

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK LAYANAN INFORMASI TENTANG KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA SISWA DI SMPN 2 SUMBERGEMPOL TULUNGAGUNG

THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR INFORMATION SERVICE ABOUT INTERPERSONAL COMMUNICATION STUDENTS IN JUNIOR HIGH SCHOOL 2 SUMBERGEMPOL TULUNGAGUNG

Nur Ratna Dewi Permatasari

Bimbingan dan Konseling, FIP, Universitas Negeri Surabaya

Ratna.nur59@gmail.com

Evi Winingsih,. S.Pd., M.Pd

Bimbingan dan Konseling, FIP, Universitas Negeri Surabaya

Eviwiningsih.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif untuk layanan informasi tentang komunikasi interpersonal pada siswa di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung. Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SMPN 2 Sumbergempol. Ditemukan beberapa siswa yang kurang mempunyai kecakapan dalam komunikasi ditandai dengan kurangnya kemampuan ketika berdiskusi, dan beberapa kasus kesalahpahaman antar siswa yang berakhir pembulian pada satu pihak. Kemudian penggunaan media dalam pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling sangat terbatas, Guru BK biasanya menggunakan metode ceramah dalam memberikan layanan klasikal pada siswa sehingga terkesan monoton dan siswa mudah merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat membantu guru BK dalam menyampaikan layanan BK.

Multimedia Interaktif dikembangkan melalui prosedur penelitian Borg & Gall (1983) yang disederhanakan oleh Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional. Prosedur pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah 1) analisis produk, 2) mengembangkan produk awal, 3) melaksanakan uji ahli, dan 4) revisi produk.

Dari hasil penelitian mendapatkan hasil dengan kategori “sangat baik dan tidak perlu direvisi” (92%). Hasil tersebut diperoleh melalui uji validasi dari ahli materi menunjukkan kategori penilaian “sangat baik dan tidak perlu direvisi”(90,8%). Hasil uji validator ahli media menunjukkan kategori penilaian “sangat baik dan tidak perlu direvisi”(91%). Sedangkan hasil uji calon pengguna menunjukkan kategori penilaian “sangat baik dan tidak perlu direvisi”(94%). Keseluruhan persentase hasil uji validasi jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) menunjukkan kategori sangat baik, dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif untuk layanan informasi tentang komunikasi interpersonal pada siswa di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung memenuhi kriteria akseptabilitas produk.

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif, Komunikasi Interpersonal

Abstract

This research has purpose to develop interactive multimedia for information service about interpersonal communication students in Junior High School 2 Sumbergempol Tulungagung. This research based on interview and observation that have been conducted by researchers at Junior High School 2 Sumbergempol. It was found that some students who lack skills in communication are characterized by lack of ability when discussing, and some cases of misunderstanding among students ending in a one-sided bullying. Then the use of media in the implementation of guidance and counseling service is very limited, teachers usually use the method of lectures in giving classical services to students so impressed monotone and students easily feel bored. That's why it needed media to help the teacher give guidance and counseling service.

Interactive Multimedia is developing through some development researcher procedure by development's model of Borg & Gall (1983) that simply by Center Researcher of Articulate and Innovation Education of The Researcher and Development at Education National's Department. Development procedure that implemented in this research are 1) product analysis, 2) development beginning product, 3) an expert's validation, and 4) product's revision

This research showed categories of "very good and does not need to be revised" (92%). The results of material expert test showed categories of "very good and does not need to be revised" (90.8%). The results of media expert test showed categories "very good and does not need to be revised" (91%). Meanwhile the result of candidate user test showed categories of "very good and does not need to be revised" (94%). Most of presentation result of validation test if compare with criterion of good product, in this case Mustaji (2005) showed categories of very good and do not need it to be revised. Based on the assessment result can be conclude that interactive multimedia for information service about interpersonal communication students in Junior High School 2 Sumbergempol Tulungagung has accomplished product acceptability criteria.

Key words: *Development, Interactive Multimedia, Interpersonal Communication*

PENDAHULUAN

Pada kehidupan sehari-hari, hubungan sosial manusia tidak bisa terlepas dari komunikasi. Komunikasi merupakan suatu usaha yang dilakukan setiap individu untuk menjalin hubungan dengan orang lain, tetapi dengan komunikasi pula manusia dapat menimbulkan jarak maupun perpecahan antara satu dengan lainnya. Apabila terjadi kesalahpahaman dalam berkomunikasi maka dapat menimbulkan suatu perpecahan, menghidupkan permusuhan, menanamkan kebencian, dan sebagainya

Setiap kegiatan yang manusia satu dengan lainnya akan saling berhubungan. Sebagai contoh siswa yang berinteraksi dengan sesama siswa lain dengan saling berkomunikasi. Pada dasarnya siswa akan nyaman apabila mempunyai banyak teman dan diterima oleh lingkungan. Sebaliknya siswa akan merasa tidak nyaman apabila mereka tidak

mempunyai teman dan melakukan segala kegiatannya yang ada di sekolah dengan sendiri.

