sendiri, dan yang kedua adalah media audio untuk musik pengiring media pembelajaran. Media komputer juga berperan sebagai alat untuk mengolah dan menampilkan atau untuk menggunakan dan menjalankan media *photostory* nantinya.

4. Prinsip Desain Pesan

Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang baik, pengembang membutuhkan prinsip desain pesan yang sesuai dengan media yang sedang dikembankgan. Prinsip desain pesan menurut Kemp dan Morrison, prinsip mendesain pesan pembelajaran dikelompokkan dalam dua bagian, yaitu[26]:

a. Desain pesan untuk teks, yaitu:

- Pemberian tanda pada bagian teks dalam bahan belajar, seperti pemberian nomor, pemberian nama, dan penomoran halaman.
- Pemberian tanda secara jelas menggunakan kata petunjuk untuk mengarahkan pembaca memahami kalimat atau paragraf yang sedang diikuti.
- Pemberian tanda menggunakan tipografi dalam susunan teks seperti headings, tata letak, dan variasi penggunaan tipografi (*bold, italics, underlined*, ukuran huruf, jenis hurf, dan lain-lain)

[26] G. R Morrison, dkk, *Designing Effective Instruction 7th Edition,* 2012.hlm 166

b. Desain Gambar dan Grafik

Dalam menggunakan gambar dalam desain pesan, maka perlu diketahui fungsi dari gambar yang akan ditampilkan, fungsi gambar sebagai pesan visual antara lain:

- Dekorasi. Gambar ditampilkan untuk menambah unsur dekorasi sehingga memotivasi untuk mempelajari konten yang disajikan
- Representasi. Gambar ditampilkan untuk mengkongkretkan informasi verbal ke sesuatu yang mudah dikenali agar dapat mudah memahami konten
- Organisasi. Gambar ditampilkan apabila terdapat informasi verbal berupa prosedur, karakter objek atau sebuah konsep yang memerlukan petunjuk dalam pengoperasian atau pengelompokannya.
- Interpretasi. Gambar ditampilkan apabila terdapat informasi verbal yang dianggap abstrak perlu untuk di jelaskan
- Transformasi. Gambar ditampilkan apabila ingin mengingatkan kembali terhadap informasi abstrak yang dipelajari

Smaldino dalam bukunya juga menjabarkan prinsip desain pesan yang dapat digunakan dalam mengembangkan media *photostory*, antara lain:

1. Unsur Visual

   Peranan unsur visual pada media *photostory* bertujuan untuk mengkongkretkan materi yang bersifat abstrak, dengan kata lain unsur visual akan mampu menyederhanakan informasi yang sulit dimengerti dengan kata-kata yang dapat distimuluskan agar menjadi mudah dimengerti. Unsur-unsur visual yang harus diperhatikan adalah[27]:

   ¶ Pengaturan

   Menentukan serta mengatur unsur apa saja yang akan disajikan dalam program visual. Unsur yang perlu diatur antara lain:

   ¶ Perataan.

   Tempatkan unsur-unsur penting di dalam satu visual sehingga terlihat mereka mempunyai hubungan visual yang jelas satu sama lain, dan peletakan gambar sebaiknya selaras dengan tepian tampilan.

[27] Smaldino, *Instructional Technology and Media for Learning* (New Jersey:Pearson, 2008), hlm. 74

¶ Bentuk.

Cara lain untuk menyusun unsur visual adalah dengan cara menyatukan mereka dalam sebuah bentuk yang telah akrab bagi penonton.

¶ Aturan sepertiga.

Panduan lainnya yang bisa membantu dalam menempatkan unsur-unsur visual adalah aturan sepertiga, yaitu unsur-unsur yang tersusun di sepanjang garis yang membagi visual menjadi 3 bagian berdasarkan pentingnya dan kecemerlangannya. Posisi yang paling dominan dan dinamis adalah pada posisi perpotongan garis-garis pembagi tiga garis horizontal atau vertikal.

¶ Kedekatan.

Penonton biasanya akan menganggap unsur-unsur yang berdekatan satu sama lain memiliki hubungan yang saling berkaitan.

¶ Pengarah.

Tanda-tanda seperti anak panah dapat berfungsi untuk mengarahkan fokus penonton.

¶ Konsistensi.

Konsistensi bertujuan untuk memudahakan siswa dalam memahami media yang nantinya disajikan, seperti penggunaan huruf, penempatan gambar, pemilihan gambar yang sesuai dengan tema, dan hal lain sebagainya.

¶ Keseimbangan

Keseimbangan dapat dipenuhi apabila isi materi dan visual telah merata atau tersebar ke semua sisi baik vertikal maupun horizontal.

¶ Warna

Warna harus diperhatikan pada aspek visual, karena sebuah keharmonisan warna dapat mempengaruhi pembelajaran. Roda warna bermanfaat untuk membantu memahami hubungan diantara warna-warna yang tampak.

¶ Kemudahan dibaca

Sebuah visual dapat mudah dipahami apabila siswa dapat melihat dengan jelas gambar dan tulisan yang ditampilkan

¶ Menarik

Visual yang menarik bertujuan agar siswa tertarik terhadap materi yang sedang disajikan

¶ Kesederhanaan

Prinsip ini berkaitan dengan banyak atau sedikitnya materi yang akan dimasukan kesebuah media yang akan dikembangkan, lebih baik memasukan elemen-elemen yang singkat dan penting, agar pesan yang ingin disampaikan dapat dengan mudah diterima.

¶ Keterpaduan

Prinsip ini bertujuan untuk melihat apakah berhubungan elemen yang satu dengan elemen yang lainnya, agar menjadi satu kesatuan yang sistematis

¶ Penekanan

Prinsip ini berkaitan dengan pemberian suatu penekana terhadap unsur media yang dianggap penting agar dapat dijadikan sebagai pusat perhatian.

2. Unsur Verbal

¶ Gaya

Gaya dari teks harus konsisten, terus terang, dan selaras dengan unsur visual lainnya.

¶ Ukuran

Ukuran teks harus pas dengan para siswa, karena kesesuaian ukuran teks mempengaruhi keterbacaan media.

¶ Spasi

Ketika membuat visual menggunakan komputer, spasi teks harus disesuaikan untuk tercapainya keterbacaan secara maksimal

¶ Warna

Warna teks haruslah kontras dengan warna latar belakang agar lebih mudah dibaca dan memberi penekanan untuk menarik perhatian siswa.

¶ Penggunaan huruf besar

Untuk memudahkan membaca gunakan huruf besar seperlunya, untuk memudahkan proses pembacaan.

Dengan adanya prinsip pesan, pengembang dapat memperhatikan atau dapat menjadikannya sebagai patokan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, karena media yang dibuat akan berisikan konten pembelajaran yang harus disusun sebaik mungkin yang mengacu pada prinsip desain pesan yang ada agar isi dari media pembelajarannya dapat denagn mudah dimengerti dan dipahami.

Berdasarkan beberapa prinsip desain pesan yang telah pengembang paparkan, makan pengembang mengambil beberapa poin dan mengkombinasikan beberapa prinsip yang dirasa sesuai dan dibutuhkan dalam mengembangkan media Photostory. Berikut adalah Prinsip-prinsip tersebut.

a. Unsur Visual, meliputi
    - ¶ Representasi, Gambar yang nantinya disajikan diharapkan dapat merepresentasikan isi dari materi yang ingin disampaikan
    - ¶ Penggunaan Warna, warna yang digunakan nantinya disesuaikan dengan prinsip pemilihan warna
    - ¶ Pengaturan tata Letak dan Desain, tata letak gambar serta teks, desain layar pembuka, transisi antar gambar, dan

isi/urutan gambar disusun sedemikian rupa agar media yang disajikan nantinya dapat dipelajari dengan baik

- ¶ Konsistensi dan kedekatan. Konsistensi pemilihan gambar dan peletakan gambar serta pemilihan simbol diharapkan dapat mengarahkan dan mempermudah siswa dalam memahami isi media Photostory.

b. Unsur Verbal, meliputi

- ¶ Tipografi, penggunaan variasi pada penulisan seperti cetak miring, tebal, dsb harus disesuaikan dengan gambar yang disajikan
- ¶ Ukuran, warna, Spasi. Ukuran yang dimaksud adalah, Teks yang disajikan harus dapat tebaca dengan jelas oleh siswa. Warna, warna disini merujuk kepada pemilihan warna teks agar terlihat kontras dengan gambar atau foto yang digunakan. Sedangkan spasi diperhatikan agar siswa dapat membaca dengan jelas tulisan yang ada ditampilan media Photostory.

5. Prosedur penggunaan Media *Photostory*

Penggunaan media *photostory* pada pembelajaran di kelas mempunyai beberapa catatan yang harus diperhatikan agar media

photostory yang telah ada dapat digunakan secara maksimal. Menurut Smaldino, Media *photostory* merupakan media visual digital terproyeksi yang cocok untuk seluruh pemelajar dan berbagai jenis mata pelajaran. Karena visual digital menyuguhkan presentasi yang dinasmis atau interaktif[28].

Penggunaannya dalam pembelajaran sosiologi dengan topik Perilaku Menyimpang merupakan salah satu contoh pengintegrasian media *photostory* dalam pembelajaran.

Sugiarto dalam bukunya mengenai *photostory* menjelaskan beberapa langkah dalam menggunakan media *photostory*, diantaranya sebagai berikut[29]:

- Menyiapkan diri, guru mempersiapkan segala sesuatunya yang berkaitan dengan media *photostory*.
- Aturlah peserta didik di dalam kelas, bisa dibentuk duduk berkelompok dalam kelompok kecil atau kelompok besar.
- Guru menjelaskan materi inti terlebih dahulu.
- Guru selanjutnya menayangkan media *photostory* kepada siswa.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.

---

[28] Smaldino, *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 339

[29] Sugiarto, *Media Photostory Dalam Pembelajaran di Sekolah* (Jakarta: PT Sangkar Emas, 2012), hlm. 18

¶ Siswa bersama-sama menyimpulkan/ merangkum materi.

¶ Guru memberikan evaluasi mengenai materi yang telah dipelajari..

Gagne dalam bukunya juga menjabarkan bagaimana proses pembelajaran dapat berjalan dengan sistematis yang berorientasi kepada murid atau biasa yang disebut dengan *student centered* dengan *9 Event of Instuction* yang diciptakan oleh Gagne. Berikut sembilah langkah yang ditulis oleh Gagne[30]:

1. **Mendapatkan perhatian dari siswa.**

   Pastikan pemelajar siap untuk belajar dan berpartisipasi dalam kegitan belajar dengan memberikan stimulus untuk mendapatkan perhatian mereka.

2. **Informasi kepada siswa tentang tujuan pembelajaran.**

   Berikan informasi kepada siswa apa saja yang akan mereka dapatkan dalam proses pembelajarannya nantinya yang dapat membuat mereka lebih mudah memproses informasi.

3. **Merangsang pengetahuan/pembelajaran terdahulu.**

   Bantu siswa mendapatkan gambaran tentang informasi yang akan dia dapatkan dengan mengaitkan dengan sesuatu yang

[30] Northern Illinois University*D l· ∃ y˝ Ŝ Ω ă b ƛ y˝ Ŝ 9 Ø Ŝ y˝ ű ă h Ŧ L y˝ ă ű NJdz Ŏ ű ƛ ƨ y˝ Σ* http://www.niu.edu/facdev/_pdf/guide/learning/gagnes_nine_events_instruction.pdf Diakses tanggal 15 Juli 2017 pukul 20.10

mereka telah ketahui. Seperti bertanya tentang pengalaman atau menanyakan tentang konsep pembelajaran sebelumnya.

4. Menyajikan Isi

Sajikan konten atau isi dengan cara yang efektif, efisien. Berikan pengalan-pengalan materi yang bermakna, berikan juga penjelasan setelah demonstrasi terjadi. Cara guru untuk memberikan petunjuk dalam pembelajaran kepada siswa berupa, menyajikan berbagai macam contoh dalam bentuk media lain, berikan demonstrasi, berikan berbagai macam media pembelajaran untuk materi tersebut.

5. Memberikan bimbingan belajar

Berikan siswa strategi dalam mempelajari sebuah konten dengan sumber daya yang tersedia untuk membimbing siswa dalam proses pembelajaran.dapat menggunakan metode model pembelajaran, memeberikan siswa contoh, studi kasus, dsb.

6. Menghasilkan kinerja (praktek)

Bantu siswa untuk selalu aktif dengan membantu mereka menginternalisasi keahlian pengetahuan baru dan memberikan pemahaman yang benar akan konsep materi tersebut. Cara mengatifkan prosese pembelajaran dapat dengan cara memfasilitasi siswa dengan bertanya bila kurang jelas, atau

membantu siswa dengan menghubungkan kejadian sehari-hari dengan materi yang dipelajarinya.

7. Memberikan umpan balik

Berikan umpan balik ke siswa untuk mengetahui dan memfasilitasi pembelajaran mereka, beberapa tipe umpan balik yang dapat digunakan, seperti umpan balik konfirmatori, atau umpan balik yang bersifat informatif.

8. Menilai kinerja

Untuk mengevaluasi keefektifan dari suatu kinerja, guru harus melaksanakannya untuk melihat hasil yang didapat setelah melaksanakan proses pembelajaran. Cara untuk melaksanakan tes bisa menggunakan pre test, post test, memberikan pertanyaan pilihan ganda, atau tes verbal terkait pembelajaran.

9. meningkatkan penguatan dan transfer dalam perkerjaan

Untuk menolong pemelajar dalam mengembangkan keahlian, mereka harus dapat menginternalisasi pengetahuan baru dapat dengan cara menghasilkan contoh-contoh, membuat peta konsep, refrensi serta rangkuman.

Melihat prosedur yang diberikan Sugiarto, dapat terlihat media *photostory* merupakan media yang bersifat sistematis,

pertama dengan cara memberikan gambaran telebih dahulu kepada siswa bagaimana materi yang akan dihadapinya.

Selanjutnya, siswa diajak oleh guru untuk menganalisis apa isi atau makna yang terdapat pada media *photostory* dan siswa melaksanakan diskusi serta tanya jawab bersama guru kemudian menyimpulkannya bersama guru pada akhir pembelajaran.

Dalam 9 langkah instruksional yang dijelaskan oleh Gagnepun dapat dijadikan sebagai acuan mengembangkan langkah pembelajaran yang berorientasi kepada siswa atau *student centered*.

Dengan demikian, pengembang merancang prosedur penggunaan dengan menggabungkan prosedur yang diberikan oleh sugiono dengan konsep pembelejaran Gagne yang mengedepankan *student oriented*. Berikut penjabarannya.

1. Guru sebagai fasilitator diharapkan telah menguasai topik Perilaku Menyimpang.
2. Guru membuka pembelajaran dengan memberi gambaran topik Perilaku Menyimpang kepada siswa.
3. Guru menjelaskan kepada siswa tentang apa yang akan mereka dapat setelah mempelajari topik Perilaku Menyimpang.

4. Siswa diajak guru melakukan tanya jawab tentang topik Perilaku Menyimpang.
5. Guru mengaitkan topik pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa.
6. Siswa diajak guru untuk menyaksikan media *photostory* yang ditampilkan secara bersama-sama.
7. Siswa berkumpul, melaksanakan diskusi terkait topik Perilaku Menyimpang.
8. Siswa secara berkolompok bergantian ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi.
9. Guru memberikan soal berupa tes baik verbal maupun non-verbal kepada siswa sebagai acuan guru untuk mengetahui sejauh mana siswa telah memahami topik Perilaku Menyimpang.

6. Penggunaan Media *Photostory* pada Pembelajaran

Melihat keadaan di lapangan, media *photostory* juga sudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di beberapa sekolah. Hal ini terlihat dari beberapa sekolah di Indonesia seperti contohnya pada SMP Negeri 2 Padang yang menggunakan media *photostory* untuk pembelajaran Bahasa indonesia, media Photostory ini digunkan pada materi Penulisan Naskah Drama. Media ini

digunakan untuk memancing siswa agar lebih mudah menentukan tema, judul, latar, serta alur cerita yang nantinya akan dituangkan ke dalam naskah drama.

Cara penggunaan media *Photostory* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP 2 Padang dengan cara guru meminta siswa untuk memperhatikan setiap urutan gambar foto dan kalimat-kalimat informasi yang berkenaan dengan peristiwa yang disajikan oleh foto tersebut.

Kemudian siswa diajak oleh guru untuk menganalisis tema, tokoh, latar, dan alur cerita yang terpampang pada tiap-tiap foto yang diurutkan. Langkah terakhir siswa harus dapat menjelaskan kembali cerita yang terdapat dalam media *photostory* yang telah disajikan oleh guru.

Selanjutnya, Pada SMP Negeri 1 Semarang, *photostory* digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk materi penulisan Naskah Drama. Di SMP Negeri 1 Semarang juga menggunakan media *Photostory* pada materi Penulisan Naskah Drama dengan tujuan mempermudah siswa dalam memilih alur, materi, tema, latar, dsb.

Penggunaan *photostory* pada pembelajaran Bahasa Indoneisa ini tidak terlalu berbeda dengan apa yang telah dilaksanakan pada SMP Negeri Padang, dengan guru memberikan

beberapa buah foto beserta penjelasannya, kemudian siswa diminta merangkai dan mengamati peristiwa apa saja yang terjadi di dalam foto yang telah disusunnya, selanjutnya siswa menyimpulkan dari apa yang mereka telah susun sebelumnya.

Dengan melihat beberapa contoh penggunaan media *photostory* di dunia pendidikan, maka pengembang berasumsi bahwa media *photostory* ini telah sesuai dengan karakteristik materi. Pembelajaran sosiologi sendiri mempelajari interaksi antar manusia serta mempelajari gejala-gejala sosial yang masih bersifat abstrak sehingga membutuhkan visualisasi untuk mengkongkretkan materi yang bersifat abstrak.

Media ini dapat menampilkan visual-visual yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dan dengan materi yang pas, menjadikan media *photostory* ini dapat dijadikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Sosiologi.

C. Kajian Pembelajaran Sosiologi

1. Komponen-Komponen Pembelajaran

Pada pelaksanaanya, pembelajaran merupakan hasil dari suatu inrtegrasi beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri agar tujuan pembelajarannya dapat tercapai. Maka dari

itu proses pembelajaran sendiri mempunyai beberapa komponen yang saling berkaitan satu sama lain. berikut penjelasan terhadap komponen-komponen pembelajaran[31]:

a. Tujuan, tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan ketahap yang lebih tinggi. Pendidikan merupakan pean sentral dalam upaya mengembangkan sumber daya manusia.
b. Sumber belajar, merupakan segala jenis bentuk yang berada diluar diri seseorang yang dapat digunakan untuk membuat atau memudahkan terjadinya proses belajar pada diri sendiri atau para peserta didik. Semua benda yang dapat mempermudah proses pembelajaran, maka benda tersebut dapat dikatakan sebagai sumber belajar.
c. Strategi pembelajaran, adalah tipe pendekatan yang spesifik untuk menyampaikan informasi, dan kegiatan yang mendukung penyelesaian tujuan khusus. Strategi pembelajaran pada hakikatnya merupakan penerapan

[31] Rusman, dkk *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi mengembangkan profesionalitas guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2011) hlm.42

prinspi-prinsip psikologi dan prinsip-prinsip pendidikan bagi perkembangan siswa.

d. Media pembelajaran, merupakan salah satu alat untuk memertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan siswa dengan lingkungan serta dapat dijadikan sebagai alat bantu mengajar.
e. Evaluasi pembelajaran, merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya serta untuk menilai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan. Evaluasi bukan hanya sekedar menilai suatu aktivitas pembelajaran melainkan kegiatan untuk enilai sesuatu yang secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas.

