

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media layanan informasi, dengan membuat bahan informasi berupa *CD* interaktif tentang pengenalan bimbingan dan konseling berbantuan *software adobe flash* bagi peserta didik kelas VII SMP.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Develompment*) yang berorientasi pada pengembangan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan adalah suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk dan validasi produk tersebut.¹

3. Tempat dan Responden Penelitian

Tempat peneltian ini dilakukan di SMP N 2 Babelan dan SMPIT Al-Manar Bekasi. Dengan responden yaitu peserta didik kelas VII SMP pada kedua sekolah tersebut.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cet. 16, 2013, Bandung: Alfabeta, h. 407.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada model penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dilakukan oleh Sugiyono yang meliputi sepuluh tahap pengembangan yaitu; 1). Potensi dan masalah; 2). Mengumpulkan data/informasi; 3). Desain produk; 4). Validasi desain; 5). Perbaikan desain; 6). Uji coba produk; 7). Revisi produk; 8). Ujicoba pemakaian; 9). Revisi produk; 10). Produksi masal:²

Pengembangan *CD* interaktif ini telah mengikuti langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah ditentukan sebelumnya.

Akan tetapi merujuk pendapat Borg dan Gall yang menyatakan bahwa penelitian *research and development* bersifat *longitudinal* dalam beberapa tahap maka peneliti menetapkan hanya melakukan pengembangan pada tahap *basic research* yang menghasilkan produk hipotetik, pengembangan *CD* interaktif ini hanya sampai pada tahap yang kelima dalam langkah-langkah penelitian *research and development* yaitu revisi desain Sehingga *CD* interaktif ini bersifat hipotetik (produk awal), dikatakan hipotetik karena *CD* interaktif ini belum diujicobakan kepada siswa dan belum teruji keefektivitasannya.

² Ibid. h. 408.

Hal ini sejalan dengan pendapat Borg and Gall dalam Sugiyono menyatakan bahwa pada umumnya penelitian pengembangan bersifat *longitudinal* (beberapa tahap). Untuk penelitian analisis kebutuhan sehingga mampu dihasilkan produk yang bersifat hipotetik sering digunakan metode penelitian dasar (*basic research*). Selanjutnya untuk menguji produk yang masih bersifat hipotetik tersebut, digunakan eksperimen, atau *action research*. Setelah produk teruji, maka dapat diaplikasikan. Proses pengujian produk dengan eksperimen tersebut, dinamakan penelitian terapan (*applied research*).³

Berikut adalah penjelasan prosedur penelitian yang dilakukan peneliti:

1. Potensi dan Masalah

Penelitian berawal dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didaya gunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah juga bisa dijadikan sebagai potensi, apabila dapat mendayagunakannya. Masalah akan terjadi jika terdapat penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Masalah ini dapat diatasi melalui *research and development* dengan cara meneliti

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cet. 6, 2007, Bandung: Alfabeta, h. 297.

sehingga dapat ditemukan suatu model, pola atau sistem penanganan terpadu yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik.

Peneliti mengumpulkan informasi dengan cara melakukan analisis kebutuhan di dua sekolah di Bekasi yaitu SMPN 2 Babelan dan SMPIT AL-MANAR. Peneliti menyebarkan angket (instrumen) kepada siswa kelas VII di dua sekolah tersebut, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui data/informasi tentang bagaimana kondisis sekolah?, bagaimana pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah tersebut?, apakah di sekolah tersebut membutuhkan media pembelajaran berupa *CD* interaktif?, serta informasi apa saja yang dibutuhkan siswa untuk mengenal layanan bimbingan dan konseling?. Hasil dari analisis kebutuhan (Lampiran 2, halaman 175).

2. Mengumpulkan data/informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, selanjutnya dikumpulkan berbagai informasi dan studi literatur yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan

dapat mengatasi masalah tersebut. Studi ini ditujukan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoretis yang memperkuat suatu produk, khususnya yang terkait dengan produk pendidikan.

