

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Potensi dan Masalah

Pelayanan Bimbingan dan Konseling (BK) merupakan bagian integral dari proses pendidikan pada satuan pendidikan, di luar penyelenggaraan mata pelajaran, muatan lokal, ataupun kegiatan ekstra kurikuler. Pelayanan BK menunjang proses pencapaian pada satuan pendidikan. Program pelayanan BK merupakan upaya pengembangan kepribadian peserta didik yang dilakukan melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung BK.

Namun melihat kondisi yang terjadi di lapangan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling belum optimal. Misalnya keterbatasan jam masuk kelas; hanya menggunakan jam kosong. Selain itu keterbatasan media, bahkan tidak ada media sebagai media penyampai materi. Karena tidak adanya media sebagai inovasi dalam mengajar kadang peserta didik kurang tertarik; apalagi bimbingan hanya disampaikan dengan metode ceramah yang membuat peserta didik bosan, hal ini menyebabkan kurang antusias dan berminat terhadap layanan bimbingan dan konseling, asumsinya bahwa kurangnya minat dan antusiasme peserta didik untuk melakukan kegiatan layanan bimbingan dan konseling disebabkan karena pemahaman peserta didik

mengenai bimbingan dan konseling masih sangat kurang, kurangnya pemahaman peserta didik mengenai manfaat layanan bimbingan dan konseling dikarenakan sosialisasi yang dilakukan guru bimbingan dan konseling masih terbatas pada ketidaktersediaan waktu tatap muka saat layanan bimbingan klasikal di kelas dan keterbatasan jumlah guru BK di sekolah

Dengan adanya kemajuan teknologi berupa komputer dapat dijadikan sarana guru BK untuk memberikan layanan BK berbantuan komputer. Salah satu bentuk media BK yang memanfaatkan komputer adalah *CD* interaktif. Pengembangan bahan informasi yang inovatif berupa *CD (Compact Disk)* interaktif berbantuan *software adobe flash* dipandang perlu, karena media *CD (Compact Disk)* interaktif berbantuan *software adobe flash* dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah kurangnya minat dan pemahaman peserta didik mengenai bimbingan dan konseling serta ketidaktersediaannya jam masuk kelas BK.

B. Pengumpulan Data/Informasi

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data di dua sekolah yaitu SMPN 2 Babelan dan SMPIT Al-Manar Bekasi, peneliti mengumpulkan data dengan metode wawancara dan memberikan angket analisis kebutuhan. Pengumpulan data ini ditujukan untuk mengetahui bagaimana kondisi sekolah? serta untuk mengetahui data/informasi tentang bagaimana pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah

tersebut?, apakah di sekolah tersebut membutuhkan media pembelajaran berupa *CD* interaktif?, serta informasi apa saja yang dibutuhkan peserta didik untuk mengenal layanan bimbingan dan konseling?

Berikut adalah informasi yang didapat dalam pengumpulan data di lapangan:

1. Belum idealnya jumlah guru BK dengan dengan jumlah peserta didik yakni 1 guru BK membimbing sekitar 400an peserta didik.
2. Tidak tersedianya jam BK di sekolah tersebut
3. Sebanyak 36,6% responden menyatakan ada kegiatan BK di jam pelajaran kosong, dan 33,3% responden menyatakan tidak ada kegiatan pelayanan BK di sekolah. Serta sebanyak 29% siswa menyatakan ada kegiatan BK di sekolah
4. Sebanyak 67,7% responden menyatakan bahwa penyampaian layanan informasi BK lebih baik disampaikan dengan metode tanya jawab, dan 17,2 % responden menyatakan lebih baik menggunakan metode ceramah, serta 15,1% memilih menyatakan lebih baik menggunakan metode bermain peran
5. Sebanyak 61,3% responden menyatakan bahwa tidak ada jam pelayanan BK di kelas, dan 33,3% responden menyatakan ada jam BK, setiap satu minggu satu jam pelajaran, sementara 6,45% resonden menyatakan ada jam BK, setiap satu minggu dua jam pelajaran.

6. Sebanyak 55,9% responden menyatakan bahwa guru BK menyampaikan materi secara lengkap dan sistematis, dan 32,3% responden menyatakan bahwa guru BK menyampaikan materi secara insidental, serta sebanyak 9,68% responden menyatakan bahwa guru BK menyampaikan materi sesuai dengan kebutuhan
7. Sebanyak 77,4 % peserta didik menggunakan komputer untuk kegiatan belajar
8. Sebanyak 58,1% peserta didik menyatakan bahwa sekolah menyediakan 30-40 unit komputer di ruang laboratorium komputer
9. Sebanyak 55,9% peserta didik menyatakan mengenal *CD* pembelajaran interaktif, dan 73,1% peserta didik menyatakan bahwa guru BK tidak pernah menggunakan *CD* interaktif dalam pemberian layanan informasi.
10. Sebanyak 93,5% peserta didik merasa tertarik apabila penyampaian layanan informasi BK disampaikan menggunakan media berbasis komputer seperti *power point*, dan *CD* interaktif, serta sebanyak 94,6% peserta didik akan menyukai apabila layanan informasi BK disampaikan dengan menggunakan media *CD* interaktif. Sehingga pengembangan *CD* interaktif layanan informasi BK mendapatkan respon yang positif.
11. Sebagian besar peserta didik menyukai animasi/kartun (96,5%)

12. Untuk materi layanan informasi pengenalan BK di sekolah paling dibutuhkan peserta didik adalah pengertian dan tujuan bimbingan dan konseling (77,4%).
13. Untuk materi layanan informasi bidang pribadi yang paling dibutuhkan peserta didik adalah cara meningkatkan kepercayaan diri (64,5%)
14. Untuk materi layanan informasi bidang sosial yang paling dibutuhkan peserta didik adalah cara berkomunikasi yang baik (74,5%)
15. Untuk materi layanan informasi bidang karir yang paling dibutuhkan peserta didik informasi mengenai sekolah lanjutan SMA/SMK (72%)
16. Untuk materi layanan informasi bidang belajar yang paling dibutuhkan peserta didik adalah cara belajar yang baik (71%).

C. Desain Produk

1. Analisis Materi Bimbingan dan Konseling

Analisis materi bimbingan dan konseling dilakukan dengan dua tahapan, tahap yang pertama peneliti melakukan analisis kebutuhan mengenai materi apa saja yang dibutuhkan peserta didik kelas VII dan guru BK di sekolah dan analisis materi bimbingan dan konseling yang sesuai dengan kurikulum bimbingan dan konseling 2013. Tahap yang kedua yaitu, peneliti membuat jabaran materi yang meliputi pengumpulan materi BK dan pembuatan gambar-gambar serta animasi yang mendukung materi dari berbagai sumber.

Materi yang diperoleh merupakan rangkuman dari berbagai buku-buku, literatur, internet, dan sumber-sumber lainnya yang relevan dengan materi bimbingan dan konseling. Tujuan dari analisis materi adalah untuk menentukan materi apa saja yang harus dimasukkan dalam *CD* interaktif sehingga sesuai dan relevan dengan kurikulum BK yang berlaku.

2. Perancangan Media

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu pembuatan *flow chart* (Lampiran 4, halaman 184) dan *storyboard* (Lampiran 5, halaman 185). *Flow chart* dibuat sebagai kerangka dasar *CD* interaktif. Kemudian dilakukan pengembangan materi yang telah ditetapkan ke dalam bentuk rancangan skenario atau *storyboard*. *Storyboard* yang dibuat berupa penjabaran materi dengan dilengkapi dengan penjelasan gambar-gambar, teks, suara, dan animasi yang ada di dalam *CD* interaktif.

3. Pemilihan Perangkat Lunak (*software*)

Pemilihan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam proses pembuatan *CD* interaktif dilakukan oleh peneliti. *Software* utama yang digunakan adalah *Adobe Flash CS4 Pro*. Dan beberapa *software* seperti *swishmax*, *adobe photoshop*, dan *adobe audition*.

4. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini meliputi tahap pembuatan produk, validasi produk melalui uji ahli, dan perbaikan produk berdasarkan hasil uji ahli. *Storyboard* dituangkan ke dalam bentuk *CD* interaktif menggunakan *software adobe flash cs4 pro*. Setelah itu dilakukan pengeditan gambar-gambar dengan menggunakan *software adobe photoshop*, dan *swishmax 3.0*. setelah itu, dilakukan pengeditan latar suara (*back sound*) dan pemberian efek suara dengan menggunakan *software adobe audition*. Proses pembuatan *CD* interaktif memerlukan waktu kurang lebih enam bulan sampai menghasilkan produk *CD* interaktif.