Dalam buku Wira Sanjaya, menyebutkan bahwa komponen pembelajaran terbagi atas 5 tahapan, yaitu[32]:

a. Tujuan, merupakan komponen utama yang penting dalam sistem pembelajaran. Adanya tujuan pembelajaran dapat menjadikan proses pelaksanaan pembelajaran terorganisir dengan baik

[32] Wira Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta, Kencana, 2010) hlm. 205

b. Isi atau materi, merupakan komponen kedua dalam sistem pembelajaran. Dalam konteks tertentu, materi pelajaran merupakan inti dari proses pembelajaran di kelas. Dengan kata lain, sering diartikan sebagai proses penyampaian materi. Hal ini bisa dibenarkan, manakala tujuan utama dalam pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran.
c. Strategi, atau yang biasa disebut metode merupakan komponen yang memiliki fungsi yang sangat menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Bagaimanapun lengkapnya komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan dengan strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan bermakna dalam pembelajaran. Oleh karenanya, guru perlu memahami secara baik peranan dan fungsi metode dan strategi dalm proses pembelajaran.
d. Alat dan sumber, merupakan hal yang tidak dapat dipiskan dalam pembelajaran terlebih di zaman modern saat ini. Siswa dapat mempelajari berbagai macam ilmu dengan waktu kapan saja dan dimana saja, dengan memanfaatkan hasil teknologi. Oleh karenanya, peran dan tugas guru bergeser dari sebagai sumber belajar menjadi peran

sebagai pengelola sumber belajar. Melalui sumber belajar diharapkan kualitas pembelajaran semakin meningkat.

e. Evaluasi, merupakan tahapan terakhir dalam komponen pembelajaran. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, melainkan berfungsi sebagai umpan balik guru atas kinerja dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui evaluasi kita dapat melihat kekurang apa saja yang terdapat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan komponen pembelajaran yang telah dikemukakan, pengembang akan mengunakan komponen tujuan, isi atau materi, strategi, sumber, serta evaluasi untuk dijadikan acuan dalam mengembangkan media *photostory*.

2. Pengertian Pembelajaran Sosiologi

Sosiologi merupakan suatu ilmu sosial yang merupakan sebuah ilmu pengetahuan murni dan bukan ilmu terapan. Sosiologi mempelajari prinsip-prinsip dan juga interaksi antar manusia, karenanya objek dari sosiologi adalah masyarakat. Banyak para

ahli yang menjabarkan definisi sosiologi antara lain sebgai berikut[33].

b. Pitirim Sorokin mengatakan bahwa sosiologi adalah suatu ilmu yang mempelajari hubungan dan perilaku timbal balik antara aneka macam gejala-gejala sosial. Misalnya seperti gejala ekonomi dengan agama, hukum dengan ekonomi, keluarga dengan moral, dsb.
c. Roucek dan Warren menjelaskan bahwa sosiologi merupakan ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dalam kelompok-kelompok. Disini dapat diartikan bahwa manusia tidak dapat berpisah dengan manusia lainnya, karena manusia bukanah makhluk individualis melainkan makhluk sosialis yang hanya dapat bertahan hidup bila hidup bersama-sama.
d. Selo Soemardjan menjelaskan sosiologi sebagai ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial, termasuk perubahan sosial.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sosiologi adalah sebuah studi untuk mempelajari hubungan timbal balik antara gejala-gejala sosial, proses sosial,

[33] Soerjono Soekamto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, 2010, Rajawali Pers, Jakarta, hlm. 17

dan juga struktur sosial yang berhubungan langsung dengan lingkungan sekitar. Dengan kata lain, pembelajaran Sosiologi dapat dituangkan dalam sebuah media *Photostory* sebab materi yang dijabarkan dapat ditambahkan gambaran-gambaran dan deskripsi visual agar dapat mengkonkretkan preses pembelajaran.

3. Tujuan Pembelajaran Sosiologi

Tujuan pembelajaran sosiologi kelas X pada SMA Negeri 63 Jakarta mempunyai dua standar kompetensi yaitu, 1) memahami perilaku keteraturan hidup sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat, 2) menerapkan nilai dan norma dalam proses pengembangan kepribadian.

Setelah melihat tujuan pembelajaran Sosiologi kelas X, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sosiologi kelas X bertujuan untuk memahami apa arti sosiologi dalam kehidupan, pembelajaran serta memahami dasar-dasar yang harus dilakukan dan dihindari oleh masyarakat majemuk seutuhnya.

4. Ruang Lingkup Pembelajaran Sosiologi Kelas X

Setelah memahami tujuan pembelajaran pada setiap bab yang terdapat dalam buku Sosiologi kelas X, langkah berikutnya

adalah mengetahui ruang lingkup pembelajaran sosiologi kelas X, Pembelajaran Sosiologi ini terdiri dari 6 BAB, yang terdiri sebagai berikut[34]:

Bab 1 : Sosiologi sebagai ilmu tentang masyarakat.

1) Hakikat Sosiologi.
2) Sosiologi sebagai Ilmu Pengetahuan.
3) Sejarah Perkembangan Sosiologi.
4) Kedudukan Sosiologi di Antara Ilmu-Ilmu Lain.
5) Kegunaan Sosiologi dalam Masyarakat.
6) Realitas Sosial.

Bab 2 : Nilai dan Norma

1) Nilai Sosial.
2) Macam-Macam Nilai Sosial.
3) Norma Sosial.
4) Tingkatan dan Jenis-Jenis Norma dalam Masyarakat.

Bab 3 : Interaksi sosial

1) Hakikat Interaksi Sosial.
2) Faktor-faktor Pendorong Interaksi Sosial.
3) Status, Peranan, dan Hubungan Individu dalam Interaksi Sosial.
4) Bentuk-bentuk Interaksi Sosial.

[34] Kun Maryati & Juju, *Sosiologi untuk SMA dan MA Kelas X*, 2008, Gelora Aksara Pratama, Jakarta.

Bab 4 : Sosialisasi dan Pembentukan Kepribadian

1) Hakikat Sosialisasi.

2) Proses Sosialisasi dan Pembentukan Kepribadian.

3) Agen, Bentuk, Tipe, dan Pola Sosialisasi.

Bab 5 : Perilaku Menyimpang

1) Konformitas.

2) Perilaku Menyimpang.

3) Sifat dan Macam Perilaku Menyimpang

4) Hubungan Antara Perilaku Menyimpang dan Sosialisasi yang Tidak Sempurna.

Bab 6 : Pengendalian sosial

1) Pengertian Pengendalian Sosial.

2) Cara Pengendalian Sosial.

3) Peran Lembaga Formal dan Informal dalam pengendalian Sosial.

Dari 6 bab yang telah dikemukakan, pengembang akan mengambil satu pokok bahasan yaitu Perilaku Menyimpang untuk dikembangkan menjadi media *Photostory* karena dapat disajikan lebih konkret jika menggunakan gambar-gambar contoh atau visual. Kemudian, siswa SMA telah mempunyai pemikiran yang

kritis atau dapat berfikir kompleks yang mana dibutuhkan dalam memahami isi dari media *photostory*.

5. Pokok Bahasan : Perilaku Menyimpang

Dalam pembelajaran sosiologi yang akan dikembangkan, pengembang mengambil satu bab Pembelajaran dengan tiga sub bab yang ada. Yaitu pengertian perilaku menyimpang, sifat dan macam perilaku menyimpang, dan jenis perilaku menyimpang.

Dibawah ini merupakan uraian singkat dari tujuan pembelajaran dan pokok bahasan perilaku menyimpang yang akan dikembangkan menjadi media *photostory*.

1. Mendeskripsikan pengertian perilaku menyimpang.
    1.1 Definisi Perilaku Menyimpang.
    1.2 Sumber Penyimpangan.
        a. Penyimpangan Bersifat Primer.
        b. Penyimpnagan Bersifat Sekunder.
2. Mengidentifikasi bentuk dan contoh perilaku menyimpang dalam masyarakat.
    2.1 Sifat-Sifat Perilaku Menyimpang.
        a. Penyimpangan Bersifat Positif.
        b. Penyimpangan Bersifat negatif.
    2.2 Macam-Macam Perilaku Menyimpang.
        a. Tindak Kriminal.
        b. Penyimpangan Seksual.
        c. Penyimpangan Penggunaan Obat Terlarang.

d. Penyimpangan Gaya Hidup.

3. Hubungan Antara Perilaku Menyimpang dan Sosialisasi yang Tidak Sempurna.

3.1 Contoh perilaku menyimpang dalam masyarakat.

Mendeskripsikan Pengertian Perilaku Menyimpang

1.1 Definisi Perilaku Menyimpang

Suatu perilaku dapat dikatakan menyimpang apabila tidak sesuai dengan nilai-nilai dan norma sosial yang berlaku dalam masyarakat. Contoh perilaku menyimpang antara lain merampok, mencuri, membunuh, menganiaya, menculik, bekelahi, memerkosa, menodong, menyelundupkan barang-barang, mengedarkan obat terlarang, korupsi, dan memalsukan barang. Sedangkan skala lebih kecil, perilaku menyimpang juga termasuk pelanggaran terhadap kebiasaan atau kepantasan, seperti siswa yang tidak berada di sekolah pada jam sekolah, pemuda sering mabuk-mabukan, dan perilaku seks bebas.

Menurut kajian Sosiologi, penyimpangan bukan sesuatu yang melekat pada bentuk perilaku tertentu, melainkan diberi ciri penyimpangan melalui definisi sosial. Contoh, hidup satu rumah bagi pasangan yang belum menikah di masyarakat Indonesia merupakan sebuah perilaku menyimpang, sedangkan di masyarakat Amerika tidak dapat dikatakan perilaku menyimpang.

Sedangkan perilaku menyimpang menurut para ahli adalah sebagai berikut:

- Korblum

  Penyimpangan tidak hanya dapat dikategorikan kepada individu atau masyarakat dengan kategori deviance (penyimpangan) dan deiant (penyimpang), tetapi akan dijumpai pula yang disebut dengan institusi menyimpang atau deviant institution. Contoh yang dikemukakan oleh Korblum terkait dengan organized crime atau kejahatan terorganisir seperti sindikat pengedaran narkoba.

- James W. Van der Zanden

  Menurut Zanden, penyimpangan perilaku merupakan tindakan oleh sejumlah besar orang dianggap sebagai hal yang tercela dan diluar batas toleransi. Ukuran perilaku menyimpang bukan pada ukuran baik buruk atau benar salah menurut pengertian umum, melainkan berdasarkan ukuran norma dan nilai sosial suatu masyarakat tertentu.

- Robert M.Z Lawang

  Menurut Lawang, perilaku menyimpang adalah semua tindakan yang tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam suatu sistem sosial. Perilaku tersebut

menurut Lawang dapat menimbulkan usaha dari mereka yang berwenang dalam sistem itu untuk memperbaikinya.

1.2 Sumber Penyimpangan

Perilaku penyimpangan tidak sepenuhnya mendapat penolakan dari masyarakat. Masyarakat akan memberikan toleransi terhadap beberapa perilaku penyimpangan karena dapat berfungsi sebagai bentuk pengendalian sosial. Dalam hal ini kita dapat melihat bentuk-bentuk penyimpangan sosial sebagai berikut.

a. Penyimpang primer

   Penyimpang primer adalah perbuatan menyimpang yang dilakukan oleh seseorang yang dalam aspek kehidupan lainnya masih mentaati nilai dan norma (konformis). Penyimpangan yang dilakukan secara tersembunyi, mudah untuk dimaafkan sehingga pelaku tidak dianggap melakukan penyimpangan. Perbuatan menyimpangnya bisa mendapat toleransi dari masyarakat selama dapat dimengerti secara rasional oleh masyarakat sebagai bagian dari peranan yang harus dilakukan oleh si pelaku. Misalnya, Seorang pedagang kain, ketika ada pembeli yang ingin membeli kainnya si pedagang menyembunyikan kain yang cacat dengan mengatakan kain tersebut keadaannya baik.

Pedagang tersebut sudah berperilaku tidak jujur karena menyebutkan kain itu tidak cacat, tetapi perbuatan tidak jujur pedagang itu dapat difahami oleh masya-rakat karena tujuan pedagang itu ingin kainnya cepat terjual.

b. Penyimpangan sekunder

Penyimpangan sekunder adalah suatu perbuatan yang oleh masy a r a k a t d i i d e n t i ý k a s i k a n s e b a menyimpang. Orang yang melakukan perbuatan menyimpang ini disebut sebagai penyimpang. Masyarakat tidak memberikan toleransi terhadap si penyimpang dan akan menyingkirkan si penyimpang dari kelompok yang taat pada nilai dan norma (konformis). Contohnya adalah pemakai dan pengedar narkoba, penjudi, pemabuk dan penjahat.

Sifat dan Macam Perilaku Menyimpang

2.1 Sifat perilaku menyimpang

Secara umum, terdapat dua sifat penyimpangan, yaitu penyimpangan positif dan penyimpangan negatif.

1. Penyimpangan bersifat positif

Penyimpangan yang bersifat positif adalah penyimpangan yang mempunyai dampak positif terhadap sistem sosial karena mengandung unsur inovatif, kreatif, dan

memperkaya alternatif. Contohnya emansipasi wanita dalam kehidupan bermasyarakat yang memunculkan wanita karier.

2. Penyimpangan bersifat negatif

   Penyimpangan yang bersifat negatif adalah sebuah perilaku bertindak ke arah nilai-nilai sosial yang dipandang rendah dan berakibat buruk serta mengganggu sistem sosial. Contohnya seorang koruptor selain harus mengembalikan kekayaan yang dimilikinya kepada negara, dan juga dikenakan hukuman penjara.

2.2 Macam-macam perilaku menyimpang

Sedangkan perilaku menyimpang dapat kita golongkan atas tindak kriminal, penyimpangan seksual, penyimpangan dalam pemakaian obat terlarang, dan penyimpangan gaya hidup.

1. Tindakan Kriminal atau Kejahatan

   Tindakan kriminal ataupun tindakan kejahatan umumnya bertentangan dengan norma hukum, sosial,dan norma agama di masyarakat. Seperti pencurian, penganiayaan, pembunuhan, penipuan, pemerkosaan, dan perampokan. Tindak kejahatan seperti ini biasanya menyebabkan pihak lain dirugikan seperti kehilangan harta benda, cacat, ataupun nyawa.

2. Penyimpangan Seksual

   Adalah perilaku seksual yang tidak lazim dilakukan, beberapa jenis penyimpangannya antara lain perzinahan, lesbianisme, homoseksual, kumpul kebo, sodomi, tranvestitisme, sadisme, dan *pedophilia*.

3. Pemakaian dan pengedaran obat terlarang

   Penyimpngan ini merupakan bentuk penyimpanagan dari nilai dan norma sosial maupun agama.contoh dari penyimpangan ini adalah pemakaian narkotika (ganja, candu, putaw), psikotropika (*ectasy, amphetamine, magadon*), dan alkohol.

4. Penyimpangan dalam bentuk gaya hidup

   Penyimpangan dalam bentuk gaya hidup yang lain dari biasanya antara lain sikap arogansi dan eksentrik. Sikap arogan bisa saja dipunyai orang yang ingin menutupi kekurangannya. Sedangkan sikap eksentrik ialah sikap menyimpang dari biasanya sehingga dianggap aneh, seperti anak laki laki menggunakan anting, atau laki laki berambut panjang bak wanita.

Hubungan Antara Perilaku Menyimpang dan Sosialisasi yang tidak Sempurna

Pada bab 4 kita telah mempelajari tentang pelaku-pelaku sosialisasi, seperti keluarga, sekolah, teman sepermainan dan media massa. Setiap pelaku sosial isasi mempunyai fungsi masing-masing yang seharusnya saling melengkapi.

Akan tetapi, pada kenyataannya sering terjadi ketidaksepadanan antara pesan yang disampaikan oleh pelaku sosialisasi yang satu dengan yang lainnya.ketidaksepadanan ini membuat proses sosialisasi menjadi tidak sempurna.

Contohnya dalam kehidupan sehari hari, sebuah keluarga memberikan pesan kepada anak-anaknya agar tidak merokok. Namun, sang anak melihat di media massa rokok dikemas dengan iklan yang menarik, mungkin ia juga melihat teman bermainnya semuanya merokok.

Anak ini akhirnya mengalami konflik batin antara menghargai norma atau nilai yang diberikan keluarga atau memilih norma yang berkembang pada kelompok bermainnya. Sementara jika anak mengikuti norma kelompok bermainnya, maka ia akan menyimpang dari nilai dan norma keluarganya.

Perilaku menyimpang juga dapat terjadi dalam proses sosialisasi, seseorang mengambil peran yang salah dari

generalized others atau meniru perilaku yang salah. Contoh dalam masyarakat. Seorang pemimpin seyogyanya bertindak sebagai panutan yang mampu memberi teladan bagi masyarakat yang dibimbingnya atau dipimpinnya.

Namun kadang menjadi seorang pemimpin justru malah memberi contoh yang salah, seperti melakukan kolusi, korupsi, manipulasi, dan nepotisme. Celakanya karena orang yang dipanutnya memiliki kekuasaan maka dianggap yang dilaksanakan oleh pemimpinnya merupakan hal yang benar atau merupakan norma dan nilai yang diikuti. Akhirnya munculah penyimpangan sosial.

Perilaku menyimpang juga muncul pada masyarakat yang memiliki subkebudayaan yang menyimpang, yaitu suatu kebudayaan yang normanya bertentangan denagn norma budaya yang dominan. Kebudayaan tersebut terdapat pada masyarakat yang memiliki nilai-nilai yang berbeda dengan nilai yang dominan seperti nilai-nilai yang berlaku di daerah kumuhm di lokalisai pelacuran, dan lingkungan perjudian.

Contoh dilingkungan kumuh, masalah etika kurang diperhatikan karena masyarakatnya lebih sibuk berusaha untuk memenuhi kebutuhan. Bagi mereka, cekcok dengan tetangga mengeluarkan kata-kata kasar, atau tindakan buang sampah

sembarangan, atau menyetel radio dengan kencang merupakan hal yang biasa dan lumrah dilaksanakan.

Di tempat seperti itu, banyak terjadi tindakan yang oleh masyarakat lingkungannya merupakan hal yang lumrah dilakukan tetapi bagi masyarakat umum dianggap sebagai perilaku yang menyimpang menurut standar nilia dan norma masyarakat umum.

Jadi secara garis besar perilaku menyimpang dapat diartikan sebagai perilaku yang tidak sesuai dengan norma sosial yang berlaku dalam masyarakat. Perilaku menyimpang juga dibagi dalam 2 jenis penyimpangan, pertama penyimpangan bersifat primer dan penyimpangan bersifat sekunder.