Adapun urutan dalam proses pengumpulan bahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, a). Pengumpulan bahan-bahan materi bimbingan dan konseling yang meliputi Pengertian, fungsi, dan tujuan bimbingan dan konseling. serta materi bidang BK yang meliputi bidang pribadi: informasi dan tips tentang percaya diri dan kemandirian. bidang sosial; informasi dan tips mengenai komunikasi dan konflik; bidang belajar: informasi dan tips belajar dan persiapan menghadapi ujian; bidang karir; informasi dan tips mengenal sekolah lanjutan setelah SMP (SMA/MA dan SMK/MAK..?; b) pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan untuk media seperti animasi, musik, dan gambar; b) Pemrograman media dibuat dengan menggunakan Program *Adobe Flash Cs4 Profesional* . Tahap ini digunakan sebagai bahan penjabaran dari garis besar isi program media yang telah disusun; c). Mencari kajian literatur dan pustaka mengenai media pembelajaran, CD interaktif, dan materi BK yang sudah disebutkan diatas.

3. Desain produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian *research and development* ada banyak macamnya. Untuk menghasilkan sistem kerja baru, harus dibuat rancangan kerja baru berdasarkan penilaian terhadap system kerja lama, sehingga dapat ditemukan kelemahan kelemahan terhadap sistem tersebut.

Perancangan *CD* interaktif dalam penelitian ini dimulai dengan menyusun isi program, menentukan urutan penyajian dan menyusun alur pembelajaran yang berupa *flowchart*. Langkah-langkah perancangannya meliputi: 1). Penulisan naskah materi bimbingan dan konseling yang akan dimasukkan ke dalam media *CD (compact disc)* interaktif. 2). Pembuatan *Storyboard CD* interaktif tentang pengenalan bimbingan dan konseling. 3). Menyusun alur pembelajaran yang berupa *flow chart CD interaktif tentang pengenalan bimbingan dan konseling. (flow chart dan storyboard CD interaktif* (Lampiran 4, dan 5, halaman 184 dan 185). 4). Menyusun garis besar isi dari media *CD (compact disc)* interaktif. Secara garis besar isi dalam media *CD* interaktif ini terdiri dari 3 bagian yaitu; a) Bagian pendahuluan berisi intro/opening; b) Bagian menu utama berisi kompetensi, materi BK, materi bidang

dan BK, video BK ; c). Bagian penutup, bagian ini bagian ini berisi evaluasi.

4. Validasi desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sudah baik atau tidak untuk dilakukan ujicoba produk. Pada penelitian ini *CD* interaktif yang dihasilkan divalidasi oleh ahli materi dalam bidang bimbingan dan konseling dan ahli media pembelajaran, ahli materi dalam hal ini adalah dua orang dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling FIP UNJ yang mengevaluasi mengenai isi dari *CD* interaktif dari segi konsep materi yang disajikan. Pendapat para ahli materi bimbingan dan konseling akan dijadikan masukan untuk perbaikan produk selanjutnya. Sedangkan untuk ahli media pembelajaran adalah satu orang dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNJ yang mengevaluasi mengenai isi dari *CD* interaktif dari segi media, kualitas gambar, dan kesesuaian suara yang disajikan. Pendapat ahli media akan dijadikan masukan untuk perbaikan produk selanjutnya. Dalam mengevaluasi *CD* interaktif ini digunakan angket (instrumen) kelayakan *CD* interaktif.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk, divalidasi, melalui hasil angket dan diskusi dengan ahli materi bimbingan dan konseling dan ahli media pembelajara. Maka akan dapat diketahui kelemahan-kelemahan *CD* interaktif ini. Kelemahan-kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Dalam hal ini yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti sendiri

Berikut tabel tahap-tahap pengembangan yang sudah dilakukan peneliti.

Tabel 1.