Setelah *CD* interaktif dibuat tahap selanjutnya adalah melakukan validasi. *CD* interaktif dievaluasi oleh para ahli dari aspek materi dan media. Apakah masih terdapat kekurangan dan kesalahan dalam *CD* interaktif. Kemudian hasil uji ahli *CD* interaktif tersebut diperbaiki (direvisi) kembali oleh peneliti sampai didapatkan *CD* interaktif yang layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Adapun kegiatan yang dilakukan selama tahap pengembangan adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Aktivitas/kegiatan pengembangan CD

Kegiatan	Perangkat	Personal	Waktu	Hasil
Konsultasi Materi	<i>Flow cart, dan storyboard</i>	Peneliti dan pembimbing ahli materi	Maret 2014 s/d Desember 2014	Fiksasi materi
Pemantapan ide dan konsep	<i>Flow cart, dan storyboard</i>	Penelitti dan pembimbing	Januari 2015	Skenario baru. Dan fiksasi konsep
Pembuatan CD interaktif	<i>Storyboard , software Adobe Flash CS4 Pro, swishmax, adobe photoshop.</i>	Peneliti	Januari 2015 s/d April 2015	Produk awal CD interaktif
Pengisian suara latar dan <i>editing</i> efek suara	<i>Software adobe audition</i>	Peneliti	Mei 2015	Penambahan suara latar dan efek suara pada CD Interktif
Validasi produk melalui uji ahli	Produk CD interaktif tentang pengenalan BK untuk kelas VII SMP, serta angket uji kelayakan ahli materi BK dan ahli media	Peneliti serta ahli materi BK dan ahli media	Juni 2015	Produk CD interaktif tentang pengenalan BK untuk kelas VII SMP

<i>Editing</i> (revisi) dan pengembangan lebih lanjut	<i>Storyboard</i> , software <i>Adobe Flash CS4 Pro</i> , <i>swishmax</i> , <i>adobe photoshop</i>	Peneliti	Juni2015 s/d Juli 2015	<i>CD</i> interaktif siap ujicoba.
---	--	----------	------------------------	------------------------------------

5. Karakteristik Produk

a. Produk *CD* Interaktif Tentang Pengenalan Bimbingan dan Konseling Bagi Peserta Didik Kelas VII SMP (sebelum validasi ahli)

Berikut adalah tampilan produk yang sudah dihasilkan yaitu: *CD* interaktif tentang pengenalan bimbingan dan konseling bagi peserta didik kelas VII SMP

a). Intro (opening)



Gambar 3. Tampilan Intro (*Opening*)

Pada bagian intro (opening) terdapat, judul, animasi peserta didik smp, tombol keluar, animasi tulisan “selamat datang”, animasi logo UNJ, animasi logo Tut Wuri Handayani, dan tombol mulai. Pada bagian ini jika pengguna mengklik/menekan tombol mulai maka akan masuk ke menu utama.

b). Tombol-tombol yang digunakan

tombol-tombol yang digunakan dalam *CD Interaktif* ini antara lain sebagai berikut; tombol *home*, tombol kompetensi, tombol bimbingan dan konseling, tombol materi BK, tombol video BK, dan tombol evaluasi (kuis interaktif), tombol musik, tombol petunjuk, dan tombol keluar. Pada menu utama yang ditampilkan adalah tombol-tombol yang dapat di klik oleh pengguna untuk masuk ke bagian yang diinginkan.



Gambar 4. Tampilan menu utama

Tombol kompetensi digunakan untuk melihat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tombol ini terdapat dalam menu utama.

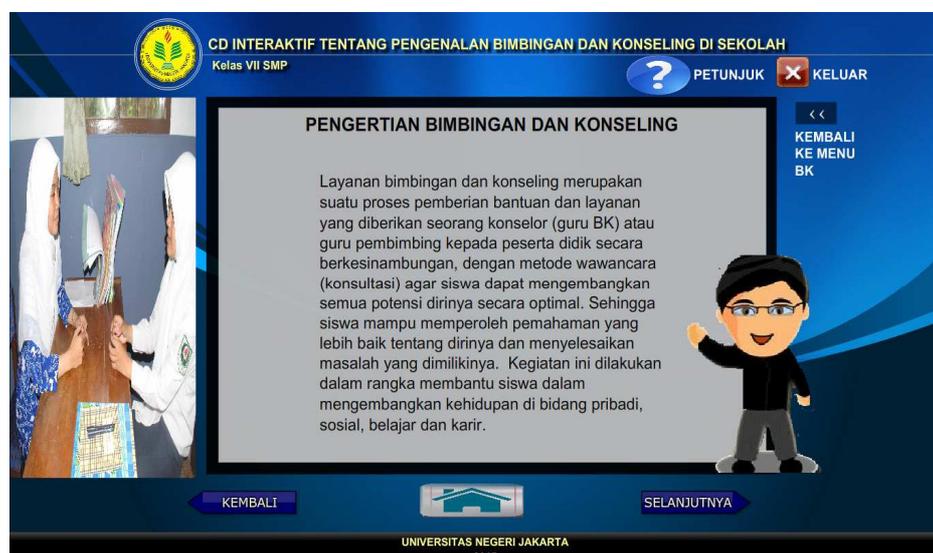


Gambar 5. Tampilan kompetensi

Tombol menu bimbingan dan konseling digunakan untuk melihat sub menu tentang bimbingan dan konseling yang terdiri dari pengertian bimbingan dan konseling, fungsi bimbingan dan konseling, tujuan bimbingan dan konseling, dan jenis-jenis layanan bimbingan dan konseling. Apabila sub-menu tersebut diklik maka akan muncul materi sesuai dengan sub-menu yang diklik.



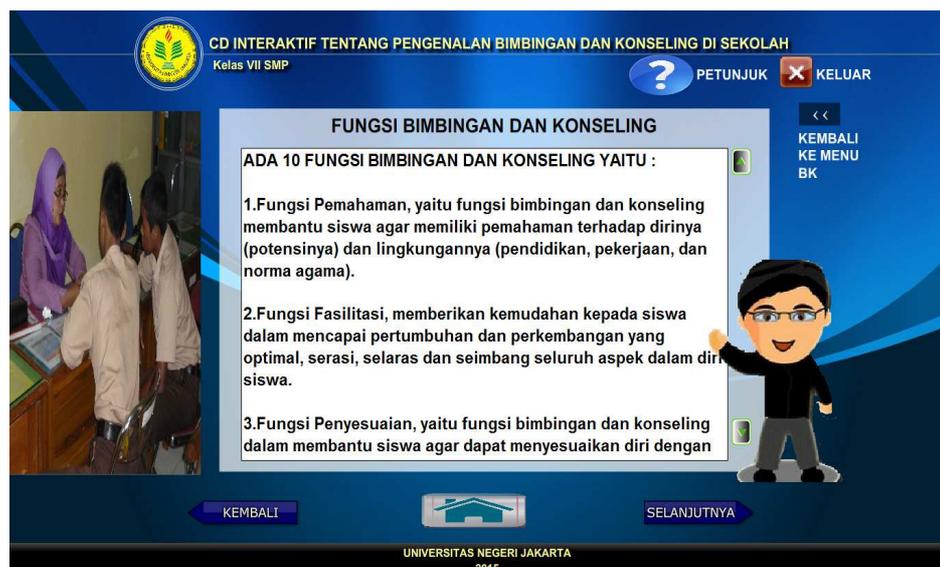
Gambar 6. Tampilan menu bimbingan dan konseling



Gambar 7. Tampilan materi pengertian BK

Apabila sub-menu pengertian bimbingan dan konseling di klik maka akan muncul materi pengertian bimbingan dan konseling.

apabila sub-menu tujuan bimbingan dan konseling di klik maka akan muncul uraian materi tujuan bimbingan dan konseling. Jika sub-menu fungsi bimbingan dan konseling maka akan muncul uraian materi fungsi-fungsi bimbingan dan konseling. Apabila sub-menu jenis-jenis layanan bimbingan dan konseling di klik maka akan muncul uraian materi tentang jenis-jenis layanan bimbingan dan konseling.

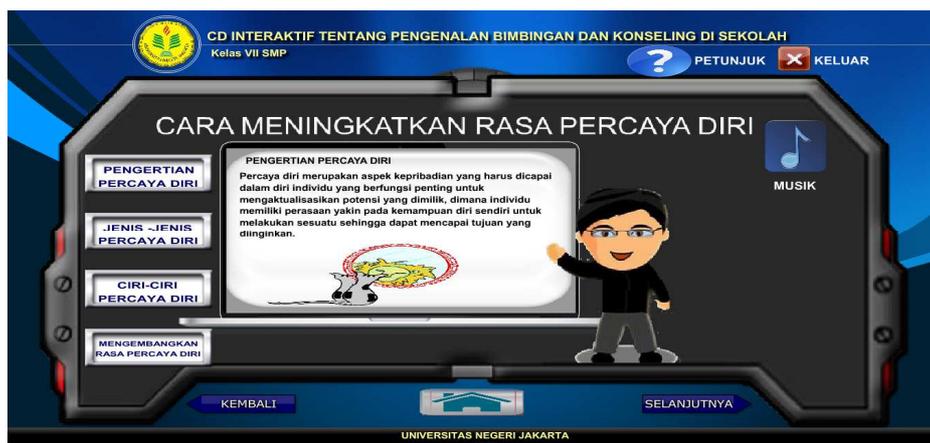


Gambar 8. Tampilan materi fungsi BK

Tombol menu materi BK, digunakan untuk menampilkan menu materi bidang BK. yang terdiri dari tombol-tombol, yaitu tombol “BK Pribadi”; tombol “BK Sosial”; tombol “BK Belajar”; tombol “BK Karir”.