Perilaku menyimpang juga dikategorikan menjadi 2 sifat penyimpangan, yang pertama perilaku menyimpang positif dan perilaku menyimpang negatif. Kemudian perilaku menyimpang terjadi karena berbagai hal yang dapat menjadi pemicunya seperti mengikuti ajaran yang salah, pengaruh subkebudayaan yang tidak baik, dan ketidaksepadanan antara pesan yang disampaikan.

ketiga topik tersebut akan dikembangkan dalam bentuk media *photostory* nantinya. Pada dasarnya pemilihan materi ini melihat dari segi keterbutuhan materi yang akan divisualkan.

D. Karakteristik Siswa SMA

1. Kajian SMA

Sekolah menengah Atas (SMA) dalam pendidikan formal, merupakan jenjang pendidikan menengah setelah menamatkan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Sekolah Menengah Atas ditempuh dalam kurun waktu 3 tahun, yaitu mulai dari kelas X sampai kelas XII. Umumnya pada Sekolah menengah Atas pada tahun ke-2 atau kelas XI, diadakan sebuah peminatan.

Peminatan atau konsentrasi ditujukan untuk mengklasifikasikan siswa untuk memilih minatnya kemana individu terseubut. Ada 3 Peminatan di SMA yaitu, Bahasa, IPA, dan IPS. Diharapkan dengan adanya peminatan, siswa dapat berfokus pada pembelajaran tertentu yang dapat membuat siswa lebih mendalami ilmu tersebut sehingga dapat mengikuti ujian nasional dengan lebih fokus.

Sesuai dengan peraturan pemerintah nomor 29 tahun 1990 pasal 3 ayat 2 tujuan pendidikan pada Sekolah Menengah Atas mengacu pada tujuan pendidikan menengah dan penyiapan siswa untuk melanjutkan pada jenjang pendidikan tinggi.[35]

[35] Kurikulum Sekolah Menengah Umum (Jakarta, Depdikbud, 1993)

Terdapat 4 Tujuan umum pendidikan Sekolah Menengan Atas yang dikemukakan oleh Iskandar, yaitu:[36]

a. Menjadi warga negara yang baik sebagai manusia yang utuh, sehat, dan kuat lahir batin.
b. Menguasai hasil-hasil pendidikan umum yang merupakan kelanjutan dari pendidikan sekolah pertama
c. Memiliki bekaluntuk melanjutkan studinya ke pendidikan yang lebih tinggi dan untuk terjun ke masyarakat dengan menempuh program pilihan bagi mereka yang mempersiapkan diri untuk pendidikan yang lebih tinggi.
d. Memiliki bekal untuk terjun ke masyarakat dengan mengambil keterampilan untuk bekerja yang dapat dipilih oleh siswa sesuai dengan minatnya dan kebutuhan di masyarakat.

SMA dapat dikatakan sebagai salah satu jalan untuk menuju Universitas, dengan adanya peminatan di SMA dapat mempermudah siswa untuk mengetahui lebih dalam dimana keahlian atau bidang mereka kelak.

2. Karakteristik Anak Usia SMA

Pada masa SMA, rata-rata umur siswa pada umumnya terdapat di kisaran 15-17 tahun. Dimana rentang usia ini dapat

[36] Iskandar&Usman, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum* (Jakarta: Bina Aksara,1988), *hlm.32*

disebut sebagai rentang masa dewasa awal yang dimana pola berpikirnya jauh lebih baik dari masa sebelumnya.

Dalam kedudukannya sebagai peserta didik, siswa SMA termasuk dalam golongan remaja madya (*middle adolesence*) yang terdapat dalam panduan umum pelayanan BK berbasis kompetensi (Pusat Kurikulum,2002) diuraikan tugasnya sebagai berikut[37]:

1. Mencapai kematangan dalam beriman dan bertaqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Mencapai kematangan dalam hubungan teman sebaya, serta kematangan dalam peranannya sebagai pria atau wanita.
3. Mencapai kematangan pertumbuhan fisik yang sehat.
4. Mengembangkan penguasaan ilmu, teknologi dan seni sesuai dengan program kurikulum dan persiapan karir atau melanjutkan pendidikan tinggi, serta berperan dalam kehidupan masyarakat yang lebih luas.
5. Mencapai kematangan dalam pilihan karir.
6. Mencapai kematangan gambaran dan sikap tentang kehidupan mandiri secara emosional, sosial, intelektual dan ekonomi.

[37] Kemendiknas, *Standar Kompetensi & Kompetensi Dasar Bimbingan & Konseling SMA*, (Jakarta: Pusat Perbukuan & Kurikulum,2010), *hlm.8*

7. Mencapai kematangan gambaran dan sikap tentang kehidupan

   berkeluarga, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
8. Mengembangkan kemampuan komunikasi sosial dan intelektual, serta apresiasi seni.
9. Mencapai kematangan dalam sistem etika dan nilai.

Sedangkan menurut Desmita dalam bukunya menjelaskan bahwa masa remaja merupakan masa pencarian jati diri (*Ego Identity*), karakteristik anak masa remaja dapat dikategorikan sebagai berikut[38]:

1. Mencapai hubungan yang matang dengan teman sebaya.
2. Dapat menerima dan belajar peran sosial sebagi pria atau wanita dewasa yang dijunujung tinggi oleh masyarakat.
3. Menerima keadaan fisik dan mampu menggunakannya secara efektif.
4. Mencapai kemandirian emosional dari orangtua dan orang dewasa lainnya.
5. Memilih dan mempersiapkan karier dimasa depan sesuai dengan minat dan kemampuannya.

[38] Desmita, Psikologi Perkembangan Peserta Didik, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009) *hlm.* 207

6. Mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep-konsep yang diperlukan sebagai warga negara.
7. Mencapai tingkah laku yang bertanggung jawab secara sosial.
8. Memperoleh seperangkat nilai dan sistem etik sebagai pedoman dalam bertingkah laku.

Dari penjelasan di atas, dapat kesimpulan bahwa masa remaja merupakan masa yang sangat penting dalam berinterkasi terhadap lingkungan, serta dapat mengarahkan dirinya ke perubahan yang lebih baik seperti dapat mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep-konsep yang diperlukan sebagai warga negara, mencapai tingkah laku yang bertanggung jawab secara sosial, dan dapat memperoleh seperangkat nilai dan sistem etik sebagai pedoman dalam bertingkah laku.

Dengan aspek yang telah disebutkan di atas, pada masa usia seperti ini pola pikirnya sudah pada tahap pola pikir kritiis yang diharapkan mampu berpikir dengan sangat kompleks dan sistematis. maka sangat mudah sekali bagi siswa SMA untuk menggunakan beberapa indera dalam saat yang bersamaan, dan memahami sesuatu hal yang baru dengan mudahnya. Maka dari itu pengembangan *Photostory* ini dapat dikembangkan untuk tingkatan remaja yang sudah dapat berfikir secara kompleks.

3. Profil SMA Negeri 63 Jakarta

SMA Negeri 63 Jakarta berlokasi di Jalan AMD Manunggal V/57, Petukangan Utara, Pesanggrahan, Jakarta Selatan, 12260. Sekolah yang didirikan pada tahun 1981 sekarang di pimpin oleh Ibu Dra. Sri Rukmini Satiti yang menjabat sebagai kepala sekolah. Jumlah tenaga pendidik pada SMA Negeri 63 Jakarta berjumlah 42 orang yang terdiri dari 16 laki-laki dan 26 perempuan. Jumlah peserta didik secara keseluruhan berjumlah 640 orang.

SMA Negeri 63 Jakarta mempunyai 18 ruang kelas yang dilengkapi dengan papan tulis, meja, kursi, meja guru, lemari, dan proyektor. Fasilitas lain yang ada di SMA Negeri 63 Jakarta diantaranya perpustakaan, Laboratorium IPA, Laboratorium Bahasa, Laboratorium Komputer, ruang visualisasi, ruang BK, UKS, Musholla, dsb.

Kelengkapan Seperti Lab-lab yang ada di SMA Negeri 63 Jakarta sudah dipergunakan sebagaimana fungsinya. Laboratorium IPA digunakan untuk Pembelajaran Kimia, Biologi, dan Fisika, Laboratorium Bahasa digunakan oleh Pembelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Jepang, sedangkan Laboratorium Komputer dapat digunakan oleh semua pembelajaran yang menggunakan media bantu komputer.

Sarana serta prasarana yang ada disekolah ini sudah mencukupi untuk melaksanakan kegitan pembelajaran dengan baik. Pengembang berkesimpulan sekolah ini dapat dijadikan sebagai tempat pengembangan media Photostory untuk pembelajaran soiologi kelas X.

E. Penelitian Yang Relevan

Sudah banyak peneliti yang megunakan media *photostory* ini sebagai bahan penelitiannya. Hal ini terlihat dari beberapa penelitian yang telah dilaksanakan, seperti yang dilakukan Rohani Wahyuni Siregar jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Medan ini meneliti *photostory* (Pengaruh Foto Cerita) terhadap kemampuan menulis kreatif naskah drama satu babak oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Padang Sidimpuan Tahun Pembelajaran 2012/2013.

Media *photostory* ini dipakai sebagai media sumber ide untuk mendorong siswa untuk lebih mudah untuk menemukan tema, judul, latar, alur cerita, dan bayangan dialog yang akan dituliskan ke dalam naskah drama.

Didapatkan kesimpulan bahwa dengan menggunakan media Photostory pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan dari nilai tertinggi 85 dan terendah 46 menjadi

tertinggi 90 dan terendah 60. Ini dapat dikatakan bahwa media *photostorty* membantu siswa dalam memahami materi naskah drama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Terdapat pula skripsi tentang penggunaan media *photostory* yang dilakukan oleh Marshalina Happy Manora Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang ini mengangkat topik ñ P e n g e m b a n g a n m e d i a *P h o t o S t o r y* Dalam Menulis Naskah Drama Satu B a b a k p a d a S i s w a K e l a s V I I S M P ò .

Penelitian ini bertujuan agar dapat dijadikan sebagai tempat memilih ide untuk mengembangkan sebuah naskah drama yang akan dibuat. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang dilakukan dengan 4 tahap, pertama survey, kedua pengembangan, ketiga validasi, dan yang terakhir revisi.

Penelitian terhadap media *photostory* telah dilaksanakan oleh salah satu universitas taiwan *Southern Taiwan University of Science and Technology* pada pembelajaran Bahasa Asing untuk memenuhi tugas menulis mahasiswa[39].

Subjek dari pengembangan ini terdiri dari 45 Mahasiswa kelas bahasa asing *Southern Taiwan University of Science and*

[39] *Southern Taiwan University of Science and Technology : EFL Students Views on Writing With Pictures, Sound, and Music*. https://goo.gl/tluZhB. Diakses tanggal 2 Februari 2017 pukul 12.05

Technology dari 2 kelas menulis, mereka diminta untuk menulis sebuah cerita menggunakan sebuah progam aplikasi bernama *photostory*.

Poin-poin yang akan dinilai nantinya adalah ketepatan memproduksi kalimat, struktur cerita, desain teks dan gambar (posisi dan relasi antar gambar), dan kecepatan tayang gambar. Semakin bagus jika mahasiswa memperhatikan pada kelengkapan kalimat, cerita yang terstruktur dengan baik, teks yang jelas serta gambar yang cerah, koherensi antara jenis teks dengan ukuran dan penempatannya.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dibagi menjadi 3 bagian. Pertama, hal Positif dan Negatif dalam penggunaan media *photostory* dalam kelas bahasa asing. Kedua, pengetahuan dan keterampilan dalam tugas menulis multimodal, dan ketiga stratrgi apa yang digunakan dalam membuat *multimodal effect*.

Kesimpulan penelitian ini adalah terbentuknya lingkuangan belajar yang positif, mahasiswa menjadi artis atau media kreator, mahasiswa memahami beberapa jenis seni baru, dan menjadikan mahasiswa kreatif serta mandiri.

Dengan melihat contoh beberapa penelitian di atas, pengembang menyimpulkan bahwa media *photostory* mempunyai kemampuan untuk digunakan ataupun dikembangkan sebagai

sarana atau media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan Pengembangan

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media *photostory* pembelajaran Sosiologi kelas X SMA Negeri 63 Jakarta dengan topik Perilaku Menyimpang. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tujuan khusus dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan prosedur pengembangan yang terdiri dari beberapa tahap sebgai berikut :

- Melakukan tahap analisis meliputi aspek analisis kebutuhan media, analisis karakteristik siswa, dan analisis lingkungan pemelajar
- Melakukan tahap perancangan meliputi aspek perumusan tujuan pembelajaran, pembuatan garis besar isi media, peembuatan alat evaluasi media, pembuatan tes evaluasi hasil belajar.

- Melakukan tahap pengembangan meliputi aspek pemilihan gambar, mengembangkan *storyboard*, mengebangkan media, mervisi media.
- Melakukan tahap implementasi meliputi aspek melaksanakan ujicoba media kepada para ahli, melaksanakan ujicoba media kepada siswa.
- Melakukan tahap evaluasi meliputi aspek melaksanakan evaluasi produk kepada para ahli, merevisi media setelah didapatkan masukan dari para ahli.

2. Metode Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, yaitu untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran, maka penelitian ini dapat dikatagorikan sebagai penelitian pengembangan. Metode pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*.

3. Responden

Pengembangan ini melibatkan beberapa pengkaji dan juga pengguna. Pengkaji merupakan para ahli *(expert)* yang mempunyai kualifikasi untuk mengkaji kualitas media yang sedang dikembangkan. Terdapat 2 ahli didalamnya, yaitu ahli media dan ahli materi. Sedangkan pengguna adalah siswa kelas X SMA Negeri 63 Jakarta.

1. Ahli Media

   Ahli media merupakan orang yang memiliki keahlian di bidang media dari segi konsep dan teori media itu sendiri. Fungsi ahli media dalam pengembangan ini untuk memberikan penilaian dan masukan dari media yang dihasilkan. Dalam pengembangan ini menggunakan satu orang ahli media yang berprofesi sebagai dosen media pada jurusan Teknologi Pendidikan.

2. Ahli Materi

   Ahli materi dalam pengembangan ini merupakan orang yang menguasai materi pembelajaran sosiologi. Fungsi dari ahli materi adalah untuk memberikan penilaian dan masukan mengenai ketepatan materi yang akan digunakan dalam media *photostory*. Dalam pengembangan ini menggunakan satu orang

ahli materi yang berprofesi sebagai guru pada pembelajaran Sosiologi di SMA 63 Jakarta.

3. Pengguna

   Kategori pengguna disini adalah orang yang menggunakan media *photostory* dalam pembelajaran di kelas. Pengguna media *photostory* adalah siswa kelas X SMA Negeri 63 Jakarta pada pembelajaran sosiologi.

4. Uji Coba

Pada tahap uji coba ini, pengembang akan melaksanakan uji coba kepada para ahli dan pengguna, yang terdiri dari:

1. Ahli

   ¶ Uji coba Ahli Media

   Uji coba terhadap ahli media ini diujicobakan kepada 1 orang ahli pada bidang media di Program Studi Teknologi Pendidikan.

   ¶ Uji Coba Ahli Materi

   Uji coba terhadap ahli materi ini diujicobakan kepada 1 orang ahli yang berprofesi sebagai guru pada pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 63 Jakarta.

2. Evaluasi Formatif

¶ Uji Coba Perorangan *(One-to-one Evaluation)*

Uji coba perorangan ini diujicobakan kepada 3 orang siswa SMA Negei 63 Jakarta pada pembelajaran Sosiologi.

¶ Uji Coba *Small Group*

Uji coba ini melibatkan 9 orang siswa kelas X SMA Negeri 63 Jakarta yang dibagi menjadi 3 kelompok pada pembelajaran Sosiologi.

¶ *Field Test*

Ujicoba ini melibatkan siswa kelas X SMA Negeri 63 Jakarta pada pembelajaran sosiologi dengan diberikan soal untuk mengetahui keefktifan media *photostory* pada saat digunakan dalam pembelajaran.

5. Instrumen

Instumen yang digunakan dalam pengembangan ini berupa kuesioner, tes, lembar observasi, dan pedoman wawancara.

1. Kuesioner

Kuesioner digunakan sebagai alat evaluasi secara formatif pada media yang sedang dikembangkan. Evaluasi formatif digunakan untuk mengetahui kualitas media yang nantinya diberikan

dengan cara memberi kesempatan kepada responden untuk mengisi *form* yang telah diberikan yang berupa skala Likert, berikut penilaian skala Likert yang digunakan pada kuisioner tersebut:

1 = Kurang Baik
2 = Cukup Baik
3 = Baik
4 = Sangat Baik.

Dalam menguji sebuah validitas instrumen yang hendak dikembangkan, peneliti menggunakan validitas konstrak yaitu instrumen disusun berdasarkan aspek-aspek yang akan diukur dengan menggunakan teori yang relevan, kemudian hasilnya akan dikonsultasikan bersama dengan para ahli.[40]

Kuesioner diberikan kepada para pengkaji yang terdiri dari ahli media, dan ahli materi. Kuisioner juga diberikan kepada pengguna pada tahap ujicoba *one-to-one* dan *small group* untuk mengetahui kualitas suatu media yang sedang dikembangkan.

2. Tes

Tes dilaksanakan pada tahap *field test*, tes dilaksanakan setelah siswa diberikan waktu untuk menggunakan media *photostory* pada pembelajaran sosiologi. Tes diberikan dalam

[40] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung:Alfabeta). 2014. hlm. 177

bentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal. Tes ini dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran sosiologi dengan nilai standar kelulusan minimal 75.

3. Lembar Observasi

   Lembar observasi digunakan pada tahap penelitian awal. Lembar observasi yang digunakan menggunakan skala Guttman dengan dua jawaban alterna

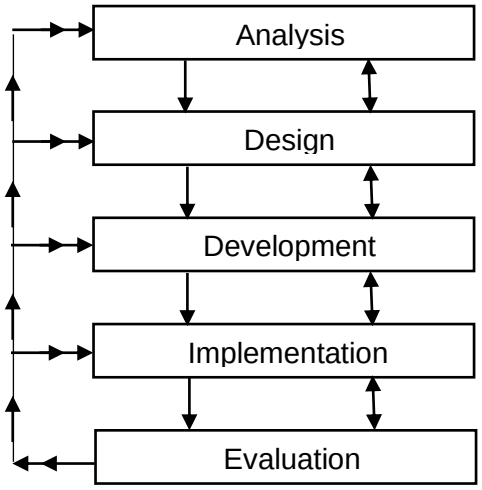
   Lembar observasi ini digunakan untuk mengatahui kelengkapan sarana dan prasarana penunjang dalam menunjang pembelajaran menggunakan media *photostory*.

4. Pedoman Wawancara

   Pedoman wawancara digunakan pengembang pada saat penelitian analisis tahap awal terhadap kebutuhan media baru dan karakterstik siswa. Pedoman wawancara disusun berdasarkan kebutuhan pengembang untuk mencari data-data yang berkaitan dengan pengembangan media *photostory*.