Tahap-tahap penelitian pengembangan (*Research & Develompment*)

Tahap	Tujuan	Kegiatan	Perangkat
1. Analisis Kebutuhan	Mengidentifikasi kebutuhan akan <i>CD</i> interaktif. Yang meliputi mengetahui data/informasi tentang bagaimana pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah tersebut?, apakah di sekolah tersebut membutuhkan media	Melakukan survei kebutuhan siswa dan guru akan <i>CD</i> interaktif	- Siswa dan guru sebagai responden - Angket dan format wawancara tentang kebutuhan akan <i>CD</i> interaktif

	pembelajaran berupa <i>CD</i> interaktif?, serta informasi apa saja yang dibutuhkan siswa untuk mengenal layanan bimbingan dan konseling?. • Mengetahui informasi BK yang meliputi pengertian, fungsi, tujuan dan jenis-jenis layanan serta-serta materi BK yang dibutuhkan oleh siswa, untuk dikembangkan dalam bentuk <i>CD</i> interaktif	• Melakukan peninjauan pustaka dan literatur bahan ajar sebagai bahan informasi	
2. Mengumpulkan data	• Memperoleh data/bahan yang diperlukan untuk mengembangkan <i>CD</i> interaktif • Memperoleh data/bahan yang diperlukan untuk isi materi BK	• Pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan untuk <i>CD</i> interaktif seperti animasi, musik, gambar dll. • Pengumpulan literatur dan pustaka mengenai BK	• Gambar, musik, dan animasi yang relevan dan baik mutunya.
3. Desain Produk	• Menghasilkan rancangan atau desain <i>CD</i> interaktif • Menghasilkan <i>CD</i> interaktif	• Membuat analisis materi <i>CD</i> interaktif • Membuat desain <i>CD</i>	• Komputer • <i>Software</i> komputer untuk melakukan perancang

	berdasarkan rancangan yang telah dibuat	interaktif • Pemrograman <i>CD</i> interaktif dibuat dengan menggunakan Program <i>Adobe Flash Cs4 Profesional</i> • Bekerja sama dengan ahli bidang media dalam merancang tampilan dan mengedit <i>CD</i> interaktif	an, serta data dan bahan-bahan pendukung lainnya (gambar, animasi musik, dll).
4. Validasi Desain	• Mendapatkan masukan (kritik dan saran) dari ahli media dan ahli materi, atas <i>CD</i> interaktif yang dihasilkan.	• Melakukan validasi produk dengan memberikan angket evaluasi kelayakan isi materi dan evaluasi kelayakan media • Mendapat masukan (kritik dan saran) dari para ahli • Mengolah dan menganalisis masukan (kritik dan saran) dari para ahli untuk melakukan revisi produk.	• Ahli media dan ahli materi bimbingan dan konseling sebagai responden • Angket sebagai instrumen uji ahli. • <i>CD</i> interaktif sebagai produk yang diuji validasinya oleh ahli.
5. Revisi Desain	• Berdasarkan masukan hasil uji validasi ahli materi BK dan ahli media dilakukan	• Melakukan perbaikan desain <i>CD</i> interaktif	• <i>CD</i> interaktif sebagai produk yang diuji

	perbaikan produk <i>CD</i> interaktif		validasinya oleh ahli
--	--	--	--------------------------

C. Teknik Evaluasi

1. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk membuat angket validasi ahli materi BK dan ahli media, dalam penelitian ini mengacu kepada teori yang dikemukakan oleh Romi Satria Wahono tentang aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran⁴.(Lampiran 12, halaman 203).

a. Instrumen Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Instrumen validasi ahli diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Hasil instrumen validasi ahli dimaksudkan untuk didapatkan data tentang kesesuaian dan kelayakan isi materi dan kelayakan produk media *CD* interaktif, yang nantinya data tersebut digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi pada *CD* interaktif. Lembar instrumen ini diperuntukan bagi ahli media pembelajaran dan ahli materi bimbingan dan konseling.

1). Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam validasi ahli penelitian ini menggunakan data yang berasal dari pengkajian oleh para ahli. Data diperoleh dengan

⁴ [ONLINE], Tersedia : <http://romisatriawahono.net/2006/06/23/mediapembelajaran-dalam-aspek-rekayasa-perangkat-lunak/> (diakses pada 12 maret 2015)

menggunakan instrumen pengkajian berupa angket uji kelayakan kepada ahli materi bimbingan dan konseling (Lampiran 6, dan 7, halaman 193 dan 194), dan angket uji kelayakan kepada ahli media pembelajaran (Lampiran 8, dan 9, halaman 196 dan 197).

Produk yang telah dihasilkan yaitu *CD* interaktif ditujukan kepada responden yaitu ahli materi bimbingan dan konseling dan ahli media pembelajaran, setelah responden melihat dan mencermati produk kemudian responden mengisi angket yang telah diberikan.

b). Validasi Instrumen

Pengujian validitas instrumen validasi ahli ini menggunakan validitas konstruksi. Validitas konstruksi dapat digunakan pendapat dari ahli (*expert judgement*)⁵. Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan dosen pembimbing penelitian. Dosen pembimbing penelitian diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Dosen pembimbing penelitian akan memberi keputusan instrumen dapat dipergunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, atau mungkin dirombak total.

⁵ Ibid

c). Teknik Analisis Data

Instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan materi BK terdiri dari dua aspek yaitu yang pertama aspek materi BK dengan indikator ketepatan/keakuratan, kesesuaian dengan kurikulum kesesuaian dengan indikator, kesesuaian topik dengan materi, kejelasan uraian materi, interaktivitas, kemudahan untuk dipahami, dan sistematis; alur logika jelas Aspek yang kedua aspek pembelajaran penyampaian kompetensi, standar kompetensi, dan indikator, urutan penyajian materi, efektifitas pencapaian kompetensi, standar kompetensi, dan indikator efisiensi penggunaan waktu, kesesuaian materi dengan sasaran (siswa), kesesuaian kompetensi, standar kompetensi, dan indikator dengan tes/evaluasi, kesesuaian materi dengan tes/evaluasi.

Instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan ahli media terdiri dari dua aspek yaitu yang pertama aspek rekayasa perangkat lunak dengan indikator meliputi efektif dan efisien dalam penggunaan, *maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah), usability (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya), ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan dan pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam

eksekusi. Aspek yang kedua komunikasi visual dengan indikator meliputi komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran, kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan, sederhana dan memikat, audio (*sound effect, backsound, musik*), visual (*layout design, typography, warna*), media bergerak (*animasi, movie*), *Layout Interactive* (ikon navigasi).

Skala penilaian yang digunakan pada masing-masing angket untuk menguji CD interaktif tentang pengenalan bimbingan dan konseling, terdiri dari lima pilihan rentang jawaban yaitu, sangat baik, baik, cukup, tidak baik, dan sangat tidak baik. Masing-masing pilihan rentang diberi skor 1-5 (lihat tabel 2), kemudian hasil penilaian aspek-aspek yang terdapat pada media CD interaktif tersebut diambil rata-rata dan ditentukan besar persentase dari skor angket yang diberikan kepada para ahli. Selanjutnya melakukan analisa data menggunakan skor rata-rata yang telah diperoleh.

Tabel 2.

Skala penilaian instrumen penelitian berdasarkan skala *likert*

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Instrumen yang baik harus memenuhi persyaratan uji validitas dan reliabilitas. Instrumen dalam validasi ahli menggunakan validitas konstruk (*construct validity*). Untuk menguji validitas konstruk instrumen yang telah dibuat dikonsultasikan dengan para ahli materi BK dan ahli media. Para ahli dalam hal ini sekaligus bertindak sebagai responden dari instrumen tersebut.

Tabel 3.

Kriteria interpretasi skor untuk skala *likert*⁶

Persentase	Interpretasi
80% - 100%	Baik Sekali
60% - 79%	Baik
40% - 59%	Cukup
20% - 39%	Kurang Baik
0% - 19%	Tidak Baik

⁶ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, 2009, Jakarta: Rineka Cipta, h. 269