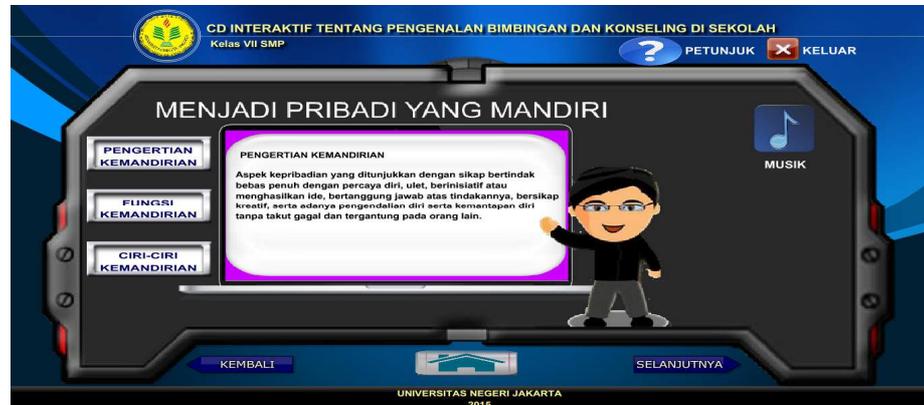


Gambar 9. Tampilan menu materi BK

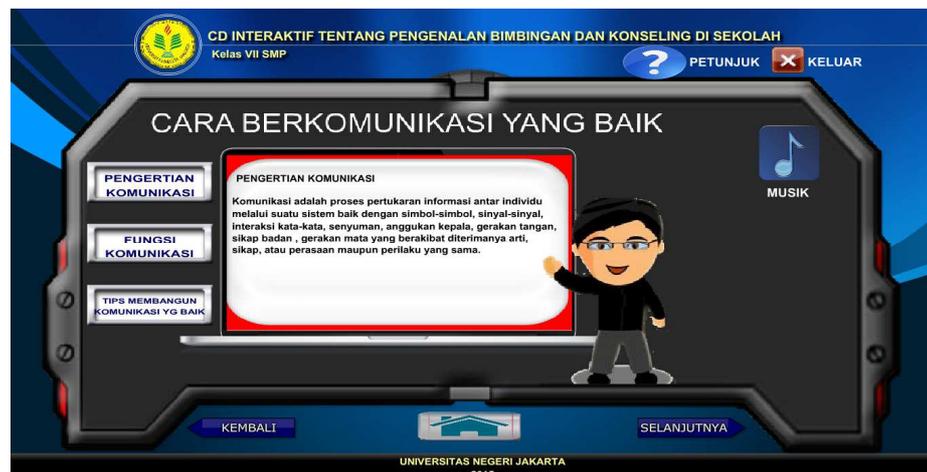


Gambar 10. Tampilan materi percaya diri

Tombol “BK Pribadi”, yang apabila diklik akan tampil pilihan sub- menu materi “percaya diri” dan “kemandirian”, dan apabila pengguna memilih sub-menu materi “percaya diri” maka akan muncul materi meningkatkan rasa percaya diri.. apabila pengguna memilih sub-menu materi kemandirian maka akan muncul materi “cara menjadi pribadi yang mandiri”.

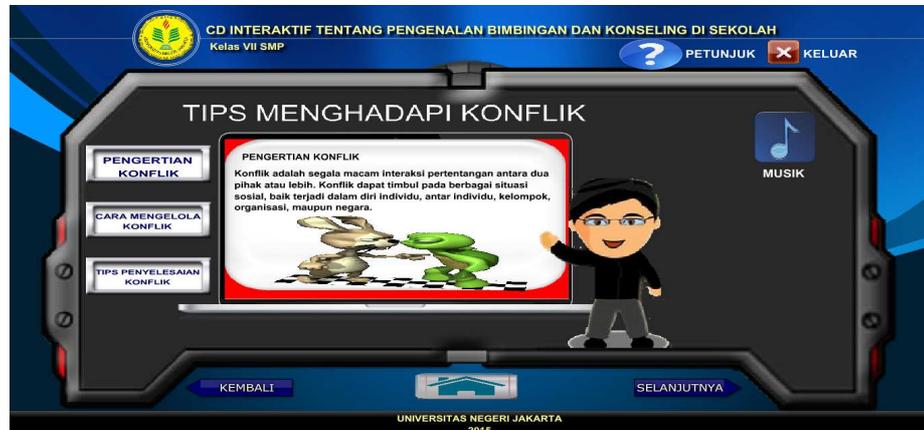


Gambar 11. Tampilan materi kemandirian

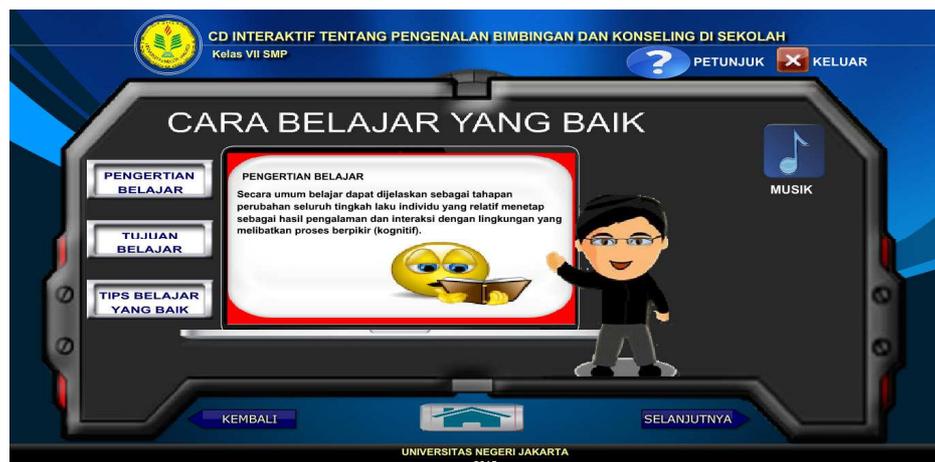


Gambar 12. Tampilan materi komunikasi

Tombol “BK Sosial”, yang apabila diklik akan tampil pilihan sub-menu materi “Komunikasi” dan “Konflik”, dan apabila pengguna memilih sub-menu materi “Komunikasi” maka akan muncul materi cara meningkatkan komunikasi yang baik. apabila pengguna memilih sub-menu materi “Konflik” maka akan muncul materi “cara menghindari konflik”.

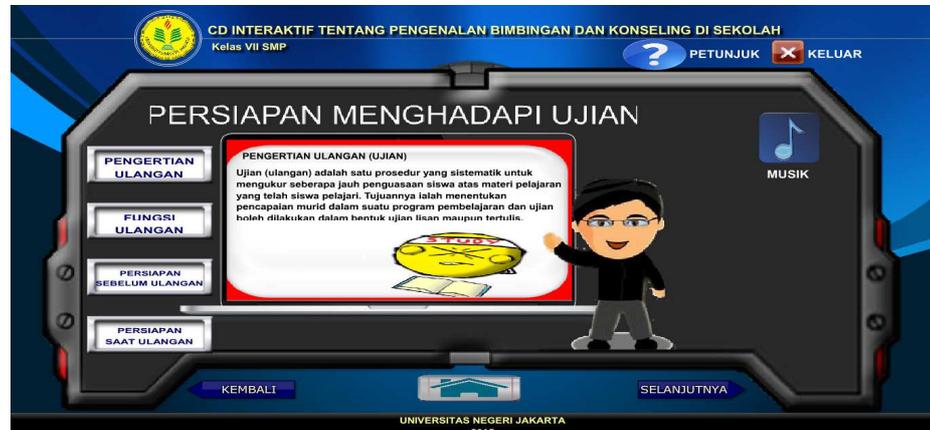


Gambar 13. Tampilan materi konflik



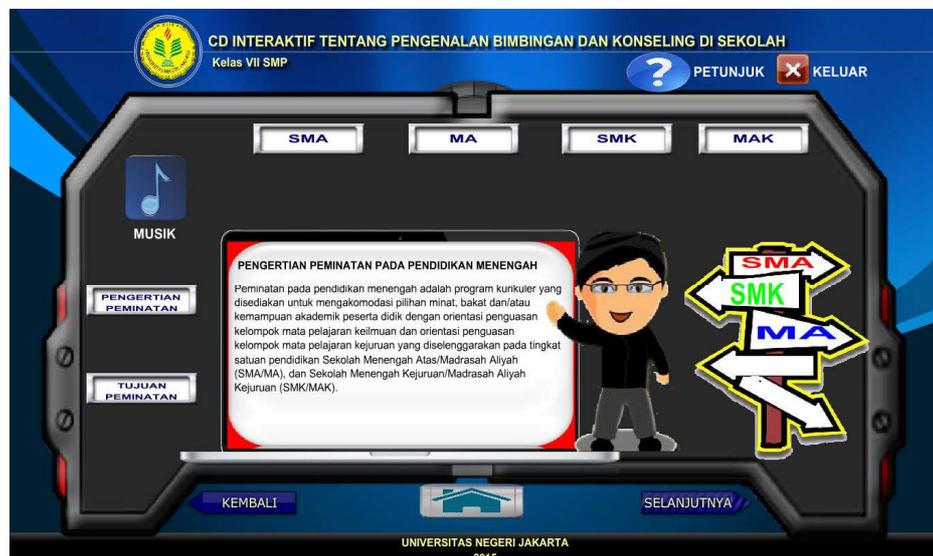
Gambar 14. Tampilan materi belajar

Tombol “BK Belajar”, yang apabila diklik akan tampil pilihan sub- menu materi “Tips Belajar” dan “Tips Ujian”, dan apabila pengguna memilih sub-menu materi “tips belajar” maka akan muncul materi tips dalam belajar . apabila pengguna memilih sub- menu materi tips ulangan maka akan muncul materi tips menghadapi ulangan.