B. Prosedur Pengembangan

Pada pengembangan media *photostory* ini, pengembang menggunakan model pengembangan ADDIE. Berikut adalah penjabaran setiap tahapnya.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini pengembang menganalisis perlu atau tidaknya pembuatan media pembelajaran baru, bagaimana pengembang menganalisis karakteristik yang menjadi sasaran pengembangan produk, dan menganalisis lingkungan pemelajar.

a. Analisis kebutuhan media

Pengembang melaksanakan wawancara dengan guru SMA Negeri 63 Jakarta yang mengampu pembelajaran sosiologi, Ibu Mely Sunarsih S.Pd. wawancara mencakup konteks masalah dalam

pembelajaran, dan perlu tidaknya pembuatan media baru. Wawancara ini menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya. Berdasarkan wawancara bersama guru, hasil yang didapat oleh pengembang adalah data tentang kebutuhan akan media pembelajaran.

b. Analisis karakteristik siswa

Untuk mendapatkan data tentang karakteristik siswa khususnya hambatan pada pada pembelajaran sosiologi, pengembang mewawancarai beberapa siswa kelas X peminatan IPS tentang kesulitan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dengan pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya. Hasil yang didapat adalah berupa data tentang karakteristik siswa khususnya hambatan yang dialami pada pembelajaran sosiologi.

c. Analisis lingkungan pemelajar

Pada kegiatan analisis lingkungan pemelajar, pengembang melakukan studi dokumen sekolah dan melihat langsung keadaan lingkungan untuk mengetahui kelengkapan sarana sekolah dalam proses pembelajaran. Hasil yang didapat pada kegiatan ini berupa data-data tentang sarana dan prasarana yang diperlukan dalam menunjang pembelajaran menggunakan media *photostory*.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini pengembang mulai merancang media *photostory* dengan merumuskan tujuan pembelajaran, membuat GBIM, merancang alat evaluasi media, dan merancang tes hasil belajar.

a. Merumuskan tujuan pembelajaran

Pada tahap perancangan (*design*) pengembang mulai melaksanakan studi dokumen berupa silabus dan RPP bersama dengan ahli materi Ibu Mely Sunarsih S.Pd. Selanjutnya pengembang merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan yang telah didapat sebelumnya. Hasil yang didapat adalah berupa rumusan tujuan umum serta tujuan khusus dan peta kompetensi pada topik perilaku menyimpang.

b. Membuat garis besar isi media.

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran bersama ahli materi, selanjutnya mengembangkan Garis Besar Isi Media. GBIM dibuat berdasarkan hasil dari apa yang diperoleh dari tahap merumuskan tujuan pembelajaran sebelumnya. Hasil yang didapat adalah berupa Garis Besar Isi Media *photostory* pada pembelajaran sosiologi kelas X dengan topik Perilaku Menyimpang.

c. Merancang alat evaluasi media.

Pada tahap ini pengembang juga merancang alat evaluasi penilaian yang digunakan oleh ahli media, ahli materi dan pengguna untuk menilai kualitas media *photostory*. Evaluasi ini disusun dengan cara membuat kisi-kisi yang mengacu pada pembahsan bab 2 tentang media *photostory*. Setelah kisi-kisi terancang, barulah pengembang membuat instrumen penilaian dengan mengacu kepada kisi-kisi yang dibuat sebelumnya.

Hasil yang didiapat adalah berupa kisi-kisi instrumen, serta instumen untuk para ahli dan pengguna yang digunakan untuk mengetahui kualitas suatu media yang sedang dikembangkan.

d. Merancang tes hasil belajar.

Pada perencangan tes evaluasi hasil belajar, pengembang menyusun kisi-kisi tes berdasarkan aspek-aspek yang telah dirumuskan sebelumnya bersama ahli mateari Ibu Mely Sunarsih. S.Pd yang sesuai dengan kompetensi dasar topik perilaku menyimpang. Setelah kisi-kisi tes tersusun, pengembang baru merancang tes sesuai dengan kisi-kisi yang telah dihasilkan sebelumnya.

Hasil yang didapat adalah berupa kisi-kisi tes evaluasi hasil belajar, dan butir soal tes evaluasi hasil belajar dengan model pilihan ganda.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini pengembang melaksanakan 3 tahapan, yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Berikut penjabarannya:

1. Pra Produksi

   Pada Tahap Pra Produksi pengembang melaksanakan perencanan awal dalam mengembangkan media *photostory*. Tahap pertama, pengembang mulai mengumpulkan gambar yang sesuai dengan topik yang dikembangkan. Pengembang mencari gambar melalui *google* sebagi mesin pencari gambar. Gambar yang diambil merupakan gambar yang mempunyai kualitas gambar medium yaitu dengan ukuran miimal 600x300 pixel.

   Pengembang mendapatkan 54 gambar yang digunakan dalam mengembangkan media *photostory,* gambar yang didapat terbagi untuk 3 sub bab, yaitu sifat perilaku menyimpang, jenis perilaku menyimpang dan faktor yang mempenagruhi perilaku menyimpang.

   Setelah gambar yang dibutuhkan telah lengkap, pengembang mulai membuat *storyboard. Storyboard* dibuat dengan tujuan untuk panduan pengembang dalam merancang sebuah media pembelajaran.

Hasil dari tahapan ini adalah menghasilkan sebuah *storyboard* yang digunakan untuk mengembangkan media *photostory*.

2. Produksi

Pada tahap produksi pengembang menggunakan dua buah *software* untuk membantu mengembangkan media *photostory*. *Software Adobe Photoshop CS 6* digunakan untuk mengedit foto, gambar, membuat cover pembuka, membuat *background* dan segala sesuatu yang berhubungan dengan media yang sedang dikembangakan. Sedangkan, Jenis *font* yang digunakan adalah *market fresh* dan *market fresh bold*. Font ini dipilih karena *market fresh* dan *market fresh bold* merupakan font yang tidak berkait atau *sans-serif* teks.

Selanjutnya, pengembang mulai memproses media *photostory* dengan bantuan *software* MAGIX *Photostory* dengan cara menyatukan foto-foto, menentukan *timing*, mengurutkan materi supaya mempunyai alur yang sistematis.

Dengan menggunakan keahlian pengembang dalam bidang Media pembelajaran, pengembang berusaha menggunakan kreatifitas *editor* untuk menyelaraskan semuanya agar terlihat lebih baik. Hasil dari tahapan ini berupa produk media *photosotry* pada pembelajaran sosiologi dengan topik Perilaku Menyimpang.

3. Pasca Produksi

Tahap ini pengembang mulai memfinalisasi hasil pengembangan guna mereview kelengkapan media *photostory* dan hal-hal apa saja yang sekiranya belum lengkap ataupun kurang. Selanjutnya pengembang akan memberikan media *photostory* ini kepada para pengkaji dan teman sejawat agar media yang dikembangkan ini bisa mendapat masukan jika ada kekurangan, serta dapat diperbaiki secepatnya. Hasil dari tahapan ini berupa produk media *photostory* yang telah direview.

4. Tahap Implementasi *(Implementation*)

Pada tahap implementasi pengembang memberikan produk berupa media *photostory* kepada para pengkaji seperti ahli media, ahli materi, serta peserta didik sebagai pengguna. Ujicoba ini menggunakan instrumen dan tes yang telah dikembangkan sebelumnya.

Pada saat *expert* mengkaji media *photostory*, diharapkan para pengkaji memberikan saran serta masukan untuk melakukan perbaikan supaya pada saat pengembang menguji cobakan kepada pengguna, media yang akan diberikan telah sesuai dengan kaidah pengembangan. Selanjutnya, media *photostory* ini akan diujicobakan pada pengguna

yaitu siswa SMA Negeri 63 Jakarta kepada ujicoba *one-to-one*, *small group,* dan *field test.*

Pada tahap ujicoba *one-to-one,* media photostory diujicobakan kepada 3 orang siswa kelas X SMA Negeri 63 Jakarta yang dipilih berdasarkan tingkat keaktifan siswa dikelas dan kepahaman siswa terhadap topik Perilaku Menyimpang dan selanjutnya siswa mengisi instrumen evaluasi yang telah dibuat sebelumnya.

Kemudian pada tahap *small group*, dipilih 9 siswa dengan dibagi menjadi 3 kelompok dengan kriteria 3 anak mempunyai kemampuan rendah, 3 dengan kemampuan sedang, dan 3 lagi mempunyai kemampuan tinggi untuk menyaksikan media *photostory* dan selanjutnya diberikan instrumen evaluasi yang sama seperti pada tahap *one-to-one*.

Pada tahap *field test*, siswa diminta untuk menyaksikan media *photostory* dan setelah selesai, pengembang memberikan tes evaluasi hasil belajar kepada siswa kelas X pada pembelajaran sosiologi dengan topik *Perilaku Menyimpang*.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi, pengembang melakukan evaluasi terhadap media yang telah dinilai sebelumnya pada tahap implementasi. Proses

ini melibatkan para pengkaji ahli media, dan ahli materi dengan media yang telah dinilai menggunakan instrumen yang telah dirancang sebelumnya. Pengembang kemudian melakukan revisi melaui saran-saran yang didapat dari para ahli media, dan ahli materi. Hasil yang didapat dari tahap ini berupa revisi media yang telah mengikuti masukan dari para ahli baik ahli media maupun ahli materi.

C. Teknik Analisis Data

Evaluasi yang digunakan dalam pengembangan ini adalah evaluasi formatif. Dalam tahap analisis awal, pengembang melaksanakan 3 tahap analisis, yaitu analisis kebutuhan media dan karakteristik siswa menggunakan pedoman wawancara. Sedangkan, analisis lingkungan pemelajar pengembang menggunakan lembar observasi. Dalam tahap uji coba produk, pengembang melaksanakan 2 tahap evaluasi. Yaitu evaluasi kepada ahli (*expert review*), dan kepada pengguna.

Data yang telah dikumpulkan oleh pengembang akan diolah dengan tujuannya masing-masing. Hasil wawancara dan observasi awal dituangkan dalam bentuk paragraf. Hasil wawancara dan lembar observasi digunakan untuk melengkapi data kuisioner. Kemudian data kuisioner yang diperoleh nantinya diolah menggunakan statistik

sederhana dengan menghitung rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{x_1 + x_2 + \cdots + x_n}{n}$$

Nilai tersebut kemudian dijadikan sebagai dasar acuan untuk tingkat penilaian dari sebuah produk, dengan mengacu kepada kriteria penilaian sebagai berikut:

1,00 ï 1,75 = Sangat tidak baik
1,76 ï 2,50 = Tidak baik
2,51 ï 3,25 = Baik
3,26 ï 4,00 = Sangat Baik

Pada tahap tes evaluasi hasil belajar, pengembang menggunakan stastistik sederhana yaitu berupa nilai rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

Nilai Responden = jumlah jawaban benar x 5

Nilai rata-rata tes = $\frac{Jumlah\ Nilai\ Responden}{Jumlah\ Responden}$

Dengan ketentuan penilaian sebagai berikut:

Jumlah butir soal : 20 butir
Nilai Maksimal Tes : 100
Nilai Minimal Tes : 0

Bila nilai yang didapat lebih besar atau sama dengan 75, maka dianggap telah memenuhi syarat nilai kelulusan minimal.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Tahapan Pengembangan

Berikut merupakan tahapan-tahapan yang telah dilaksanakan oleh pengembang dalam mengembangkan media *photostory* pada topik Perilaku Penyimpang. Media *photostory* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation* dengan deskripsi setiap tahapan dijabarkan sebagai berikut.

1. Tahap Analisis

a. Data Kebutuhan Media

Berikut ini hasil wawancara pengembang dengan guru pengampu pembelajaran sosiologi Ibu Mely Sunarsih S.Pd adalah sebagai berikut:

- Masalah yang dihadapi siswa adalah kurang fokus pada saat guru mejelaskan materi, karena materi yang bersifat teks ataupun verbalisme, terutama pada materi yang tidak divisualisasikan.

- Dalam pembelajaran sosiologi, guru sudah menggunakan media berupa buku teks pembelajaran dan slide *powerpoint* yang minim akan visualisasi.

Maka dari itu dibutuhkan media yang dapat mengatasi verbalisme tersebut, salah satu media yang dapat digunakan adalah media *photostory*, karena *photostory* dapat menampilkan gambar-gambar yang dapat menggambarkan materi yang disampaikan dan dapat mengkongkretkan penyajian materi.

Pedoman wawancara untuk kebutuhan media dapat dilihat pada lampiran 1.

b. Data karakteristik siswa

Berikut hasil wawancara pengembang dengan beberapa siswa kelas X pada pembelajaran sosiologi :

- Rata rata siswa kelas X di SMA Negeri 63 jakarta berumur antara 15 dan 16 tahun yang sudah memiliki karakteristik remaja dan telah mempunyai pola pikir yang bersifat kritis serta mampu berfikir dengan kompleks.

¶ Siswa kelas X SMA Negeri 63 Jakarta belum mempelajari Topik perilaku Menyimpang, ini dapat menjadi tantangan bagi siswa.

Dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki usia 15-16 tahun telah mencapai kematangan dan mempunyai pola berpikir kritis yang diharapkan mampu berpikir dengan kompleks dan sistematis untuk merangsang siswa berfikir secara kritis dengan bantuan media photostory seperti memberikan pendapatnya sendiri dan menyimpulkan suatu peristiwa.

Siswa juga belum mempelajari topik perilaku menyimpang merupakan suatu hal yang baru dan menantang bagi siswa karena pengembanng menjebantani mereka dengan memvisualkan materi perilaku menyimpang secara menaik yang nantinya akan terlihat sejauh mana siswa dapat memahami teori perilaku menyimpang dengan menggunakan media *photostory*.

Pedoman wawancara untuk analisis karakteristik siswa dapat dilihat pada lampiran 2.

c. Data lingkungan pemelajar

Berdasarkan hasil studi dokumen yang dilaksanakan, pengembang mendapati hasil bahwa SMA Negeri 63 Jakarta layak dijadikan sebagai tempat penelitian dan pengembangan media *photostory*.

Pada sekolah yang dijadikan objek penelitian, pengembang mendapati beberapa poin penting, seperti:

- Pasokan listrik yang cukup untuk digunakan dalam menyalakan alat elektronik.
- Adanya LCD di setiap kelas.
- Adanya komputer atau laptop untuk setiap pembelajaran.
- Guru telah dapat mengoperasikan perangkat elektronik yang dapat menunjang pembelajran.

Dapat disimpulkan bahwa lingkungan pemelajar di SMA Negeri 63 Jakarta sudah memadai untuk menggunakan photostory dalam pembelajaran di kelas.

Hasil dari studi dokumen yang pengembang laksanakan dapat dilihat pada lampiran 3.

Hasil analisis awal ini digunakan pengembang sebagai bahan dasar dalam mengembangkan media *photostory* agar sesuai dengan karakteristik siswa dan materinya.

2. Tahap Perancangan

a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Pengembang menetapkan rumusan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya dan dengan merumuskan rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bersama ahli materi Ibu Melly Sunarsih S.Pd. RPP topik Perilaku Menyimpang dapat dilihat pada lampiran 4.

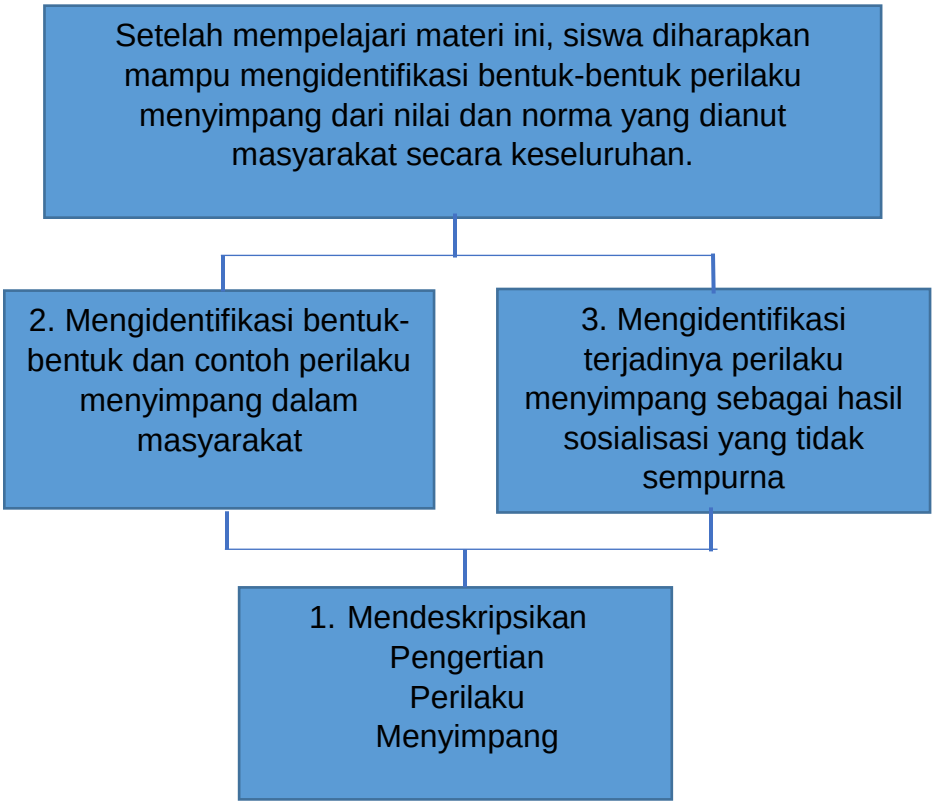
Rumusan berupa tujuan umum dan tujuan khusus topik perilaku menyimpang serta peta kompetensinya pada pengembangan media *photostory* adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Tujuan umum dan Tujuan Khusus

TIU Sosiologi Perilaku Menyimpang	TIK Sosiologi Perilaku Menyimpang
Setelah mempelajari materi ini, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk perilaku menyimpang dari nilai dan norma yang dianut masyarakat secara keseluruhan.	1. Mendeskripsikan definsi Perilaku Menyimpang
	2. Mengidentifikasi bentuk-bentuk dan contoh perilaku menyimpang dalam masyarakat
	3. Mengidentifikasi terjadinya

	perilaku menyimpang sebagai hasil sosialisasi yang tidak sempurna

Peta Kompetensi Topik Perilaku Memyimpang



Gambar 4.1 Peta Kompetensi Topik Perilaku Menyimpang

b. Membuat Garis Besar Isi Media

Berdasarkan hasil rumusan yang diperoleh dari TIU dan TIK pada perumusan sebelumnya, pengembang membuat garis besar isi media atau GBIM *photostory.*

Tabel 4.2 Garis Besar Isi Media

1	Mata Pelajaran	Sosiologi
2	Standar Kompetensi	Menerapkan nilai dan norma dalam proses pengembangan kepribadian
3	Kompetensi Dasar	Mendeskripsikan terjadinya perilaku menyimpang dan sikap-sikap anti sosial
4	Sasaran	Siswa Kelas X SMA Negeri 63 Jakarta
5	Pengkaji Materi	Melly Sunarsih. S.Pd.
6	Pengkaji Media	Cecep Kustandi. M.Pd.
7	Sumber Bahan	Kun Maryati & Juju Suryawati, Sosiologi untuk SMA dan MA kelas X, Jakarta, PT. Gelora Aksara Pratama, 2008
8	Uraian Singkat Materi	**PERILAKU MENYIMPANG** 4. Mendeskripsikan pengertian perilaku menyimpang. 1.1 Definisi Perilaku Menyimpang. 1.2 Sumber Penyimpangan. a. Penyimpangan Bersifat Primer. b. Penyimpnagan Bersifat Sekunder. 5. Mengidentifikasi bentuk dan contoh perilaku menyimpang dalam masyarakat. 2.1 Sifat-Sifat Perilaku Menyimpang. a. Penyimpangan Bersifat Positif. b. Penyimpangan Bersifat negatif. 2.2 Macam-Macam Perilaku Menyimpang. a. Tindak Kriminal. b. Penyimpangan Seksual.

		c. Penyimpangan Penggunaan Obat Terlarang. d. Penyimpangan Gaya Hidup. 6. Hubungan Antara Perilaku Menyimpang dan Sosialisasi yang Tidak Sempurna. 3.1 Contoh perilaku menyimpang dalam masyarakat..

c. Perancangan Alat Evaluasi Media

Pada tahap perancangan alat evaluasi, pengembang mengembangkan alat evaluasi media dalam format kuisioner yang diperuntukan bagi para ahli dan pengguna.

Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan mempunyai kelayakan terhadap teori-teori yang relevan.

Berikut kisi-kisi dari kuesioner yang yang telah dikembangkan.

Tabel 4.3 *Kisi-kisi Instrumen Expert Review*

Ahli Media

Aspek	Indikator	No Soal	Bentuk Penilaian
Komponen Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	1	Skala 1-4
	Tujuan umum	2	Skala 1-4
	Materi	3	Skala 1-4

	Tugas	4	Skala 1-4
	Rangkuman	5	Skala 1-4
	Daftar pustaka	6	Skala 1-4
Kelebihan Media Photostory	Kemudahan dalam pemanfaatan	7	Skala 1-4
	Menagatasi keterbatasan	8	Skala 1-4
	Bersifat konkret	9	Skala 1-4
	Mudah diperoleh	10	Skala 1-4
	Dapat memperjelas peristiwa	11	Skala 1-4
	Dapat digunakan dalam berbagai jenjang	12	Skala 1-4
Prinsip Desain Pesan	Ukuran standar huruf	13	Skala 1-4
	Ukuran spasi ideal	14	Skala 1-4
	Penggunaan jenis huruf	15	Skala 1-4
	Penggunaan efek pada teks (*bold,italic,underlined*)	16	Skala 1-4
	Penggunaan warna	17	Skala 1-4
	Pengaturan tata letak dan desain	18	Skala 1-4
	Konsistensi	19	Skala 1-4
	Representasi	20	Skala 1-4
	Kejelasan gambar	21	Skala 1-4
	Kemenarikan Gambar	22	Skala 1-4

Tabel 4.4 *Kisi-kisi Instrumen Expert Review*

Ahli Materi

Aspek	**Indikator**	**No Soal**	**Bentuk Penilaian**
Komponen Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	1	Skala 1-4
	Tujuan Umum	2	Skala 1-4
	Materi	3	Skala 1-4
	Tugas	4	Skala 1-4
	Rangkuman	5	Skala 1-4
	Daftar Pustaka	6	Skala 1-4
Sasaran	Karakteristik Siswa	7	Skala 1-4
Penyajian	Materi Pembelajaran	8	Skala 1-4

	Langkah Pembelajaran	9	Skala 1-4
	Metode Penyampaian	10	Skala 1-4
	Sumber Belajar yang Digunakan	11	Skala 1-4
	Latihan	12	Skala 1-4
Teknik Penyampaian	Kemenarikan	13	Skala 1-4
	Kemudahan	14	Skala 1-4

Tabel 4.5 *Kisi-kisi Instrumen Expert Review*

Pengguna

Aspek	Indikator	No Soal	Bentuk Penilaian
Verbal	Kesesuaian dengan materi	1	Skala 1-4
	kemenarikan	2	Skala 1-4
	Kemudahan	3	Skala 1-4
	Pilihan Kata	4	Skala 1-4
Visual	Kejelasan Gambar	5	Skala 1-4
	Kemenarikan Gambar	6	Skala 1-4
	Ukuran Spasi Ideal	7	Skala 1-4
	Penggunaan Warna	8	Skala 1-4
	Perataan	9	Skala 1-4
	Kontras Objek dengan Latar	10	Skala 1-4
Teknik Penyampian	Kemudahan	11	Skala 1-4
	Kemenarikan	12	Skala 1-4

Bentuk butir soal kuesioner dapat dilihat pada lampiran 5.

d. Perancangan Tes Hasil Belajar

Pada tahap ini pengembang menyusun tes hasil belajar untuk digunakan dalam penilaian media *photostory*. Evaluasi

hasil belajar dibuat untuk melihat kemampuan siswa sejauh mana siswa dapat memahami topik Perilaku Menyimpang.

Berikut kisi-kisi dari tes evaluasi hasil belajar yang telah dikembangkan.

Tabel 4.6 ***Kisi-kisi Tes Evaluasi Hasil Belajar***

No.	Pokok Bahasan	Indikator	Jenjang Kognitif	Klasifikasi Soal				Keterangan
				Bentuk Soal	Nomor Soal	Tingkat Kesulitan	Jumlah Soal	
1	Mendeskripsikan Perilaku Menyimpang	Definisi Perilaku Menyimpang	C1	PG	1, 2	Agak Mudah	2	
		Sumber Penyimpangan	C2	PG	3, 4	Mudah	2	
2	Mengidentifikasi Bentuk dan Contoh Perilaku Menyimpang Dalam Masyarakat	Sifat-Sifat Perilaku Menyimpang	C2	PG	5, 6	Mudah	2	
		Macam-Macam Perilaku Menyimpang.	C2	PG	7, 8, 9, 10, 11 ,12, 13	Mudah	7	
3	Hubungan Antara Perilaku Menyimpang dan Sosialisasi yang Tidak Sempurna	Contoh perilaku menyimpang dalam masyarakat	C2	PG	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	Mudah	7	

Bentuk butir soal evaluasi hasil belajar dapat diihat pada lampiran 6.

3. Tahap Pengembangan

a. Tahap Pra Produksi

Hasil yang didapat pada tahap ini adalah pengembangan *storyboard* yang digunakan dalam mengembangkan media *photostory*. *Storyboard* merupakan rancangan media yang akan dibuat dalam bentuk sederhana. *Storyboard* yang digunakan dalam pengembangan ini menggunakan format sebagai berikut.

Tabel 4.7 Contoh Format *Storyboard*

Scene	Visual	Audio
	Teks	

Hasil contoh *storyboard* yang telah dikembangkan dapat dilihat pada lampiran 7.

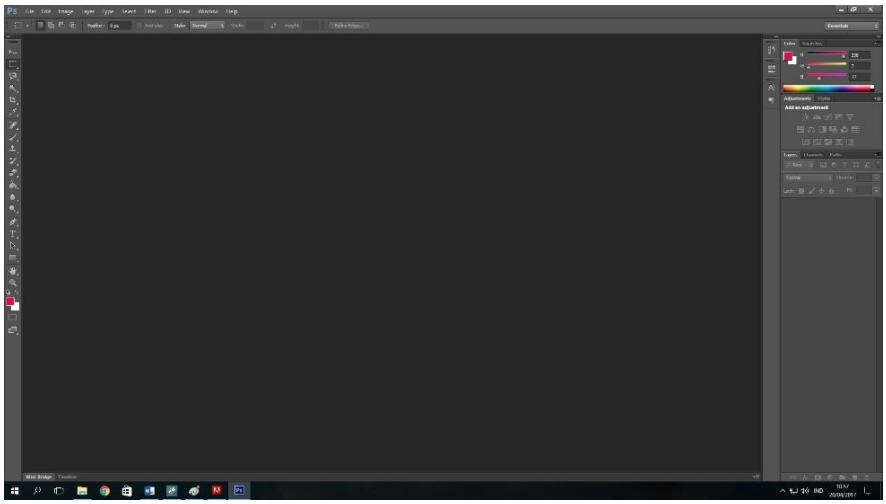
b. Tahap Produksi

Pengembangan ini menggunakan 2 buah *software* sebagai sarana pendukung serta komputer yang dapat menjalankan

kedua program tersebut. Berikut spesifikasi komputer yang digunakan oleh pengembang:

- Prosesor : *Intel Core I5*
- Layar : L G 2 2 ñ
- *Harddisk* : 2 *Terabyte*
- *RAM* : 8 *Gigabyte*
- Windows : 10
- *Peripheral* : *CD-ROM, Flashdisk, Internet*

Tahapan pertama, pengembang memulai dengan *software Adobe Photoshop CS6* untuk keperluan tahap awal. Berikut tampilan *software Adobe Photosop CS 6*:



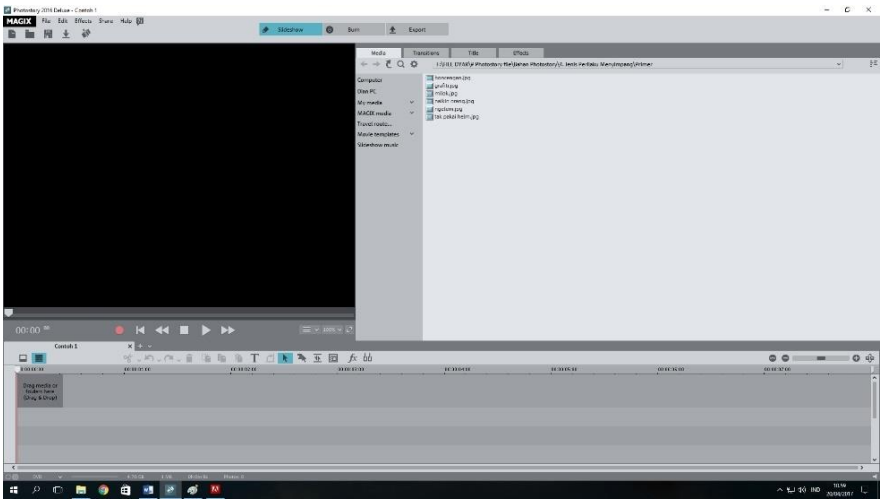
Gambar 4.2 Tampilan *software Adobe Photoshop* CS 6

Pengembang merancang berbagai jenis gambar dengan *adobe photoshop CS6* untuk digunakan sebagai tampilan awal media *photostory*. Pengembang juga membuat pembatas antar materi serta *backround* teks untuk keperluan pelengkap media

photostory. Gambar yang digunakan untuk membuat tampilan awal juga diperoleh melalui internet dengan bantuan mesin pencari *google*. Berikut merupakan awal tampilan produk

Gambar 4.3 Tampilan awal produk media *photostory*

Setelah selesai memproses *opening screen* dan lain sebagainya, pengembang mulai mengurutkan gambar yang telah didapatkan sebelumnya dan disatukan dengan pelengkap media yang telah dibuat sebelumnya. Untuk menyatukan dan mengurutkan gambar yang telah diperoleh, pengembang menggunakan *software MAGIX Photostory.* Berikut tampilan *software MAGIX Photostory*.



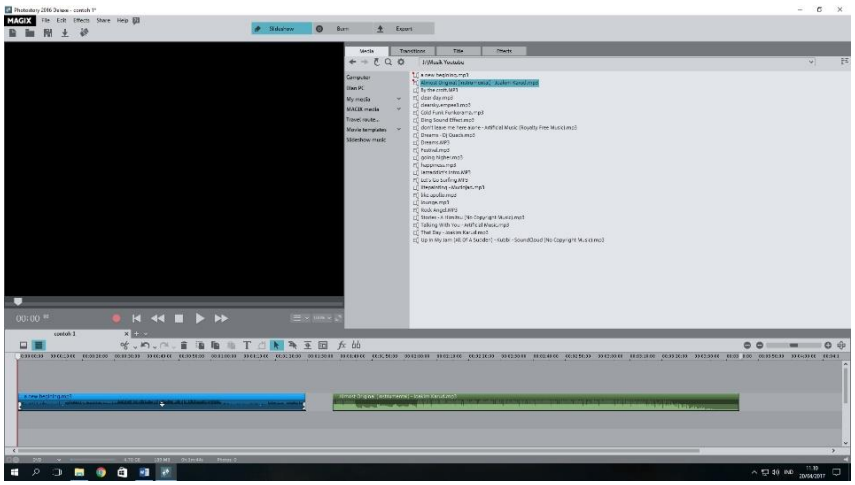
Gambar 4.4 Tampilan *Software MAGIX Photostory*

selanjutnya, pengembang mulai menyatukan gambar yang sudah ada dengan bantuan *software MAGIX Photostory*, menentukan *timing* yang bertujuan agar media yang dihasilkan menjadi dinamis dan mempunyai alur yang sistematis.

Pengembang memberikan waktu transisi antar foto dengan foto lainnya dengan waktu 1 detik, foto saja 5 detik, foto dengan teks/*caption* 4 detik, teks panjang dalam *slide* 6 detik, serta transisi antar materi 1 detik. Berikut tampilan memasukan gambar pada software *MAGIX Photostory*:

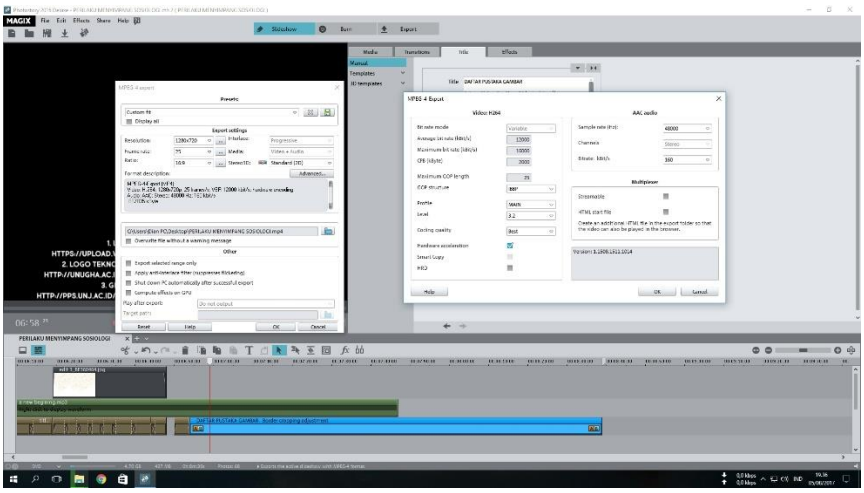
Gambar 4.5 Tampilan Memasukan gambar pada *Software MAGIX Photostory*

Pengembang juga memasukan musik pengiring ataupun *sound effect* pada media photostory melalui software MAGIX Photostory. Musik yang dipilih adalah jenis musik instrumen. Musik instrumen yang dipilih akan disesuaikan dengan gambar yang sedang disajikan agar dapat memunculkan emosi bagi yang menyaksikan. Berikut tampilan memasukan musik pada software *MAGIX Photostory*:

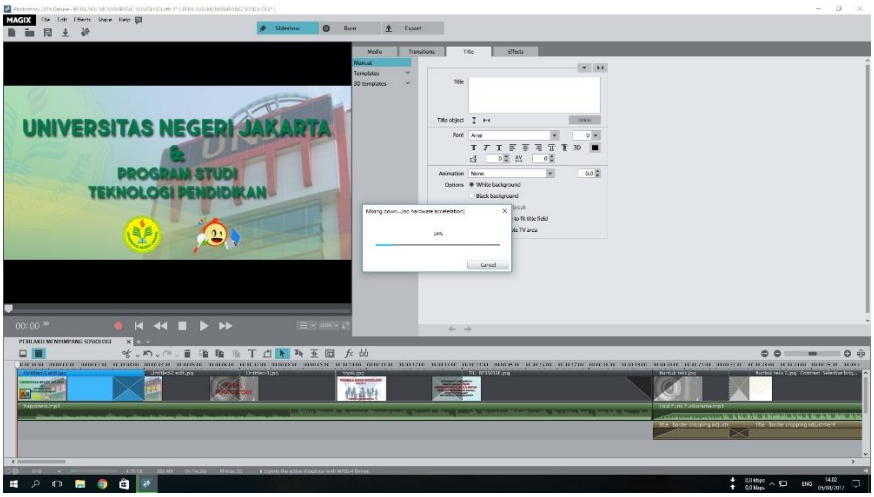


Gambar 4.6 Tampilan Memasukan suara pada *Software MAGIX Photostory*

Berikutnya pengembang melakukan ekspor media agar media *photostory* dapat digunakan. Hasil ekspor media *photostory* berupa video. Pengembang mengekspor media *photostory* menggunakan ekstensi MPEG-4. Kemudian dipilihlah aspek 1280x720 atau biasa yang disebut dengan kualitas *High Definition d*engan aspek rasio 16:9 dan dirender dengan kualitas *best* agar menghasilkan video dengan hasil yang maksimal. Berikut tampilan mengekspor dan merender media menggunakan *software MAGIX Photostory.*



Gambar 4.7 Tampilan menu ekspor pada *Software MAGIX Photostory*



Gambar 4.8 Tampilan proses *rendering* pada *Software MAGIX Photostory*

c. Tahap Pasca Produksi

Setelah proses *rendering* selesai, pengembang mereview hasil media photostory secara seksama untuk menemukan apakah terdapat kesalahan dalam media, baik dari segi

penulisan, penempatan gambar, penempatan teks, atau penempatan musik.

Jika terdapat kesalahan, maka pengembang akan segera memperbaikinya dan mereview untuk kedua kalinya untuk memastikan tidak terdapat kesalahan. Setelah itu pengembang mencoba mereview media kepada teman sejawat dan para pengkaji agar mengetahui apakah media *photstory* telah layak untuk diimplementasikan.

4. Tahap Implementasi

Ujicoba media *photostory* dilaksanakan di SMA Negeri 63 Jakarta dengan subyek penelitian siswa kelas X. Ujicoba produk diikuti oleh 33 siswa dari kelas X sosial 3.

Dalam mengimplementasikan media *photostory* dalam pembelajaran, media *photostory* pada pengembangan ini digunakan secara individu, kelompok kecil, dan kelompok besar. Pada tahap individu, siswa memperhatikan media yang diputar melalui komputer/laptop dan mengisi lembar kuisioner untuk mengetahui kualitas media *photostory*.

Pada kelompok kecil atau *small group*, pengembang memilih 9 orang yang dikelompokkan menjadi 3 kelompok dan diberikan lember kuisioner untuk mengetahui kualitas media

yang telah dikembangkan. Sedangkan, pada tahap kelompok besar, media *photostory* diproyeksikan melalui proyektor untuk dapat ditayangkan dan dilihat oleh seluruh siswa.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, pengembang mengolah data yang diperoleh baik dari para ahli dan pengguna guna mendapatkan produk yang maksimal sesuai dengan masukan dari para ahli dan pengguna. Data yang diperoleh dijabarkan sebagai berikut:

a. Evaluasi Ahli

¶ Hasil Evaluasi Ahli Media

Pada tahap evaluasi ini, evaluasi media *photostory* diberikan kepada seorang ahli media. Berikut hasil dari evaluasi tersebut.

Nama Ahli : Cecep Kustandi, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen Media Teknologi Pendidikan

Tabel 4.8 Skor Evaluasi Ahli Media

No	Aspek Yang Diniliai	Rata-Rata Aspek
1	Komponen Pembelajaran	3,8
2	Kelebihan Media Photostory	3,8
3	Prinsip Desain Pesan	3,5

Jumlah	3,7

Berdasarkan hasil evalusi yang diperoleh dari ahli media, media *photostory* mendapatkan skor rata-rata **3,7**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *photostory* dapat dikatakan **sangat baik**. Ahli media juga memberikan masukan agar pengembangan media *photostory* mendapatkan hasil yang maksimal, masukan dari ahli media adalah:

Tabel 4.9 Revisi media Ahli Media

No	Masukan	Tindak Lanjut
1	Gambar terlalu cepat bergerak	Memperbaiki kecepatan transisi antar gamabar dengan durasi minimal 5 detik pada bagian yang dianggap penting dan bagian pelengkap minimal 3 detik.
2	Tambahkan panduan pemanfaatan	Menambahkan panduan penggunaan media *photostory.*
3	Perhatikan title save area dan media save area	Meperbaiki *title save area* dan juga *media save area* agar tidak terpotong jika diputar dengan berbagai macam aspek penayangan.