Gambar 15. Tampilan materi ujian

Tombol “BK Karir”, yang apabila diklik akan tampil pilihan sub-menu materi “studi lanjut setelah SMP”, dan apabila pengguna memilih sub-menu tersebut maka akan muncul materi tentang jenis-jenis studi lanjut setelah SMP.



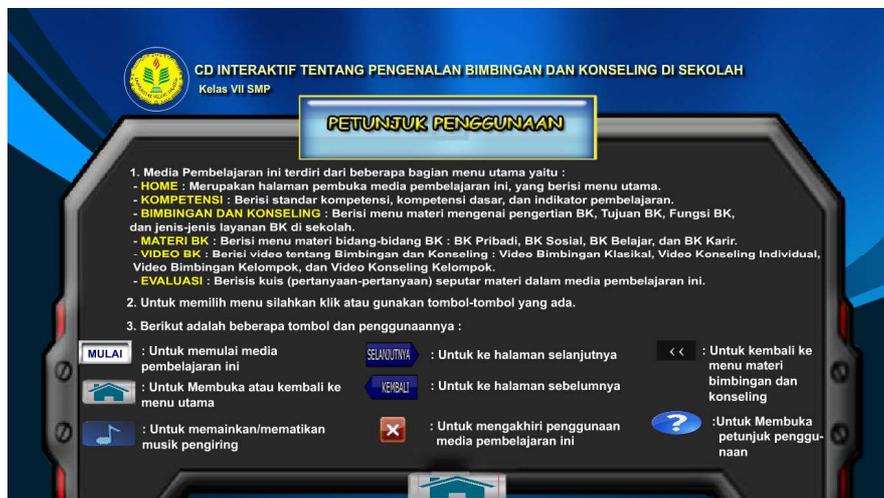
Gambar 16. Tampilan materi karir

Tombol musik digunakan untuk memainkan atau mematikan musik pengiring (*background*) dalam pembelajaran supaya pembelajaran menjadi lebih “hidup”. Volume latar musik dapat diatur sesuai dengan keinginan pengguna. Tombol musik ada di setiap tampilan layar dalam *CD* interaktif ini.



Gambar 17. Tampilan musik

Tombol petunjuk digunakan apabila pengguna memerlukan petunjuk untuk penggunaan *CD* interaktif ini.



Gambar 18. Tampilan petunjuk

Sedangkan tombol keluar digunakan apabila pengguna ingin keluar dari program. Jika tombol ini diklik akan muncul tampilan yang berisi pertanyaan “apakah anda yakin ingin keluar”, dan muncul dua pilihan tombol, tombol “ya” dan tombol “tidak”. Apabila pengguna memilih tombol “ya” maka sistem akan langsung keluar dari program dan jika memilih tombol “tidak” maka sistem akan kembali ke menu utama. Tombol keluar terdapat dalam setiap tampilan dalam CD intraktif ini kecuali pada bagian evaluasi.



Gambar 19. Tampilan tombol keluar

c). Video

Video yang disajikan dalam *CD* interaktif ini ada empat yaitu video bimbingan klasikal, video konseling individual, konseling, kelompok, dan bimbingan kelompok.



Gambar 20. Tampilan menu video BK

Pengguna dapat menonton video dengan mengklik tombol menu “video BK” yang terdapat di menu utama. Apabila pengguna meng-klik tombol “video konseling individual” maka akan tampil video konseling individual; apabila tombol “video konseling kelompok” di klik maka akan tampil video konseling kelompok; apabila tombol “video bimbingan kelompok” di klik maka akan tampil video bimbingan kelompok; apabila tombol “video bimbingan klasikal” di klik maka akan tampil video bimbingan klasikal



Gambar 21. Tampilan video konseling individual

c). Evaluasi

Evaluasi untuk mengetahui sampai sejauh mana peserta didik memahami materi yang disampaikan dalam *CD* interaktif ini, evaluasi terdiri dari sepuluh pertanyaan dengan soal pilihan ganda.

Pengguna dapat mengklik tombol menu “evaluasi” pada menu utama untuk dapat mulai mengerjakan soal tersebut.



Gambar 22. Tampilan halaman evaluasi

b. Petunjuk Penggunaan CD Interaktif Tentang Pengenalan Bimbingan dan Konseling Bagi Peserta Didik Kelas VII SMP

Berikut adalah petunjuk penggunaan, dalam menggunakan CD interaktif ini:

1. CD interaktif ini terdiri dari beberapa bagian menu utama yaitu
 - HOME : Merupakan halaman pembuka media pembelajaran ini, yang berisi menu utama.
 - KOMPETENSI : Berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran.
 - BIMBINGAN DAN KONSELING : Berisi menu materi mengenai pengertian BK, Tujuan BK, Fungsi BK, dan jenis-jenis layanan BK di sekolah.

- MATERI BK : Berisi menu materi bidang-bidang BK : BK Pribadi, BK Sosial, BK Belajar, dan BK Karir.
 - VIDEO BK : Berisi video tentang Bimbingan dan Konseling : Video Bimbingan Klasikal, Video Konseling Individual, Video Bimbingan Kelompok, dan Video Konseling Kelompok.
 - EVALUASI : Berisi kuis (pertanyaan-pertanyaan) seputar materi dalam media pembelajaran ini.
2. Untuk memilih menu silahkan klik tombol-tol menu yang ada
3. Berikut adalah beberapa tombol dan penggunaannya:



: Untuk memulai pembelajaran dalam CD interaktif



: Untuk membuka/kembali ke menu utama



Untuk mematikan/memainkan musik pengiring



: Untuk ke halaman sebelumnya



: Untuk ke halaman selanjutnya



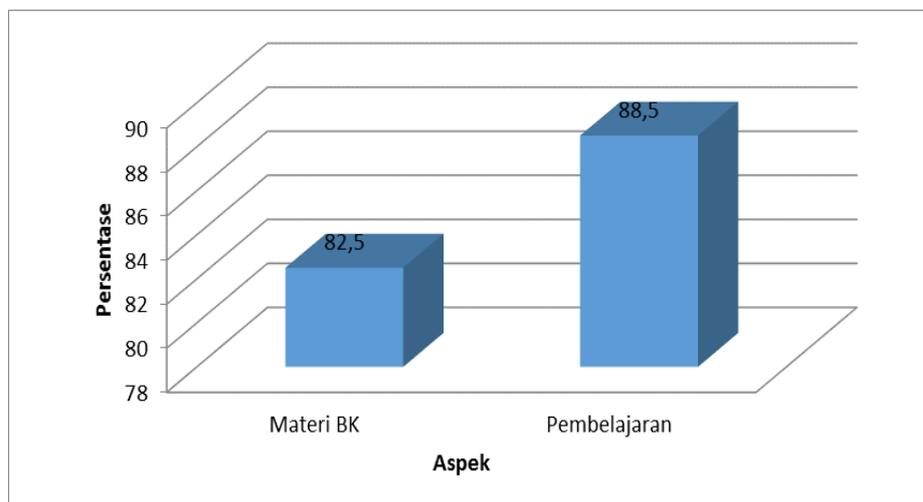
: Untuk menampilkan petunjuk penggunaan

D. Hasil Validasi (Uji) Ahli

1. Validasi (Uji) Ahli Materi Bimbingan dan Konseling

Pengkajian validasi ahli materi bimbingan dan konseling dilakukan untuk menguji kelayakan dan kesesuaian serta mengetahui pendapat dari para ahli materi BK mengenai isi dari *CD* interaktif dari segi konsep materi yang disajikan. Pendapat para ahli akan dijadikan masukan untuk perbaikan produk selanjutnya

Pengkajian dilakukan terhadap dua orang dosen dari Jurusan Bimbingan dan Konseling FIP UNJ. Pengkajian dilakukan di ruangan dosen Jurusan Bimbingan dan konseling dengan menggunakan laptop. Berikut ini adalah Grafik hasil pengkajian oleh ahli materi:



Gambar 23. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi BK per aspek

Berdasarkan tabulasi data yang diperoleh dari ahli materi BK dapat dideskripsikan sebagai berikut (Lampiran 10, halaman 199):

- a. Aspek materi BK secara keseluruhan memperoleh persentase rata-rata sebesar 82,5%. Persentase tertinggi terdapat pada dua indikator, yaitu kesesuaian dengan indikator, kesesuaian topik dengan materi, dan sistematis alur logika jelas dengan persentase sebesar 90%, dengan kriteria sangat baik. Indikator ketepatan/keakuratan memperoleh persentase sebesar 80%, dengan kriteria baik. Indikator kesesuaian dengan kurikulum memperoleh persentase sebesar 80%, dengan kriteria baik. Indikator kejelasan materi memperoleh persentase sebesar 80%, dengan kriteria baik. Indikator interaktivitas memperoleh persentase sebesar 70%, dengan kriteria baik. Indikator kemudahan untuk dipahami memperoleh persentase sebesar 80% dengan kriteria baik.
- b. Aspek pembelajaran secara keseluruhan memperoleh persentase rata-rata sebesar 88,5%. Persentase tertinggi terdapat pada indikator penyampaian kompetensi, standar kompetensi dengan persentase sebesar 100% memiliki kriteria sangat baik. Indikator urutan penyajian

materi memperoleh persentase sebesar 90%, dengan kriteria sangat baik. Indikator efektifitas pencapaian kompetensi, standar kompetensi, dan indikator memperoleh persentase sebesar 90%, dengan kriteria sangat baik. Indikator kesesuaian kompetensi, standar kompetensi, dan indikator dengan tes/evaluasi memperoleh persentase sebesar 90%, dengan kriteria sangat baik. Indikator kesesuaian materi dengan tes/evaluasi memperoleh persentase sebesar 90%, dengan kriteria sangat baik. Indikator Efisiensi penggunaan waktu memperoleh persentase sebesar 80% dengan kriteria baik. Indikator kesesuaian materi dengan sasaran (peserta didik) memperoleh persentase sebesar 80%, dengan kriteria baik.

Selain data diatas para ahli materi BK juga memberikan beberapa saran untuk perbaikan *CD* interaktif ini. Berikut saran-saran yang diberikan

- Lengkapi dengan petunjuk penggunaan *CD* interaktif
- Perlu ada konsistensi antara materi mulai dari awal hingga evaluasi

- Perlu adanya beberapa perbaikan pada materi bidang BK
- Tes evaluasi sebaiknya diperkaya sampai pada peminatan, berbagai jenis sekolah yang ada dan berbagai jenis sekolah yang ada.

Berdasarkan hasil data uji kelayakan pada ahli materi dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan (*CD* interaktif sudah dinilai baik. hal ini terlihat dari persentase setiap aspek yang secara keseluruhan memperoleh nilai diatas 80% yang artinya *CD* Interaktif ini sudah layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

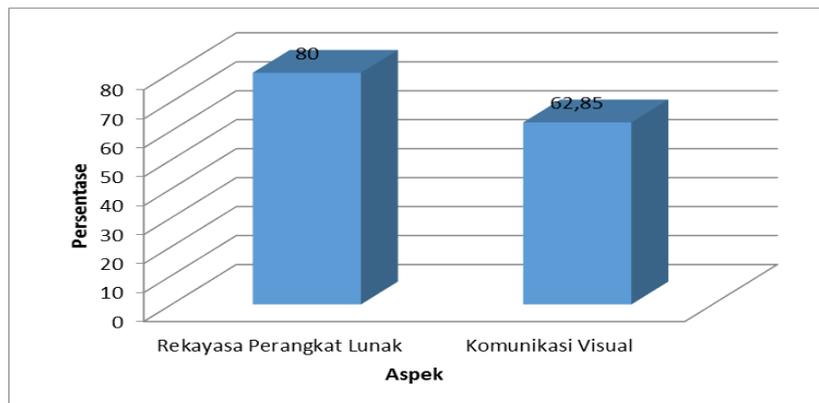
2. Validasi (Uji) Ahli Media

Pengkajian validasi ahli media dilakukan untuk menguji kelayakan dan kesesuaian serta mengetahui pendapat dari para ahli mengenai isi dari *CD* interaktif dari segi media, kualitas gambar, dan kesesuaian suara yang disajikan. Pendapat para ahli akan dijadikan masukan untuk perbaikan produk selanjutnya.

Pengkajian dilakukan terhadap satu orang dosen Bpk. Cecep Kristandi dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNJ. Pengkajian dilakukan di ruangan dosen Jurusan

Kurikulum dan teknologi pendidikan dengan menggunakan *laptop*.

Berikut ini adalah grafik hasil pengkajian oleh ahli media:



Gambar 24. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabulasi data yang diperoleh dari ahli media dapat dideskripsikan sebagai berikut (Lampiran 11, halaman 201)

- a. Aspek rekayasa perangkat lunak secara keseluruhan memperoleh persentase rata-rata sebesar 80%. dengan indikator efektif dan efisien dalam penggunaan memperoleh persentase sebesar 80%, dengan kriteria baik. Indikator *maintanable* (dapat dikelola/dipelihara dengan mudah memperoleh persentase sebesar 80%, dengan kriteria baik. Indikator usabilitas memperoleh persentase sebesar 80%, dengan kriteria baik. Indikator ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan memperoleh persentase sebesar 80%,

dengan kriteria baik. Indikator pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi memperoleh persentase sebesar 80%, dengan kriteria baik.

- b. Aspek komunikasi visual secara keseluruhan memperoleh persentase rata-rata sebesar 62,5%. Dengan indikator komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran memperoleh persentase sebesar 80%, memiliki kriteria baik. Indikator kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan memperoleh persentase sebesar 80%, dengan kriteria baik. Indikator sederhana dan memikat memperoleh persentase sebesar 60%, dengan kriteria cukup baik. Indikator Audio (*sound effect, backsound, musik*) memperoleh persentase sebesar 80%, dengan kriteria baik. Indikator Visual (*layout design, typography, warna*) memperoleh persentase sebesar 20%, dengan kriteria tidak baik. Indikator media bergerak (*animasi, movie*) memperoleh persentase sebesar 60%, dengan kriteria cukup baik. Indikator *layout interactive* memperoleh persentase sebesar 60%, dengan kriteria cukup baik.

Selain data di atas ahli media juga memberikan beberapa saran untuk perbaikan *CD* interaktif ini. Berikut saran-saran yang diberikan

- Sederhanakan menu-menu *interfacenya*, *font*, warna dll.
- Kemas dalam bentuk *CD/DVD*.
- Kurangi kompleksitas media dalam satu kali tampilan.
- Tambahkan petunjuk penggunaan dalam kemasan.

Berdasarkan hasil data uji kelayakan pada ahli materi dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan (*CD* interaktif) sudah dinilai cukup baik. hal ini terlihat dari persentase setiap aspek yang secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata 71,25% yang artinya *CD* Interaktif ini sudah layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

E. Revisi Desain

Berikut adalah tampilan produk yang sudah dihasilkan (sesudah validasi ahli) yaitu: *CD* interaktif tentang pengenalan bimbingan dan konseling bagi peserta didik kelas VII SMP

a). Intro (opening)



Gambar 25. Tampilan Intro Sebelum Validasi Ahli



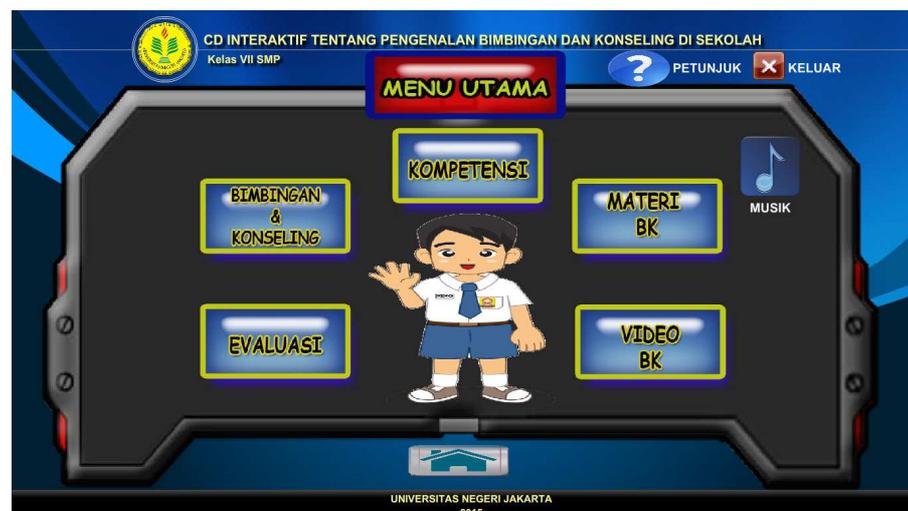
Gambar 26. Tampilan Intro (*Opening*) Sesudah Validasi Ahli

Pada bagian intro (opening) terdapat, beberapa perubahan diantaranya, animasi peserta didik smp yang tadinya ada dua sekarang hanya satu, dihilangkannya tombol petunjuk,, animasi logo UNJ, dan animasi logo Tut Wuri Handayani, untuk hal lainnya sama

dengan produk awal sebelum validasi desain. Pada bagian ini jika pengguna mengklik/menekan tombol mulai maka akan masuk ke menu utama.

b). Tombol-tombol yang digunakan

tombol-tombol yang digunakan dalam CD Interaktif ini antara lain sebagai berikut; tombol, tombol kompetensi, tombol bimbingan dan konseling, tombol materi BK, tombol video BK, dan tombol evaluasi (kuis interaktif), tombol musik, tombol petunjuk, dan tombol keluar..