¶ Hasil Evaluasi Ahli Materi

Pada tahap ini, evaluasi media *photostory* diberikan kepada seorang ahli materi. Berikut hasil dari evaluasi tersebut.

Nama Ahli : Mely Sunarsih, S.Pd.

Pekerjaan : Guru Bidang Studi Sosiologi

Tabel 4.10 Skor Evaluasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Rata-Rata Aspek
1	Komponen Pembelajaran	3,6
2	Sasaran	4
3	Penyajian	3,4
4	Teknik Penyampaian	3,5
Jumlah		3,62

Berdasarkan hasil evalusi media yang diperoleh dari ahli materi, media *photostory* mendapatkan skor rata-rata **3,62**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *photostory* dapat dikatakan **sangat baik**. Ahli materi juga memberikan masukan agar pengembangan media *photostory* mendapatkan hasil yang maksimal, masukan dari ahli media adalah:

Tabel 4.11 Revisi Media Ahli Materi

No	Masukan	Tindak Lanjut
1	Gambar terlalu cepat bergerak	Memperbaiki kecepatan transisi antar Memperbaiki kecepatan transisi antar gamabar dengan durasi minimal 5 detik pada bagian penting dan bagian pelengkap minimal 3 detik.

b. Ujicoba Pengguna

¶ Ujicoba *one-to-one*

Ujicoba perorangan ini dilakukan kepada 3 orang siswa kelas X IPS 3 dengan memberikan kuesioner penilaian media *photostory*. Berikut hasilnya.

Tabel 4.12 Skor Ujicoba Perorangan

No	Aspek yang Dinilai	Skor Rata-Rata		
		R1	R2	R3
1	Verbal	3,75	3,5	3
2	Visual	3,5	3,5	3,5
3	Teknik Penyampaian	4	3	3,5
Jumlah		11,25	10	10
Rata-Rata Per Responden		3,75	3,3	3,3
Rata-Rata Akhir		3,45		

Hasil ujicoba Perorangan kepada pengguna mendapat nilai rata-rata **3,45**. Dan dapat dikatagorikan **sangat baik.**

¶ Ujicoba *small group*

Ujicoba *small group* ini dilakukan kepada 9 orang siswa kelas X IPS 3 yang dibagi menjadi 3 kelompok

dengan memberikan kuesioner penilian media *photostory*. Berikut hasilnya.

Tabel 4.13 Skor Ujicoba *Small Group*

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Rata-Rata								
		R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9
1	Verbal	3,25	3,25	3,25	3,5	3,5	2,75	2,25	2,75	3,75
2	Visual	3,5	3,5	3,16	4	3,83	2,8	3,1	3,5	3,5
3	Teknik Penyampaian	3,5	3	3,5	3,5	3,5	2,5	2	3,5	3,5
Jumlah		10.25	9,75	9,91	11	10,83	8,05	7,35	10,75	11
Rata-Rata Peresponden		3,08	3,25	3,3	3,66	3,61	2,6	2,45	3,25	3,66
Rata-Rata Akhir		3,2								

Hasil ujicoba Perorangan kepada pengguna mendapat nilai rata-rata **3,2**. Dan dapat dikatagorikan **baik.**

¶ Ujicoba *field test*

Pada tahap ini pengembang menggunakan tes berupa evaluasi hasil belajar untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar. Berikut hasilnya.

Tabel 4.14 Skor *Field Test*

No	Nama Siswa	Nilai Tes	No	Nama Siswa	Nilai Tes
1	AS	70	25	NA	95

2	AJ	80	26	OS	75
3	AT	85	27	RL	65
4	AA	75	28	SI	75
5	AD	65	29	SP	75
6	AS	55	30	SA	95
7	AS	75	31	SA	90
8	AF	70	32	YN	80
9	DF	90	33	ZA	75
10	DA	85	Jumlah Nilai		2615
11	DN	75	Nilai Rata-Rata		79,24
12	DW	80	Nilai Tertinggi		100
13	DA	75	Nilai Terendah		55
14	DP	80			
15	FN	75			
16	GD	100			
17	HD	65			
18	HK	95			
19	JA	100			
20	MB	80			
21	MR	75			
22	MF	70			

23	MI	100
24	MN	75

Berdasarkan hasil tes evaluasi hasil belajar yang telah dilaksanakan, terdapat **84,84%** nilai siswa yang mendapatkan nilai diatas standar nilai kelulusan minimal 75. Sedangkan, **15,16%** siswa memperoleh nilai dibawah rata-rata minimal dan di dapatkan nilai rata-rata kelas adalah **79,24**. Dengan nilai terendah 55, dan nilai tertinggi 100. keadaan ini menunjukan bahwa penggunaan media *photostory* dapat digunakan pada pembelajaran sosiologi.

B. Nama Produk

Produk pembelajaran ini diberi nama *Photostory* - Topik Media Perilaku Menyimpang, untuk pembelajaran

C. Karakteristik Produk

Karakteristik dari produk pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media *photostory* topik perilaku menyimpang dikembangkan sebagai media pembelajaran di Sekolah Menengah Atas pada pembelajaran sosiologi.

2. Sasaran media ini adalah siswa SMA kelas X.
3. Media photostory ini terdiri atas 3 sub topik, yaitu pengertian perilaku menyimpang, bentuk dan contoh perilaku menyimpang dalam masyarakat, dan hubungan antara perilaku menyimpang dan sosialisasi yang tidak sempurna.
4. Media ini diproduksi dalam format *digital* yang didesain untuk memfasilitasi pembelajaran sosiologi pada topik perilaku menyimpang.
5. Media photostory ini dilengkapi dengan rangkuman serta tes penugasan berkelompok.
6. Media ini disusun dengan model pengembangan ADDIE.
7. Media ini dapat digunakan secara individu, kelompok kecil, maupun kelompok besar.
8. Media ini mudah digunakan, disimpan serta dibagikan karena dalam format *digital*.

D. Prosedur Pemanfaatan

Berikut ini merupakan prosedur penggunaan media *photostory* dalam pembelajaran sosiologi pada topik perilaku menyimpang:

10. Guru sebagai fasilitator diharapkan telah menguasai topik Perilaku Menyimpang.

11. Guru membuka pembelajaran dengan memberi gambaran topik Perilaku Menyimpang kepada siswa.
12. Guru menjelaskan kepada siswa tentang apa yang akan mereka dapat setelah mempelajari topik Perilaku Menyimpang.
13. Siswa diajak guru melakukan tanya jawab tentang topik Perilaku Menyimpang.
14. Guru mengaitkan topik pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa.
15. Siswa diajak guru untuk menyaksikan media *photostory* yang ditampilkan secara bersama-sama.
16. Siswa berkumpul, melaksanakan diskusi terkait topik perilaku menyimpang.
17. Siswa secara berkolompok bergantian ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi.
18. Guru memberikan soal berupa tes baik verbal maupun non-verbal kepada siswa sebagai acuan guru untuk mengetahui sejauh mana siswa telah memahami topik perilaku menyimpang.

E. Keterbatasan Pengembangan

Terdapat beberapa keterbatasan pengembang dalam mengembangkan media *photostory*. Idealnya gambar-gambar yang digunakan dalam media *photostory* memiliki kualitas yang baik atau

berkulitas *High Definition*, tetapi pengembangan ini hanya menggunakan gambar biasa dikarenakan keterbatasan sumber gambar dan terbatasnya size atau ukuran media *photostory* tersebut. Jika dibuat dengan *gambar High Definition* maka ukuran *file* media *photostory* menjadi sangat besar dan sulit untuk dipindah tempatkan.

Ujicoba yang dilaksanakan pada tahap evaluasi hasil belajar tidak menggunakan soal *essay*, melainkan soal yang digunakan hanya sebatas pilihan ganda karena keterbatasan waktu uji coba.

Pengembang juga sudah berusaha semaksimal mungkin melakukan revisi sesuai dengan apa yang telah diberikan oleh para ahli, namun jika masih terdapat kekurangan pada media ini, itu merupakan keterbatasan dari pengembangan ini.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk pembelajaran berupa media *photostory* pada Pembelajaran sosiologi pada Topik Perilaku Menyimpang untuk kelas X. Prosedur pengembangannya menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap dengan hasil pengembangan pada tiap tahap adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis
    a. Melakukan analisis kebuhan media, data tentang kebutuhan akan media pembelajaran *photostory* yang telah teridentifikasi dengan menggunakan instrumen wawancara kepada guru pembelajaran sosiologi.
    b. Melakukan analisis karakteristik siswa, data tentang siswa telah mempelajari topik perilaku menyimpang, dan karakteristik siswa kelas X yang telah mempunyai pola pikir yang bersifat kritis serta mampu berfikir kompleks telah teridentifikasi dengan menggunakan instrumen wawancara kepada beberapa siswa kelas X.

c. Melakukan Analisis lingkungan pemelajar, data yang dihasilkan berupa sarana dan prasarana yang dapat menunjang pembelajaran berbasis media *photostory* dengan melaksanakan observasi di SMA Negeri 63 Jakarta.

2. Tahap Perancangan

a. Merumuskan tujuan pembelajaran, pada tahap ini telah menghasilkan sebuah tujuan umum dan tujuan khusus pada topik perilaku menyimpang, dan peta komptensi yang didapat dengan cara merumuskan analisis kebutuhan terdahulu dan merumuskan melalui RPP yang ada.

b. Membuat garis besar isi media, pada tahap ini telah menghasilkan sebuah rumusan garis besar isi media yang dihasilakan dengan menjabarkan topik pembelajaran serta sub topik pembelajaran yang akan digunakan dalam mengembangkan media *photostory* mengacu pada tujuan umum dan tujuan khusus yang telah dirumuskan sebelumnya.

c. Merancang alat evaluasi media, pada tahap ini telah menghasilkan sebuah kisi-kisi dan butir instrumen

kuisioner yang akan digunakan untuk mengetahui kelayakan sebuah media yang sedang dikembangkan.

d. Merancang tes evaluasi hasil belajar, pada tahap ini telah menghasilkan sebuah kisi-kisi dan butir soal tes evaluasi hasil belajar yang akan digunakan untuk melihat sejauh mana siswa dapat memahami topik perilaku menyimpang.

3. Tahap Pengembangan

a. Tahap pra-produksi, pada tahap ini telah menghasilkan sebuah *storyboard* yang digunakan dalam mengembangkan media *photostory*.

b. Tahap produksi, pada tahap ini telah menghasilkan sebuah produk media *photostory* dengan topik perilaku menyimpang kelas X.

c. Tahap pasca produksi, pada tahap ini menghasilkan media yang telah direview oleh pengembang, para pengkaji, dan teman sejawat.

4. Tahap Implementasi

a. Pada tahap ini telah menghasilkan data-data mengenai kualitas media yang telah dikaji para pengkaji, dan data ketercapaian standar kelulusan minimal dalam pembelajaran sosiologi.

5. Tahap Evaluasi

a. Evaluasi Ahli, pada tahap ini telah dihasilkan analisis data berdasarkan hasil evaluasi dan ujicoba yang telah dilaksanakan. Berdasarkan evaluasi dari ahli media, diperoleh hasil **sangat baik** dengan skor **3,7** , dan evaluasi dari ahli materi diperoleh hasil **sangat baik** dengan skor **3,62**.

b. Evaluasi pengguna, pada tahap ini telah dihasilkan analisis data berdasarkan hasil evaluasi dan ujicoba yang telah dilaksanakan. Berdasarkan evaluasi dari hasil ujicoba *one-to-one* diperoleh hasil **sangat baik**, dengan skor **3,45**, sedangkan ujicoba *small group* diperoleh hasil **baik** dengan skor **3,2**. Sedangkan ujicoba *field test* **84,84%** nilai siswa yang mendapatkan nilai diatas standar nilai kelulusan minimal 75 dan mendapatkan nilai rata-rata **79,24** dengan skor tertinggi 100 dan terendah 55.

B. Implikasi

1. Media *photostory* dapat membantu siswa dalam mempelajari pembelajaran sosiologi dengan mudah.

2. Media *photostory* dapat membantu guru dalam melaksanakan proeses pembelajaran di kelas.
3. Siswa dapat terangsang untuk dapat berpikir kritis dan kompleks dengan adanya media *photostory*.

C. Saran

Saran yang dapat pengembang berikan pada penelitian ini adalah:

1. Guru bidang studi sebaiknya dapat bekerja sama dengan para desainer pembelajaran dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, agar media yang dikembangkan menjadi maksimal.
2. Program Studi Teknologi Pendidikan seharusnya dapat memberikan lebh kesempatan kepada mahasiswa untuk menciptakan atau berkreasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran baik pendidikan formal dan non-formal.
3. Mahasiswa Teknologi Pendidikan yang akan melaksanakan penelitian pengembangan sebaiknya melakukan analisis terlebih dahulu secara terperinci sebelum mengembangkan sebuah produk pembelajaran agar produk yang dihasilkan nantinya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. *2011. Media Pembelajaran Jakarta: Rajawali Pers.*

Baker , Robert L. & Richard E. Schutz. 1971. *Instructional Product Development*, New York: Van Nostrand Reinhold Co.

Daryanto. 2010. *Media* Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran, Gava Media, Yogyakarta

Desmita. 2009. Psikologi Perkembangan Peserta Didik, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Gustafson, Kent L. and Branch. 2002. *Survey of Instructional Development Models 4th Edition, NewYork: US Departement of Education.*

Heinich, Robert, dkk. 2005. *Instructional Media and Technologies for Learning*. USA:Pearson Educational.

Maryati, Kun & Juju. 2008. *Sosiologi untuk SMA dan MA kelas X*, Jakarta: Gelora Aksara Pratama.

Molenda, Michael & Alan Januszweszki. 2008. *Educational Technology.* New York: Taylor & Francis Group.

Mulyatiningsih , Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*, Yogyakarta: UNY Press.

Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Sanjaya Wira. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Kencana.

Seels, Barbara dan Rita Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasan AECT.* Jakarta:Washington DC.

Smaldino. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar* Jakarta:Kencana.

Soekamto, Soerjono 2010. *Sosiologi Suatu Pengantar*, Rajawali Pers, Jakarta.

Sukmadinata, Nana Syaodih: *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remana Rosdakarya.

Suparman, Atwi. 2004. *Desain Instruksional*, Jakarta: Univrsitas Terbuka.

Susilana, Rudi & Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.

Sutjipto, Bambang & Cecep Kustandi. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital* Jakarta: Ghalia Indonesia.

Sutoyo, dkk. 2009, *Teori Pengolahan Citra Digital*, Yogyakarta: Andi Publisher.

http://www.antaranews.com/berita/496321/mendikbud-rata-rata-nilai-ujian-nasional-naik-03-poin

https://id.wikipedia.org/wiki/Photo_Story

https://fotografibergerak.wordpress.com/2010/07/02/tulisan-singkat-tentang-photo-story/

http://www.niu.edu/facdev/_pdf/guide/learning/gagnes_nine_events_instruction.pdf

LAMPIRAN

PERTANYAAN WAWANCARA GURU

ANALISIS MASALAH

Wawancara Guru

1. Bagaimana Ilmu perkembangan sosiologi sampai saat ini?
2. Apa Arti Sosiologi? Apa saja materi yang diajarkan pada kelas X?
3. Apa yang dimaksud dengan perilaku menyimpang?
4. Di SMA Negeri 63 Jakarta, topik perilaku menyimpang terdapat pada bab berapa?
5. Apakah Terdapat Masalah dalam pembelajaran di kelas?
6. Bagaimana Kondisi lingkungan pembelajaran dalam kelas?
7. Apakah tujuan pembelajaran dari pembelajaran sosiologi telah tercapai secara umum?
8. Adakah media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar pada pembelajaran sosiologi?
9. Apakah media yang telah ada dapat membantu anda lebih maksimal dalam pembelajaran di kelas?
10. Perlukah media pembelajaran photostory untuk membantu anda dalam mempelajari sosiologi?

PERTANYAAN WAWANCARA SISWA

ANALISIS KARAKTERISTIK SISWA

1. Berapa Usia kamu Saat ini?
2. Apakah kamu telah mempelajari Topik Perilaku Menyimpang ?
3. Apakah kamu mempunyai hambatan dalam mempelajari pembelajaran sosiologi?
4. Apakah menurut kamu topik perilaku menyimpang perlu untuk dipelajari?
5. Sudah adakah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sosiologi? Bila ada Sebutkan.
6. Apakah menurut kamu Topik perilaku menyimpang sulit untuk dipelajari?

LEMBAR OBSERVASI
LINGKUNGAN PEMELAJAR
DI SMA NEGERI 63 JAKARTA

No	Kelengkapan Penunjang Pembelajaran	Bentuk	Ketersediaan	
			Ada	Tidak Ada
1.	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Komputer/Laptop	✓	
		Proyektor	✓	
		LCD	✓	
		Internet/ WiFi	✓	
		Pengeras Suara/*Speaker*	✓	
		Lab Komputer	✓	
		Pasokan Listrik Memadai	✓	

KUESIONER EVALUASI SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA PHOTOSTORY

PEMBELAJARAN SOSIOLOGI TOPIK BAHASAN PERILAKU MENYIMPANG

SMA NEGERI 63 JAKARTA

Nama : _____

Pekerjaan : _____

Petunjuk pengisisan kuisioner:

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan yang terdapat pada kolom yang tersedia
2. Pilihlah alternatif jawaban yang paling sesuai menurut anda
3. Berilah tanda ceklis (ã) pada kolom yang tersedia
4. Keterangan alternative jawaban:
   1 : Kurang Baik
   2 : Cukup Baik
   3 : Baik
   4 : Sangat Baik

Contoh:

No	Butir Soal	Skala			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran			ã	

Artinya: Menurut kamu k e s e s u a i a n i s i m e d i a d e n g a n t u j sudah baik yang digunakan dalam media *photostory*.

No	Butir Soal	Skala			
		1	2	3	4
1	Kalimat yang digunakan sesuai dengan materi				
2	Bahasa yang digunakan menarik siswa				
3	bahasa yang digunakan memudahkan siswa memahami materi				
4	Kata yang digunakan dalam media merupakan kata yang umum				
5	Gambar yang disajikan tidak blur/dapat terlihat dengan jelas				
6	Gambar yang digunakan dapat menarik siswa				
7	Ukuran spasi ideal untuk dibaca				
8	Warna yang digunakan telah sesuai				
9	Gambar dan teks diletakan secara utuh sesuai dengan isi materi				
10	Teks pada gambar kontras dengan warna gambar yang digunakan				
11	Kemudahan penyajian materi untuk dipelajari				
12	Kemenarikan penyajian materi untuk dipahami				

KUESIONER EVALUASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PHOTOSTORY

PEMBELAJARAN SOSIOLOGI TOPIK BAHASAN PERILAKU MENYIMPANG

SMA NEGERI 63 JAKARTA

Nama : Melly Sunarsih, S.Pd.