Gambar 27. Tampilan Menu Utama Sebelum Validasi Ahli

Pada menu utama yang ditampilkan ada beberapa perubahan yaitu desain tombol berbeda, jenis huruf yang dipakai arial, dan dihilangkannya animasi anak SMP



Gambar 28. Tampilan Menu Utama Setelah Validasi Ahli



Gambar 29. Tampilan Kompetensi Sebelum Validasi Ahli

Tombol kompetensi digunakan untuk melihat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tombol ini terdapat dalam menu utama. Pada bagian ini ada perubahan yaitu dihilangkannya animasi logo UNJ.

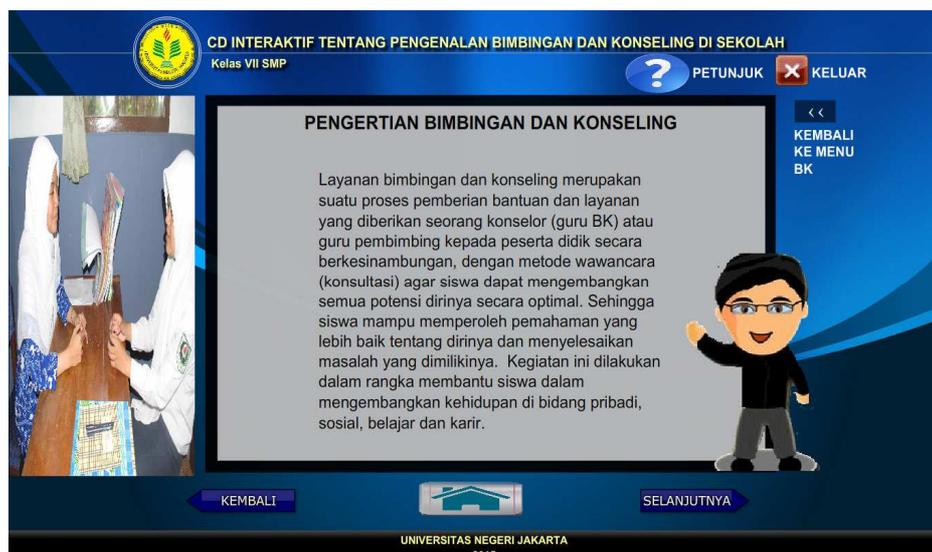


Gambar 30. Tampilan Kompetensi Setelah Validasi Ahli

Tombol menu bimbingan dan konseling digunakan untuk melihat sub menu tentang bimbingan dan konseling yang terdiri dari pengertian bimbingan dan konseling, fungsi bimbingan dan konseling, tujuan bimbingan dan konseling, dan jenis-jenis layanan bimbingan dan konseling. Apabila sub-menu tersebut diklik maka akan muncul materi sesuai dengan sub-menu yang diklik.



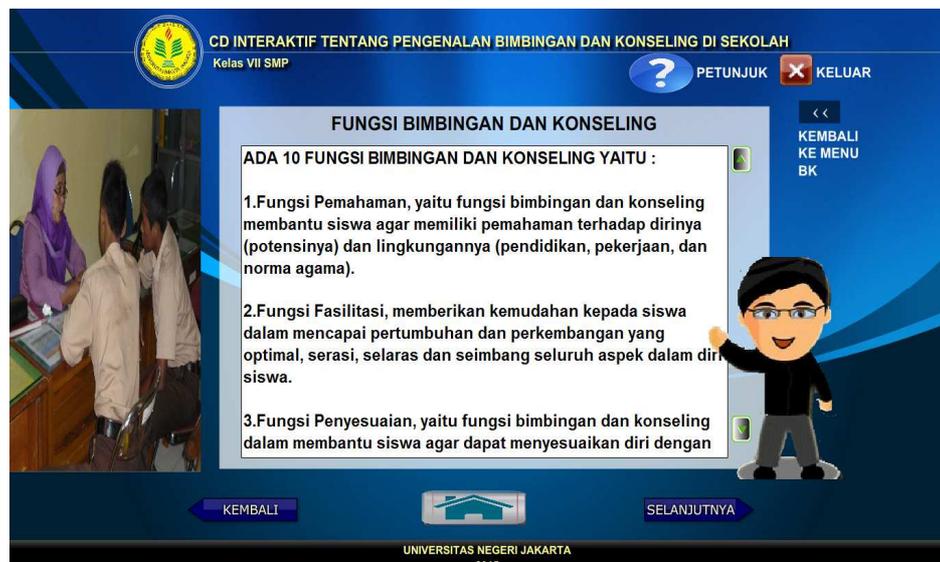
Gambar 31. Tampilan Menu Bimbingan dan Konseling Setelah Validasi Ahli



Gambar 32. Tampilan Materi Pengertian BK Setelah Validasi Ahli

Pada bagian ini terdapat perubahan pada bagian materi pengertian dan jenis-jenis layanan BK. Apabila sub-menu pengertian bimbingan dan konseling di klik maka akan muncul

materi pengertian bimbingan dan konseling. apabila sub-menu tujuan bimbingan dan konseling di klik maka akan muncul uraian materi tujuan bimbingan dan konseling. Jika sub-menu fungsi bimbingan dan konseling maka akan muncul uraian materi fungsi-fungsi bimbingan dan konseling. Apabila sub-menu jenis-jenis layanan bimbingan dan konseling di klik maka akan muncul uraian materi tentang jenis-jenis layanan bimbingan dan konseling.



Gambar 33. Tampilan Materi Fungsi BK Setelah Validasi Ahli

Tombol menu materi BK, digunakan untuk menampilkan menu materi bidang BK. yang terdiri dari tombol-tombol, yaitu tombol “BK Pribadi”; tombol “BK Sosial”; tombol “BK Belajar”; tombol “BK Karir”. Pada bagian materi bidang BK hanya ada beberapa perubahan yaitu dihilangkannya animasi materi bidang BK

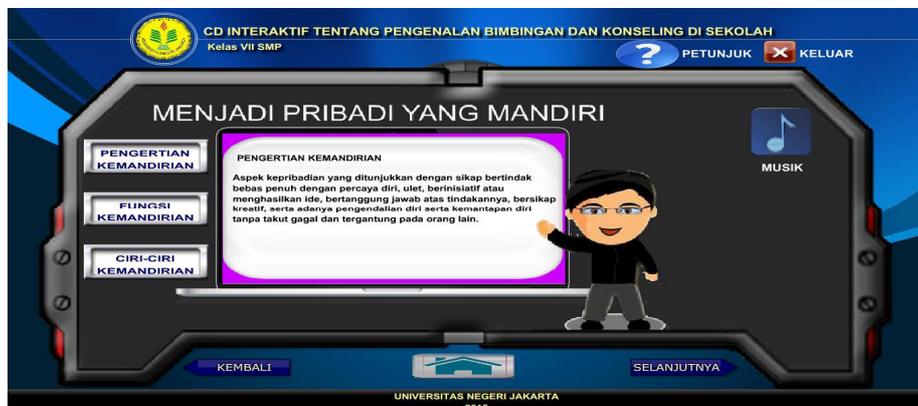


Gambar 34. Tampilan Menu Materi BK Setelah Validasi Ahli

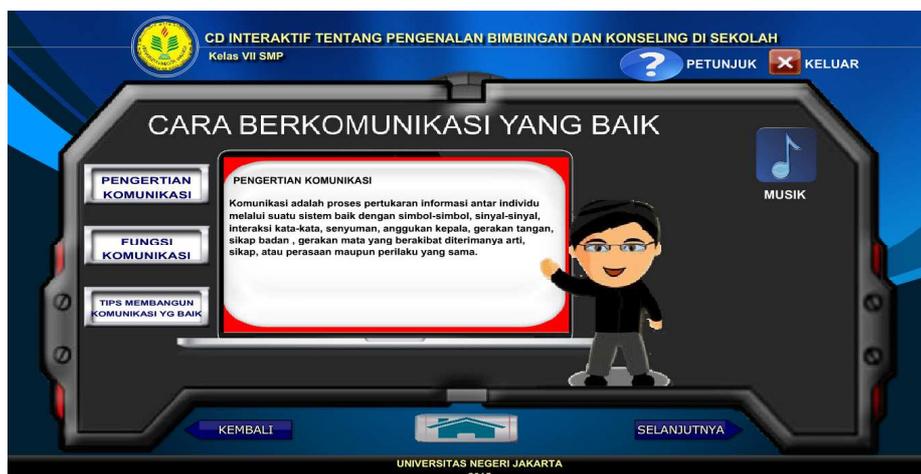


Gambar 35. Tampilan Materi Percaya Diri Setelah Validasi Ahli

Tombol “BK Pribadi”, yang apabila diklik akan tampil pilihan sub- menu materi “percaya diri” dan “kemandirian”, dan apabila pengguna memilih sub-menu materi “percaya diri” maka akan muncul materi meningkatkan rasa percaya diri.. apabila pengguna memilih sub-menu materi kemandirian maka akan muncul materi “cara menjadi pribadi yang mandiri”.



Gambar 36. Tampilan Materi Kemandirian Setelah Validasi Ahli



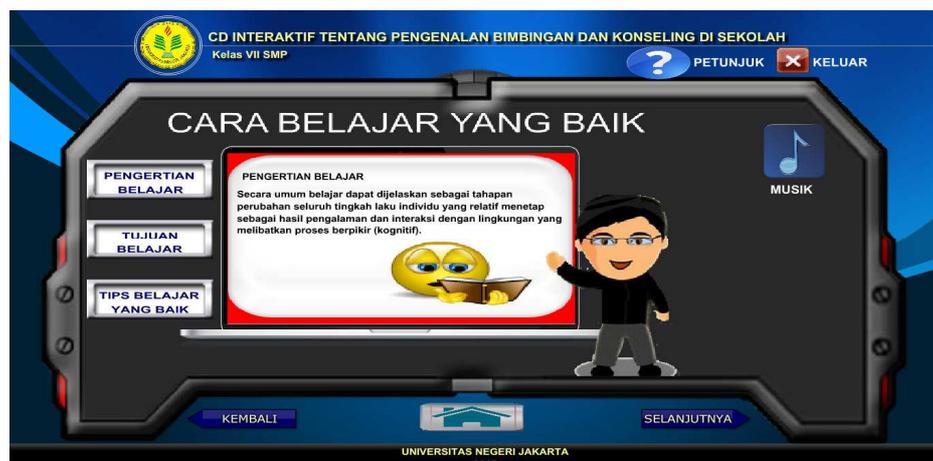
Gambar 37. Tampilan Materi Komunikasi Setelah Validasi Ahli

Pada bagian ini terdapat perbaikan pada materi konflik. Tombol “BK Sosial”, yang apabila diklik akan tampil pilihan sub- menu materi “Komunikasi” dan “Konflik”, dan apabila pengguna memilih sub-menu materi “Komunikasi” maka akan muncul materi cara meningkatkan komunikasi yang baik. apabila pengguna memilih

sub-menu materi “Konflik” maka akan muncul materi “cara menghindari konflik”.



Gambar 38. Tampilan Materi Konflik Setelah Validasi Ahli



Gambar 39. Tampilan Materi Belajar Setelah Validasi Ahli

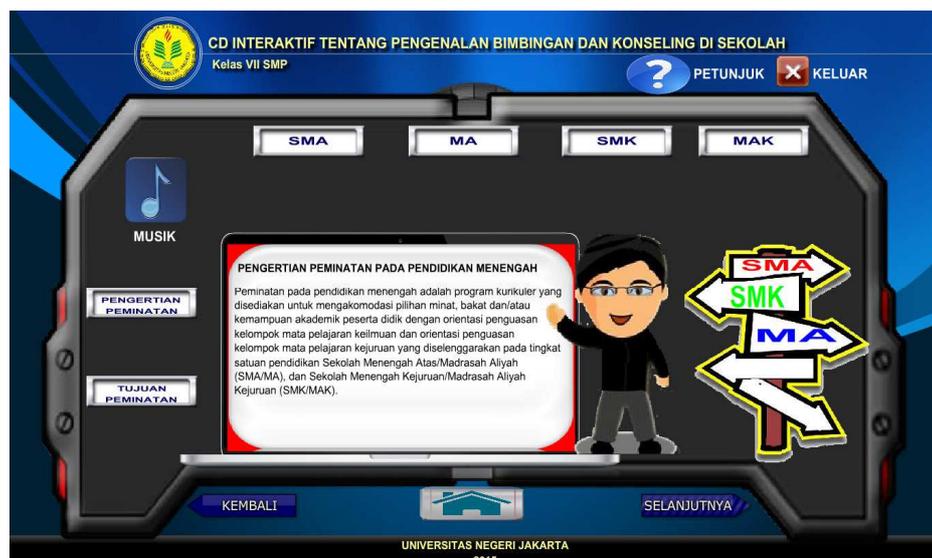
Pada bagian ini terdapat perbaikan pada materi persiapan menghadapi ujian. Tombol “BK Belajar”, yang apabila diklik akan tampil pilihan sub- menu materi “Tips Belajar” dan “Tips Ujian”, dan apabila pengguna memilih sub-menu materi “tips belajar” maka akan muncul materi tips dalam belajar . apabila pengguna memilih

sub-menu materi tips ulangan maka akan muncul materi tips menghadapi ulangan.



Gambar 40. Tampilan Materi Ujian Setelah Validasi Ahli

Tombol “BK Karir”, yang apabila diklik akan tampil pilihan sub-menu materi “studi lanjut setelah SMP”, dan apabila pengguna memilih sub-menu tersebut maka akan muncul materi tentang jenis-jenis studi lanjut setelah SMP.



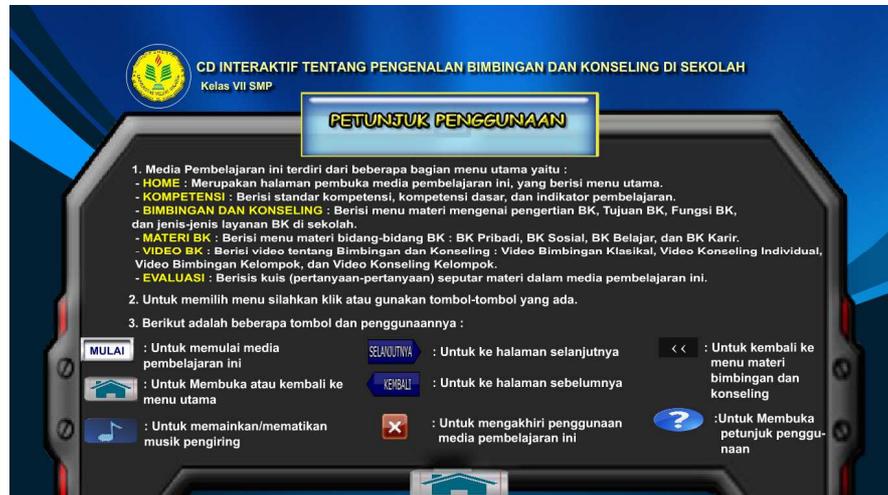
Gambar 41. Tampilan Materi Karir Setelah Validasi Ahli

Pada bagian ini tidak ada perubahan. Tombol musik digunakan untuk memainkan atau mematikan musik pengiring (*background*) dalam pembelajaran supaya pembelajaran menjadi lebih “hidup”. Volume latar musik dapat diatur sesuai dengan keinginan pengguna. Tombol musik ada di setiap tampilan layar dalam CD interaktif ini.



Gambar 42. Tampilan Musik Setelah Validasi Ahli

Tombol petunjuk digunakan apabila pengguna memerlukan petunjuk untuk penggunaan CD interaktif ini.



Gambar 43. Tampilan Petunjuk Setelah Validasi Ahli

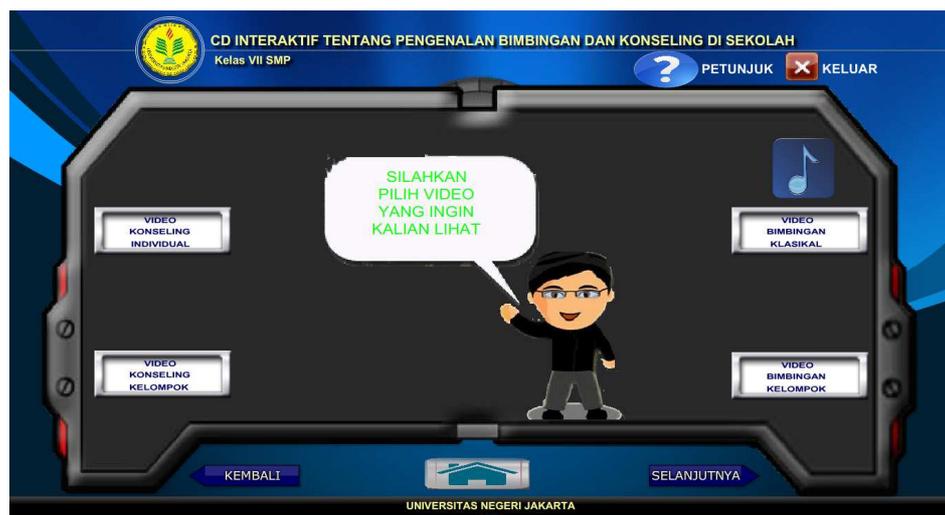
Sedangkan tombol keluar digunakan apabila pengguna ingin keluar dari program. Jika tombol ini diklik akan muncul tampilan yang berisi pertanyaan “apakah anda yakin ingin keluar”, dan muncul dua pilihan tombol, tombol “ya” dan tombol “tidak”. Apabila pengguna memilih tombol “ya” maka sistem akan langsung keluar dari program dan jika memilih tombol “tidak” maka sistem akan kembali ke menu utama. Tombol keluar terdapat dalam setiap tampilan dalam CD intraktif ini kecuali pada bagian evaluasi.