Pekerjaan : Guru Bidang Studi Sosiologi

Petunjuk pengisisan kuisioner:

5. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan yang terdapat pada kolom yang tersedia
6. Pilihlah alternatif jawaban yang paling sesuai menurut Bapak/ Ibu
7. Berilah tanda ceklis (ã) pada kolom yang tersedia
8. Keterangan alternative jawaban:
   1 : Kurang Baik
   2 : Cukup Baik
   3 : Baik
   4 : Sangat Baik

Contoh:

No	Butir Soal	Skala			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran			ã	

Artinya: Menu kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran yang digunakan dalam media *photostory*.

9. Kritik dan Saran dari Bapak/Ibu sangatlah berarti untuk kesempurnaan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Atas ketersediannya mengisi kuisioner ini saya ucapkan terimakasih.

No	Butir Soal	Skala			
		1	2	3	4
1	Media *Photostory* memiliki kegiatan pembelajaran yang sistematis				ã
2	Media *Photostory* memiliki tujuan umum				ã
3	Media *Photostory* menjabarkan materi secara sistematis				ã
4	Media *Photostory* memuat tugas			ã	
5	Media *Photostory* memuat rangkuman				ã
6	Media *Photostory* memuat daftar pustaka			ã	
7	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa SMA kelas X				ã
8	Kesesuaian isi media dengan materi pembelajaran				ã
9	Kesesuaian isi media dengan langkah kegiatan pembelajaran			ã	
10	Kesesuaian metode penyampaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai			ã	
11	Kesesuaian isi media dengan sumber belajar			ã	

	yang relevan digunakan dalam pembelajaran				
12	Kesesuaian latihan dengan tujuan pembelajaran				ã
13	Kemenarikan metode penyampaian dalam media pembelajaran				ã
14	Kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa			ã	

1. Bagaimana menurut Bapak/Ibu tentang materi pada media pembelajaran ini secara keseluruhan?
   Sudah baik, materi sudah sesuai dengan pembelajaran di sekolah

2. Apakah kelebihan dari media pembelajaran ini?
   Adanya gambar membuat materi lebih menarik dan lebih jelas tentang penyimpangan sosial

3. Apakah kekurangan media pembelajaran ini ?
   Media pembelajarannya terlalu cepat

4. Apakah Bapak/Ibu mempunyai saran untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran ini?
   Durasi media tolong diperlambat

Jakarta,31 Juli 2017

Ahli Materi

KUESIONER EVALUASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PHOTOSTORY

PEMBELAJARAN SOSIOLOGI TOPIK PERILAKU MENYIMPANG

SMA NEGERI 63 JAKARTA

Nama : Cecep Kustandi, M.Pd

Pekerjaan : Doesn Media

Petunjuk pengisisan kuisioner:

10. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan yang terdapat pada kolom yang tersedia
11. Pilihlah alternatif jawaban yang paling sesuai menurut Bapak/ Ibu
12. Berilah tanda ceklis (ã) pada kolom yang tersedia
13. Keterangan alternative jawaban:
    1 : Kurang Baik
    2 : Cukup Baik
    3 : Baik
    4 : Sangat Baik

Contoh:

No	Butir Soal	Skala			
		1	2	3	4
1.	Media Photostory memiliki latar belakang topik			ã	

Artinya: Menurut Bapak/Ibu perlu atau tidaknya perubahan pada media pembelajaran yang sudah baik digunakan dalam media photostory.

14. Kritik dan Saran dari Bapak/Ibu sangatlah berarti untuk kesempurnaan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Atas ketersediannya mengisi kuisioner ini saya ucpkan terimakasih.

No	Butir Soal	Skala			
		1	2	3	4
1	Media *Photostory* memiliki kegiatan pembelajaran yang sistematis			ã	
2	Media *Photostory* memiliki tujuan umum				ã
3	Media *Photostory* menjabarkan materi secara sistematis				ã
4	Media *Photostory* memuat latihan/tugas				ã
5	Media *Photostory* memuat rangkuman pembelajaran				ã
6	Media *Photostory* memuat Daftar pustaka				ã
7	Media *Photostory* mudah dalam pemanfataan				ã
8	Media *Photostory* dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu				ã
9	Media *Photostory* merupakan media yang bersifat konkret				ã
10	Media *Photostory* merupakan media yang mudah diperoleh			ã	
11	Media *Photostory* dapat memperjelas suatu peristiwa				ã

12	Media *Photostory* dapat digunakan di berbagai jenajng pendidikan				ã
13	Ukuran huruf sesuai dengan sasaran siswa			ã	
14	Ukuran spasi tidak terlalu rapat/terlalu renggang				ã
15	Jenis huruf yang digunakan dapat terlihat dengan jelas				ã
16	Pemberian efek pada teks sesuai kebutuhan			ã	
17	Warna yang digunakan telah sesuai dengan siswa				ã
18	Peletakan gambar dan penyusunan gambar dalam media			ã	
19	Gambar telah ditempatkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran			ã	
20	Gambar yang disajikan merepresentasikan isi			ã	
21	Gambar yang disajikan tidak blur/dapat terlihat dengan jelas				ã
22	Gambar yang digunakan dapat menarik siswa				ã

1. Apakah kelebihan atau keunggulan dari media pembelajaran ini ?
   Baik untuk tipe belajar visual, lebih lengkap karena banyak contoh.

2. Apakah kekurangan atau kelemahan dari media pembelajaran ini ?
   Gambar terlalu cepat bergerak, transisi membuat lelah penonton

3. Apakah Bapak/Ibu mempunyai saran untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran ini?

Tambahkan panduan pemanfaatan, perhatikan *tittle save area*, dan kemas dengan baik.

Jakarta,2 Agustus 2017

Ahli Media

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	:	SMA NEGERI 3 JAKARTA
Mata Pelajaran	:	SOSIOLOGI
Kelas /Program	:	X / Ilmu Sosial
Alokasi waktu	:	10 x 45 menit
Semester	:	2 (dua)
Standar kompetensi	:	Menerapkan nilai dan norma dalam proses pengembangan kepribadian
Kompetensi dasar	:	Mendiskripsikan terjadinya perilaku menyimpang dan sikap sikap anti sosial
Indikator	:	¶ Mendeskripsikan definisi perilaku menyimpang ¶ Mendeskripsikan jenis-jenis perilaku menyimpang ¶ Mendeskripsikan Sifat dan macam perilaku menyimpang ¶ Mendeskripsikan sebab terjadinya perilaku menyimpang

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mendeskripsikan definisi perilaku menyimpang
2. Siswa dapat mendeskripsikan jenis-jenis perilaku menyimpang
3. Siswa dapat mendeskripsikan sebab terjadinya perilaku menyimpang
4. Siswa dapat mendeskripsikan teori penyimpangan

B. Materi Pokok / Pembelajaran

¶ Perilaku menyimpang dan sikap anti sosial

C. Metode Pembelajaran

Diskusi kelompok problem solving, jigsaw

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (2 JP)

1. Y Ŝ Ǝ ǻ ł· ű ł· ў ! ǿ ł· f ó м л Ω ú
   - ¶ Menginformasikan tujuan pembelajaran yaitu mendeskripsikan definisi dan ciri perilaku menyimpang
   - ¶ Memotivasi siswa untuk mengetahui lebih lanjut tentang perilaku menyimpang

2. Y Ŝ Ǝ ǻ ł· ű ł· ў L ў ű ǻ ó т л Ω ú
   - ¶ Eksplorasi
     - ➢ Siswa secara berkelompok mendiskusikan definisi perilaku menyimpang menurut: James V Zeldr, Bruce J Cohen, dan Robert M.Z Lawang
     - ➢ Diskusi dilanjutkan dengan mengkaji tentang ciri-ciri perilaku menyimpang menurut Paul B Horton
   - ¶ Elaborasi
     - ➢ Beberapa kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok tentang definisi ciri perilaku menyimpang
     - ➢ Kelompok lain memperhatikan materi presentasi dengan memberikan kritik dan saran
   - ¶ Konfirmasi
     - ➢ Guru memberikan konfirmasi dengan mengoreksi pendapat yang salah dan memberikan penegasan pada jawaban yang benar
     - ➢ Kelompok yang mengajukan jawaban yang kurang tepat diminta memperbaiki jawaban tersebut

3. Y Ŝ Ǝ ǻ ł· ű ł· ў ! ļ Ķ ǻ ŊJ ó м л Ω ú
   - ¶ Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang telah diajarkan
   - ¶ Menunjuk beberapa orang siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran

Pertemuan 2 (2 JP)

1. Kegiatan Awalб м л Ω ú
   - ¶ Mempersiapkan siswa dengan mengajukan pertanyaan tentang materi sembelumnya yaitu definisi dan ciri perilaku menyimpang
   - ¶ Menginformasikan tujuan pembelajaran kali ini yaitu tentang sifat dan jenis perilaku menyimpang

2. Y Ŝ Ǝ ǻ ł· ű ł· ў L ў ű ǻ ó т л Ω ú
   - ¶ Eksplorasi
     - ➢ Siswa secara berkelompok mendiskusikan sifat dan jenis perilaku menyimpang

- Kelompok 1 mengkaji tentang penyimpangan positif
- Kelompok 2 mengkaji tentang penyimpangan negatif
- Kelompok 3 mengkaji tentang penyimpangan primer
- Kelompok 4 mengkaji tentang penyimpangan sekunder
- Kelompok 5 mengkaji tentang penyimpangan individual
- Kelompok 6 mengkaji tentang penyimpangan kelompok

¶ Elaborasi
- Beberapa kelompok mempresentasikan hasil diskusi tentang sifat dan jenis perilaku menyimpang
- Kelompok lain memperhatikan materi presentasi

¶ Konfirmasi
- Guru memberikan konfirmasi dengan mengoreksi presentasi dari siswa
- Kelompok yang mengajukan jawaban yang kurang tepat diharapkan memperbaiki jawaban tersebut

3. Y Ŝ Ǝ ƛ I· ű I· y˝ ! ļ Ƙ ƛ NJ ó м л Ω ú

¶ Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang sifat dan jenis perilaku menyimpang
¶ Mengajukan beberapa pertanyaan penutup kepada siswa untuk mengecek pemahaman siswa terhadap materi pelajaran
¶ Menunjuk beberapa orang siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran

Pertemuan 3 (2 JP)

1. Kegiaű I· y˝ ! ø I· f ó м л Ω ú

¶ Mengajukan pertanyaan tentang materi sebelumnya tentang sifat dan jenis perilaku menyimpang
¶ Menginformasikan tujuan pembelajaran kali ini yaitu tentang sebab dan teori perilaku menyimpang

2. Y Ŝ Ǝ ƛ I· ű I· y˝ L y˝ ű ƛ ó т л Ω ú

¶ Eksplorasi
- Siswa secara berkelompok mendiskusikan tentang sebab dan teori perilaku menyimpang
- Kelompok 1 mendiskusikan tentang penyimpangan sebagai akibat sosialisasi yang tidak sempurna
- Kelompok 2 mendiskusikan tentang penyimpangan karena hasil sosialisasi subkebudayaan menyimpang
- Kelompok 3 mendiskusikan tentang penyimpangan sebagai hasil proses belajar yang menyimpang
- Kelompok 4 mendiskusikan tentang Teori Labelling
- Kelompok 5 mendiskusikan tentang Teori hubungan diferensiasi

- Kelompok 6 mendiskusikan tentang teori anomie Robert K Merton

¶ Elaborasi
- Beberapa kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok tentang sebab dan teori perilaku menyimpang
- Kelompok lain memperhatikan materi presentasi

¶ Konfirmasi
- Guru memberikan konfirmasi dengan mengoreksi pendapat yang salah dan memberikan penegasan pada jawaban yang benar
- Kelompok yang mengajukan jawaban yang kurang tepat diharapkan memperbaiki jawaban tersebut

3. Y Ŝ Ǝ ǻ ł· ű ł· ў ! ļ Ќ ǻ ŊJ ó м л Ω ú

¶ Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang sebab dan teori perilaku menyimpang
¶ Menunjuk beberapa orang siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran

Pertemuan 4 (2 JP)

1. Y Ŝ Ǝ ǻ ł· ű ł· ў ! ǿ ł· f ó м л Ω ú

¶ Mengajukan pertanyaan tentang materi sebelumnya tentang sebab dan teori perilaku menyimpang
¶ Menginformasikan tujuan pembelajaran kali ini yaitu tentang bentuk-bentuk perilaku menyimpang

2. Y Ŝ Ǝ ǻ ł· ű ł· ў L ў ű ǻ ó т л Ω ú

¶ Eksplorasi
- Siswa secara berkelompok mendiskusikan tentang bentuk-bentuk perilaku menyimpang
- Kelompok 1 mengkaji tentang kasus penyalahgunaan narkoba
- Kelompok 2 mengkaji tentang kasus penyimpangan seksual
- Kelompok 3 mengkaji tentang alkoholisme
- Kelompok 4 mengkaji tentang kenakalan remaja

¶ Elaborasi
- Tiap-tiap kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusi kelompok tentang bentuk-bentuk perilaku menyimpang
- Kelompok lain memperhatikan materi presentasi

¶ Konfirmasi
- Guru memberikan konfirmasi dengan mengoreksi pendapat yang salah dan memberikan penegasan pada jawaban yang benar
- Kelompok yang mengajukan jawaban yang kurang tepat diharapkan memperbaiki jawaban tersebut

3. Y Ŝ Ǝ ƛ ŀ ű ŀ ƴ ! ļ Ƙ ƛ NJ ó м л Ω ú

- Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang telah diajarkan
- Menunjuk beberapa orang siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran

E. Alat, bahan dan sumber belajar

- Wikipedia ensiklopedi, Sosiologi suatu pengantar (Soerjono Soekanto), Sosiologi (Paul B Horton dan Charles L Hunt)
- Sumber dari artikel, internet dan bahan lain yang relevan

F. Penilaian

a. Jenis tagihan : soal esai

1. Apa Deskripsikan ciri-ciri perilaku menyimpang menurut Paul B Horton!
2. Deskripsikan dua sifat perilaku menyimpang!
3. Deskripsikan sebab-sebab terjadinya perilaku menyimpang!
4. Deskripsikan teori labeling dalam melihat penyimpangan!
5. Deskripsikan lima tipe cara adaptasi menurut Robert K Merton!

b. Bentuk instrumen : uraian singkat

EVALUASI HASIL BELAJAR

PENGEMBANGAN *MEDIA PHOTOSTORY*

PEMBELAJARAN SOSIOLOGI TOPIK PERILAKU MENYIMPANG

KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 63 JAKARTA

NAMA :

Berilah tanda silang (X) untuk jawaban yang anda anggap benar!

1. Prilaku menyimpang adalah tindakan yang menyimpang dari norma-norma yang berlaku dalam sistem sosial dan menimbukan usaha dari pihak yang berwenang untuk memperbaiki prilaku yang menyimpang, é
   a. Jane Vander Zanden
   b. Robert MZ Lawang
   c. A. Aoenarko
   d. Prof. Dr. Selo Soemardjan
   e. Soerjono Soekanto

2. Perilaku menyimpang adalah tindakan pelanggaran yang dilakukan oleh individu atau kelompok terhadap
   a. kaidah
   b. nilai
   c. struktur
   d. norma
   e. perilaku

3. Perhatikan pernyataan berikut
   1. Andi mencontek ketika ulangan
   2. perampok membunuh korbannya ketika mengambil hartanya
   3. bandar narkoba di tangkap polisi
   4. Nia memakai telp ayahnya tanpa seijin ayahnya
   5. Sela membuang sampah tidak pada tempatnya

   Yang merupakan ciri penyimpangan primer ialah
   a. 1, 2, 3
   b. 1, 3, 5
   c. 1, 3, 4
   d. 1, 4, 5
   e. 2, 3, 4

4. Pelaku dari perilaku penyimpangan sekunder mempunyai hubungan dengan masyarakat sekitarnya yang ditandai dengan....
   a. keengganan masyarakat untuk menerimanya kembali
   b. ketidakmampuan pelaku untuk bergaul kembali
   c. adanya upaya negosiasi agar masyarakat sekitarnya mau menerima
   d. keinginan masyarakatuntuk setia melindungi pelaku
   e. tidak ada halangan untuk menjadi anggota masyarakat kembali

5. Banyak kaum wanita yang bekerja di kantor hingga lembur sampai malam. Hal ini menunjukan adanya penyimpangan bersifat...
   a. primer
   b. sekunder
   c. positif
   d. langsung
   e. negatif

6. Yang dimaksud dengan kejahatan kerah putih adalah....
   a. kejahatan terhadap orang-orang berdasi
   b. kejahatan yang dilakukan di kawasan para konglomerat
   c. kejahatan yang dilakukan oleh orang terpandang
   d. kejahatan yang dilakukan oleh para preman
   e. kejahatan terhadap para polisi berpakaian preman

7. Sekelompok siswa berencana merusak sekolah, masing-masing mendapat tugas membawa barang-barang dapat merusak sekolah. Bentuk penyimpangan demikian dapat disebut ....
   a. penyimpangan individual
   b. penyimpangan perorangan
   c. penyimpangan kelompok
   d. penyimpangan massa
   e. penyimpangan campuran

8. Perilaku menyimpang yang termasuk dalam tidak kriminal adalah....
   a. kumpul kebo, narkotik, mencontek
   b. kumpul kebo, penganiyaan, bermain judi
   c. korupsi, arogansi, mencorat coret tembok
   d. pekerja seks komersial, kolusi, narkotik
   e. penipuan, pemerkosaan, penganiyaan

9. Prostitusi termasuk penyimpangan sosial terkait nilai sakral pada kebutuhan....
   a. hubungan seksual
   b. hubungan sosial
   c. kelainan seksual
   d. hubungan pribadi
   e. kebutuhan fisik

10. Contoh sikap eksentrik yang dilakukan oleh individu antara lain adalah....
   a. pencuri tinggal di tempat pelacuran
   b. perempuan memakai celana panjang
   c. laki-laki memakai anting
   d. minum minuman keras
   e. memberi uang pelicin kepada petugas

11. Berikut ini yang merupakan penyimpangan dalam gaya hidup adalah....
   a. mencuri di rumah orang kaya
   b. pria memakai anting
   c. perilaku minder
   d. mengkonsumsi putaw
   e. melakukan kawin lari

12. Bagi masyarakat Indonesia, kumpul kebo merupakan perilaku menyimpang. Bagi masyarakat barat, hal tersebut bukan merupakan perilaku menyimpang. Kenyataan ini menunjukan bahwa....
    a. perilaku menyimpang adalah masalah individual
    b. nilai dan norma sosial antar masyarakat bisa berbeda
    c. perilaku menyimpang menuntut aturan hukum yang jelas
    d. kumpul kebo bisa ditolerir oleh masyarakat
    e. pelaku kumpul kebo bisa diterima oleh masyarakat Indonesia

13. Homoseksual dan lesbianisme termasuk penyimpangan sosial bagi masyarakat Indonesia karena....
    a. pada dasarnya hubungan seksual merupakan proses regenerasi bukan semata untuk kesenangan
    b. tindakan seksual semacam ini hanya memperbudak salah satu pihak
    c. salah satu agama di Indonesia menentang aktivitas seksual semacam ini
    d. adanya golongan yang taat hukum
    e. tidak adanya kepastian hukum bagi para masyarakat

14. Perhatikan pernyataan berikut !
    1. sosialisasi yang tidak sempurna.
    2. mengadopsi sub-budaya menyimpang
    3. gagalnya individu untuk mengidentiýkasi
    4. tindakan kriminal yang dilakukan oleh sebagian masyarakat.
    5. kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap nilai dan norma.