Gambar 44. Tampilan Tombol Keluar Setelah Validasi Ahli

c). Video

Pada bagian ini tidak ada perubahan. Video yang disajikan dalam CD interaktif ini ada empat yaitu video bimbingan klasikal, video konseling individual, konseling, kelompok, dan bimbingan kelompok.



Gambar 45. Tampilan Menu Video BK Setelah Validasi Ahli

Pengguna dapat menonton video dengan mengklik tombol menu “video BK” yang terdapat di menu utama. Apabila pengguna meng-klik tombol “video konseling individual” maka akan tampil video konseling individual; apabila tombol “video konseling kelompok” di klik maka akan tampil video konseling kelompok; apabila tombol “video bimbingan kelompok” di klik maka akan tampil video bimbingan kelompok; apabila tombol “video bimbingan klasikal” di klik maka akan tampil video bimbingan klasikal

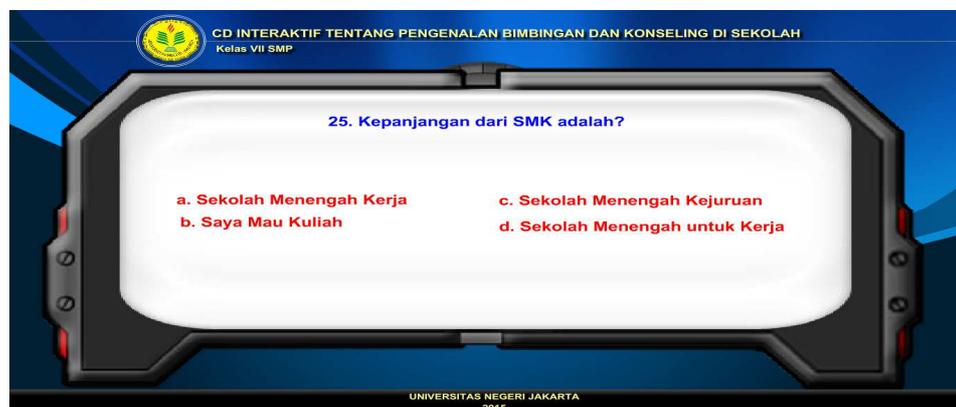


Gambar 46. Tampilan Video Konseling Individual Setelah Validasi Ahli

c). Evaluasi

Pada bagian ini ada beberapa perubahan yaitu, jika sebelumnya hanya terdapat sepuluh pertanyaan saja sengan membahas seputar BK saja. Maka setelah validasi ahli dan atas

saran ahli materi BK untuk memasukan evaluasi bidang-bidang BK, maka pertanyaan ditambah menjadi dua puluh lima soal yang mencakup materi BK dan bidang-bidang BK. juga jenis huruf yang digunakan diganti jika sebelumnya menggunakan jenis huruf *comic sans* maka setelah validasi ahli diganti dengan menggunakan jenis huruf *arial*. Evaluasi untuk mengetahui sampai sejauh mana peserta didik memahami materi yang disampaikan dalam CD interaktif ini, evaluasi terdiri dari sepuluh pertanyaan dengan soal pilihan ganda. Pengguna dapat mengklik tombol menu “evaluasi” pada menu utama untuk dapat mulai mengerjakan soal tersebut.



Gambar 47. Tampilan Halaman Evaluasi Setelah Validasi Ahli

F. Pembahasan Produk

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media bimbingan dan konseling dengan menggunakan CD interaktif tentang pengenalan bimbingan dan konseling bagi peserta didik kelas VII

SMP. Melihat kondisi yang terjadi di lapangan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling belum optimal (seperti disebutkan pada bab I). Oleh karena itu perlu dicari alternatif yang kiranya dapat digunakan untuk memberikan layanan informasi secara menyeluruh dengan suatu media. Mengingat meningkatnya minat masyarakat terutama siswa terhadap penggunaan komputer dapat dijadikan kesempatan untuk memberikan layanan informasi dengan menggunakan media yang memanfaatkan komputer salah satunya yaitu *CD* interaktif. Oleh karena itu *CD* interaktif tentang pengenalan bimbingan dan konseling bagi peserta didik kelas VII SMP merupakan salah satu alternatif atau cara yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan di lapangan. Dalam membuat *CD (Compact Disk)* multimedia interaktif peneliti menggunakan *software adobe flash*. *Software adobe flash* dipilih karena memiliki beberapa keunggulan diantaranya: a). Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak. b). Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik. c). Kebutuhan *hardware* yang tidak tinggi. d). Dapat membuat *website, CD-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, banner di web, presentasi interaksi, permainan, aplikasi web dan handphone*. e). Dapat ditampilkan di berbagai media seperti *Web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, Handphone dan PDA*.). Hal ini sejalan dengan hasil

penelitian yang dilakukan oleh Divasari Ardi Pertiwi dan Sutarno yang menyebutkan bahwa. Bahan informasi karir luaran sekolah menengah atas dengan mediasi perguruan tinggi dengan menggunakan *software adobe flash* terbukti efektif untuk meningkatkan minat melanjutkan studi pada peserta didik kelas VIII SMP N 20 Surakarta tahun ajaran 2013/2014.

Setelah melakukan pengujian (validasi) terhadap produk *CD* interaktif tentang pengenalan bimbingan dan konseling bagi peserta didik kelas VII SMP. Maka dapat disimpulkan hasil keluaran berupa media *CD* interaktif tentang pengenalan bimbingan dan konseling bagi peserta didik kelas VII SMP dapat dinyatakan baik dan layak untuk diujicobakan. Hal ini ditunjukkan dari segi materi bimbingan dan konseling dinilai baik dengan ciri-ciri kesesuaian dengan kurikulum memiliki kriteria baik. Kejelasan materi memiliki kriteria baik. Interaktivitas memiliki keiteria baik. Kemudahan untuk dipahami memiliki kriteria baik. Penyampaian kompetensi, standar kompetensi memiliki kriteria sangat baik. Urutan penyajian dengan kriteria sangat baik. Efektifitas pencapaian kompetensi, standar kompetensi, dan indikator dengan kriteria sangat baik. Kesesuaian kompetensi, standar kompetensi, dan indikator dengan tes/evaluasi memiliki kriteria sangat baik. Indikator kesesuaian materi dengan tes/evaluasi memiliki kriteria sangat baik. Efisiensi penggunaan waktu memperoleh memiliki kriteria

baik. Kesesuaian materi dengan sasaran (peserta didik) memiliki kriteria baik. Sedangkan dari segi media pembelajaran dinilai cukup baik dan layak untuk diujicobakan. Hal ini ditunjukkan dengan ciri-ciri efektif dan efisien dalam penggunaan memiliki kriteria baik. *Maintanable* (dapat dikelola/dipelihara dengan mudah memperoleh persentase sebesar memiliki kriteria baik. Usabilitas memiliki kriteria baik. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan memiliki kriteria baik. pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi memiliki kriteria baik. Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran memiliki kriteria baik. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan memiliki kriteria baik. Sederhana dan menarik memiliki kriteria cukup baik. Audio (*sound effect, backsound, musik*) memiliki kriteria baik. Visual (*layout design, typography, warna*) memiliki kriteria tidak baik. Media bergerak (*animasi, movie*) memiliki kriteria cukup baik. *layout interactive* memiliki kriteria cukup baik.

Hal ini sejalan dengan teori yang dinyatakan oleh Romi Satria Wahono bahwa media interaktif memiliki beberapa kriteria penilaian yaitu :

Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

- Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
- *Reliable* (handal)
- *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
- Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
- Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan
- Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada)
- Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi

Aspek Desain Pembelajaran

- Ketepatan dan keakuratan materi
- Penyampaian standar kompetensi, dan kompetensi
- Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
- Kesesuaian dengan kurikulum
- Kesesuaian dengan indikator
- Kesesuaian topik dengan materi
- Kejelasan uraian materi

- Urutan penyajian materi
- Efisiensi penggunaan waktu
- Kesesuaian materi dengan sasaran (siswa)
- Interaktivitas
- Kemudahan untuk dipahami
- Sistematis, runut, alur logika jelas
- Efektifitas pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Kejelasan uraian, pembahasan
- Kesesuaian kompetensi, standar kompetensi dengan evaluasi
- Konsistensi materi dengan evaluasi
- Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

Aspek Komunikasi Visual

- 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)

Namun ada beberapa masukan dan saran dari penguji yaitu: Sederhanakan menu-menu *interfacenya*, *font*, warna dll; Kemas dalam bentuk *CD/DVD*; Kurangi kompleksitas media dalam satu kali tampilan.. Hal ini ditunjukkan dengan indikator sederhana dan memikat serta indikator Visual (*layout design*, *typography*, warna) memiliki kriteria yang cukup dan tidak baik Hasil pengujian ini dapat dikatakan bahwa produk sudah berfungsi dengan baik dan layak untuk diujicobakan dengan direvisi dalam beberapa tampilannya.

G. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian terhadap *CD* interaktif yang dikembangkan ini terdapat keterbatasan. Keterbatasan penelitian tersebut antara adalah: Penelitian yang dilakukan masih sebatas pada kegiatan pengembangan produk awal, tanpa mengadakan pengukuran pada taraf efektifitas penggunaan media *CD* interaktif tersebut .