    Dari pernyataan di atas, yang merupakan penyebab prilaku menyimpang adalah nomor ...
    a. 1, 3, 5
    b. 2, 3, 5
    c. 3, 4, 5
    d. 1, 2, 3
    e. 2, 4, 5

15. Keluarga dapat menjadi media pembentukan pr
    a. keluarga yang tidak harmonis akan melahirkan anak yang akan berprilaku menyimpang.
    b. kondisi keluarga akan berpengaruh terhadap kesehatan mental jiwa anak.
    c. keluarga merupakan lingkungan tempat tinggal anak.
    d. keluarga yang baik akan melahirkan anak yang berhasil.
    e. keluarga sangat berperan dalam pembentukan kepribadian.

16. Seorang anak berprilaku menyimpang melakukan pencurian, karena kekurangan uang di keluarganya, maka anak tersebut harus mendapat pertolongan berupa ...
    a. biologis
    b. historis
    c. sosiologis
    d. ekonomis
    e. psikologis

17. Contoh dari perilaku menyimpang sebagai akibat dari subkebudayaan yang menyimpang antara lain

a. hedonisme di kalangan eksekutif muda
b. penyalahgunaan narkotika di kalangan remaja
c. meningkatnya tawuran antar pemelajar
d. pola hidup konsumtif kelompok selebritis
e. peningkatan tindak kriminal pada masa resesi ekonomi

18. Apabila tindakan seperti menyogok, menggelapkan uang, dan pelacuran merupakan hal yang dianggap biasa sedangkan sebelumnya dianggap sebagai hal yang tercela, maka fenomena ini dinamakan sebagai....
a. penyimpangan karena kesalahan sosialisasi
b. perubahan pola hidup masyarakat
c. hasil sosialisasi sub kebudayaan menyimpang
d. destrukturisasi pola kehidupan masyarakat
e. penyimpangan sosial secara individual

19. Contoh dari penyimpangan sebagai hasil dari sosialisasi yang tidak sempurna adalah
a. ayah melarang Nano tidak merokok namun karena pergaulan Nano merokok
b. anak perempuan yang suka berpakaian laki-laki
c. persaingan yang dilakukan di dalam suatu organisasi
d. minum minuman keras hingga mabuk di diskotik
e. penyelundup memberi uang pada petugas yang korup

20. Sebab-sebab terjadinya kenakalan remaja adalah
a. lingkungan keluarga yang tidak harmonis
b. situasi yang menjemukan atau membosankan
c. pengaruh budaya dari luar yang tidak baik
d. lingkungan yang tidak kondusif seperti lingkungan terminal.
e. lingkungan masyarakat yang tidak menentu bagi prospek kehidupan masa yang akan dating

ALUR STORYBOARD MEDIA *PHOTOSTORY*

PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

TOPIK : PERILAKU MENYIMPANG

Bagian Pembuka

<table>
<tr><th>Scene</th><th>Visual</th><th>Audio</th></tr>
<tr><td rowspan="3">Opening/
Pembuka</td><td>
</td><td rowspan="3">Musik instrumen pembuka</td></tr>
<tr><td>Teks</td></tr>
<tr><td>Universitas Negeri Jakarta dan Jurusan Teknologi Pendidikan</td></tr>
</table>

Scene	Visual	Audio
Opening/ Pembuka		Musik instrumen pembuka
	Teks	
	Media Photostory	

Scene	Visual	Audio
Judul Media/ Pembuka		Musik instrumen pembuka
	Teks	
	Pembelajaran Sosiologi TOPIK : Perilaku menyimpang	

	Perilaku Menyimpang	

Scene	Visual	Audio
Tujuan Pembelajaran Umum/ Pembuka		Musik instrumen pembuka
	Teks	
	Setelah mempelajarai materi ini, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk perilaku menyimpang dari nilai dan norma yang dianut masyarakat secara keseluruhan	

Bagian Isi

Scene	Visual	Audio
Perilaku Menyimpang/ Topik 1		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Perilaku Menyimpang	

Scene	Visual	Audio
Perilaku Menyimpang/ contoh perilaku menyimpang		Musik Instrumen Isi

Teks

Tawuran, Penculikan dan Pemalsuan Uang

Scene	Visual	Audio
Perilaku Menyimpang/ Definisi		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Menurut kalian, apa yang sedang mereka lakukan	

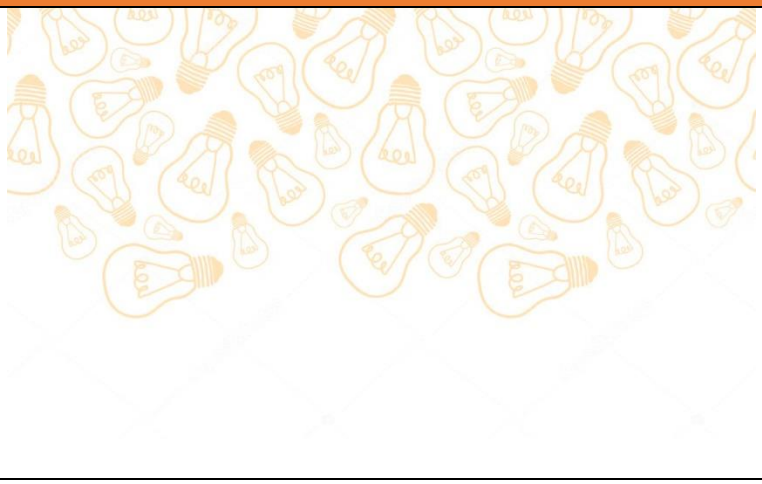
Scene	Visual	Audio
Perilaku Menyimpang/ Definisi		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Mereka sedang melakukan tindakan perilaku yang menyimpang	

Scene	Visual	Audio
Perilaku Menyimpang/ Definisi		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Sebenarnya apa arti dari perilaku menyimpang itu?	

Scene	Visual	Audio
Perilaku Menyimpang/ Definisi		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Perilaku dikatakan menyimpang apabila tidak sesuai	

	dengan nilai dan norma sosial yang berlaku di masyarakat	

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 2		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Terdapat dua jenis perilaku menyimpang	

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 2		Musik Instrumen Isi

	Teks	
	Perilaku Menyimpang Bersifat Primer	

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 2		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Adalah perbuatan menyimpang yang dilakukan secara tersembunti dan mudah dimaafkan	

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ contoh penyimpangan primer	 	Musik Instrumen Isi

	 Teks Naik motor tanpa helm Memberhentikan kendaraan bukan pada tempatnya Aksi coret tembok	

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 2	Teks	Musik Instrumen Isi

	Perilaku Menyimpang bersifat Sekunder	

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 2		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Adalah perbuatan menyimpang dan masyarakat tidak memberikan toleransi	

Scene	Visual
Jenis Perilaku Menyimpang/ contoh penyimpangan sekunder	
	Teks

	Aksi pencurian dan Aksi penjambretan

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 3		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Sifat dan perilaku menyimpang	

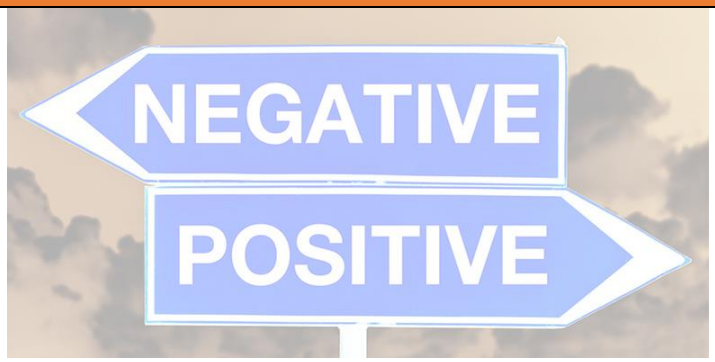
Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 3		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Secara umum terdapat dua sifat penyimpangan,	

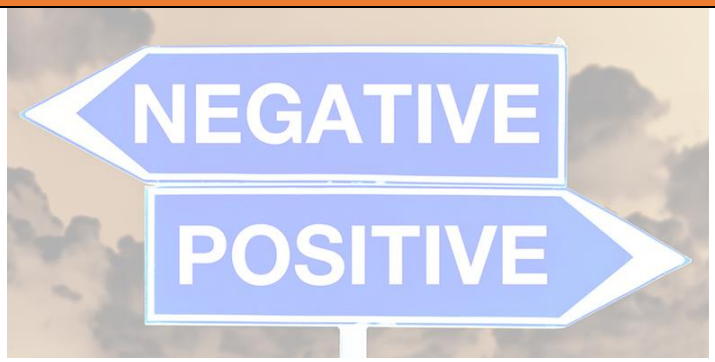
	penyimpangan positif dan negatif	

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 3		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Penyimpangan bersifat positif	

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 3		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Penyimpangan yang mempunyai dampak positif serta mengandung unsur inovatif	

Scene	Visual
Jenis Perilaku Menyimpang/ contoh penyimpangan positif	
	Teks
	Emansipasi wanita buruh pabrik, pedagang, wanita karier

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 3		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Penyimpangan bersifat negatif	

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 3		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Sebuah perilaku yang dipandang rendah dan berakibat buruk	

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ contoh penyimpangan negatif		Musik Instrumen Isi

	 Teks Tindak korupsi dan tindak pembunuhan	

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 3	Teks Perilaku menyimpang digolongkan menjadi 4 bagian;	Musik Instrumen Isi

	Tindak kriminal Penyimpangan Seksual Penyimpangan penggunaan obat terlarang Penyimpangan gaya hidup	

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 3		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Tindak kriminal	

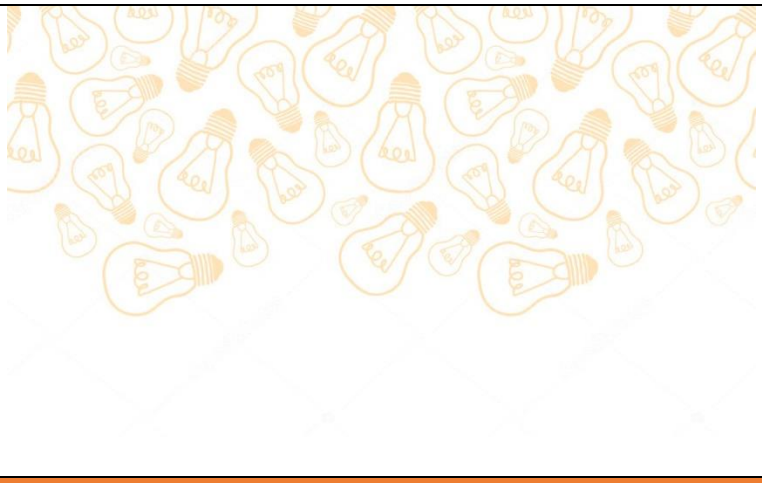
Scene	Visual	Audio

Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 3		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Merupakan tindakan bertentangan dengan norma hukum, sosial, dan norma agama di masyarakat	

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ contoh tindak kriminal		Musik Instrumen Isi

	   Teks	
	Mabuk-mabukkan, Judi, dan Pencemaran lingkungan	

Scene	Visual	Audio

Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 3		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Penyimpangan seksual	

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 3		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Adalah tindakan perilaku seksual yang tidak lazim dilakukan oleh khalayak banyak	

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ contoh penyimpangan seksual	 	Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Parade waria dan Para pelaku tindak LGBT	

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 3		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Pemakaian dan penggunaan obat terlarang	

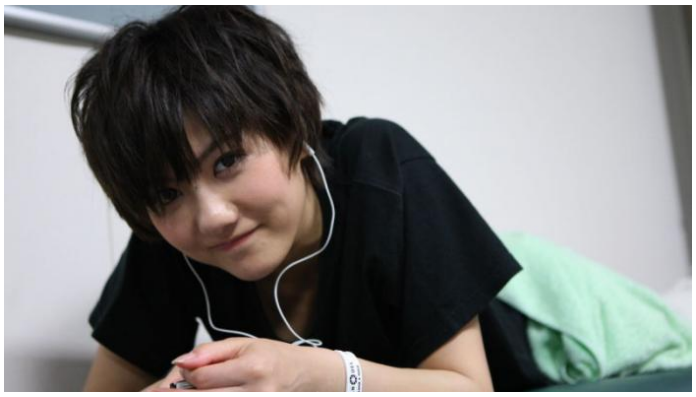
Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 3		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Suatu tindakan penyimpangan dari nilai dan norma sosial maupun agama	

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ contoh penyimpangan obat terlarang		Musik Instrumen Isi

	Teks	
	Penggunaan narkoba dan Mabuk lem	

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 3		Musik Instrumen Isi
	Teks	
	Penyimpangan dalam gaya hidup	

Scene		Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ Topik 3			Musik Instrumen Isi
		Teks	
		Suatu tindakan penyimpangan dalam bentuk gaya hidup yang lain dari biasanya	

Scene	Visual	Audio
Jenis Perilaku Menyimpang/ contoh penyimpangan gaya hidup		Musik Instrumen Isi

F21

	Teks	
	Melakukan tindak arogansi, berpenampilan eksentrik seperti berambut panjang dan beranting bagi pria atau tomboy bagi wanita	

Bagian Penutup

Scene	Visual	Audio
Sebab penyimpangan terjadi / Topik 4		Musik Instrumen penutup

	Teks	
	Perilaku menyimpang dapat terjadi karena faktor; mengikuti panutan ajaran yang salah Menetap ditempat lingkungan yang kumuh Ketidaksepadanan pesan yang disampaikan	

Scene	Visual	Audio
Penutup/ Rangkuman singkat		Musik Instrumen penutup
	Teks	
	Rangkuman Topik Perilaku Menyimpang	

Scene	Visual	Audio
Penutup/ soal untuk siswa		Musik Instrumen penutup
	Teks	
	Jadi sudah pahamkah kalian tentang perilaku menyimpang ?	

Scene	Visual	Audio
Penutup/ soal untuk siswa		Musik Instrumen penutup
	Teks	
	Sekarang diskusikan dengan temanmu, adakah tindakan perilaku menyimpang yang terjadi di sekitarmu? Dan faktor apa saja yang mempengaruhi perilaku tersebut?	

Scene	Visual	Audio
Daftar Pustaka Gambar		Musik Instrumen penutup
	Teks	
	Pustaka gmabar dengan 54 sumber data gambar	

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI , DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PRI : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV :4893982
BUK : 4750930, BAKHUM : 4759081, BK : 4752180
Bagian UHT : Telepon, 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian Humas : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Building Future Leaders

Nomor : **3070/UN39.12/KM/2017** **10 Juli 2017**
Lamp. : -
H a l : **Permohonan Izin Mengadakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi**

Yth. **Kepala SMA Negeri 63 Jakarta**

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

N a m a	:	**Dyar Widyantono**
Nomor Registrasi	:	1215116016
Program Studi	:	Teknologi Pendidikan
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP	:	083808080804

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

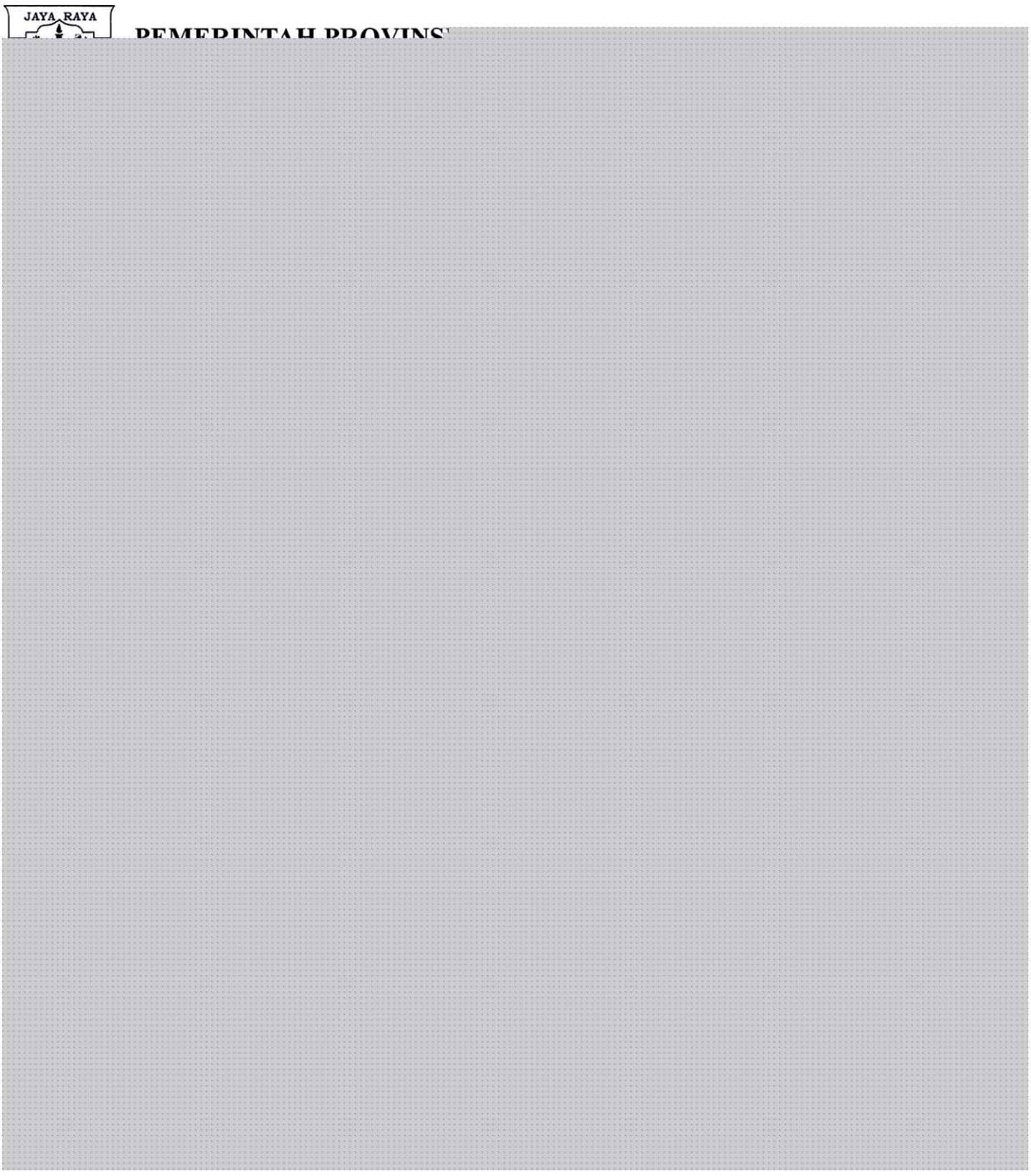
"Pengembangan Media *Photostory* Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas X SMA Negeri 63 Jakarta"

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,
dan Hubungan Masyarakat

Woro Sasmoyo, SH
NIP. 19630403 198510 2 001

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan


JAYA RAYA