Proses interaksi antara siswa yang satu dengan yang lain membutuhkan keterampilan yaitu komunikasi. Komunikasi merupakan peristiwa sosial yang terjadi dalam kehidupan manusia, komunikasi terjadi ketika manusia berinteraksi dengan orang lain. Hal yang sama diungkapkan juga oleh Sendjaja dalam Syaiful (2009:9) komunikasi sebagai tindakan satu arah (linier), yaitu proses dimana pesan diibaratkan mengalir dari sumber dengan melalui beberapa komponen menuju kepada komunikan.

Cassagranda (dalam Liliweri 1997:45) mengemukakan bahwa manusia berkomunikasi karena memerlukan orang lain untuk saling mengisi kekurangan dan membagi kelebihan ingin terlibat dalam proses yang relatif tetap dan ingin menciptakan hubungan baru, setiap melakukan komunikasi bukan hanya

menyampaikan isi pesan tetapi juga menentukan tingkat hubungan interpersonal.

Tujuan berkomunikasi yang dilakukan manusia adalah untuk meningkatkan hubungan personal mereka dengan manusia lain yang akan membuat hubungan mereka saling erat satu sama lainnya. Sebagai contoh ketika siswa berada di dalam kelas sedang melakukan komunikasi dengan temannya, siswa tidak hanya sekedar ingin menyampaikan pesan saja melainkan mempunyai maksud lain, mereka memiliki tujuan lain yaitu ingin lebih dekat dan saling akrab satu sama lain.

Supratiknya (dalam Nursalim, 2010 : 1) menyatakan bahwa salah satu faktor yang menjadi penghambat dalam berhubungan antar pribadi yang intim adalah kesulitan mengomunikasikan perasaan secara efektif. Permasalahan yang muncul di kehidupan manusia dapat disebabkan oleh komunikasi. Kesalahpahaman dalam komunikasi dapat menyebabkan renggangnya hubungan antar manusia. Kesalahpahaman terjadi karena manusia yang gagal mengkomunikasikan pesan secara efektif. Maka dari itu siswa sangat membutuhkan informasi dan pengetahuan mengenai tata cara berkomunikasi yang baik dan efektif. Komunikasi efektif akan membuat pesan tersampaikan dengan tepat.

Permasalahan umum yang pernah terjadi akibat kesalahpahaman komunikasi antar sesama pelajar mengakibatkan memutuskan hubungan pertemanan, pertikaian, dan bahkan permusuhan. Seperti yang diberitakan oleh Masnuradiansyah mengenai tawuran antar dua SMK yang terjadi di Karawang Jawa Tengah. Dua SMK terlibat tawuran, peristiwa ini diawali dengan seorang pelajar yang tengah bercanda dengan anak sekolah SMK lain, tetapi candaannya tersebut ditangkap dengan maksud lain oleh pelajar SMK lain. Sehingga dengan salah tangkap maksud tersebut terjadi sebuah adu mulut saling ejek diakhiri dengan tawuran yang menyebabkan satu orang tewas. (<http://news.detik.com/berita/d-3314413/saling-ejek-pelajar-smk-di-karawang-terlibat-tawuran-satu-orang-tewas> diakses 6 Desember 2016).

Kasus di atas menunjukkan kesalahan kecil namun berakibat fatal. Hal yang serupa terjadi di Tolikara Papua. Berita dari Muttaqin mengenai perselisihan antar umat beragama. Peristiwa ini bukan antar pelajar melainkan antar umat beragama, yaitu antara umat muslim dengan umat kristen. Kesalahpahaman akibat komunikasi ini berujung penyerangan terhadap umat muslim yang sedang menjalankan ibadah sholat idhul fitri. Hal ini diawali

dengan beredarnya surat larangan melaksanakan sholat idhul fitri di Tolikara karena alasan tanggal pelaksanaan sholat bertepatan dengan ibadah atau seminar internasional GIDI. Surat edaran yang dibuat oleh pengurus GIDI (Gereja Injil Di Indonesia) sebenarnya masih diproses oleh Forkompinda (Forum Komunikasi Pimpinan Daerah) yang akhirnya tidak disetujui peredarannya karena dianggap akan menimbulkan kontroversi. Namun surat tersebut telah terlebih dahulu beredar dan mengakibatkan terjadi penyerangan terhadap umat muslim yang sedang melaksanakan ibadah sholat idhul fitri di Tolikara. Hal ini menimbulkan perpecahan antar umat beragama dan meninggalkan trauma mendalam bagi korban.

(<https://www.arahmah.com/news/2015/07/17/di-papua-umat-islam-diserang-saat-sedang-shalat-idul-fitri-1436-h.html> di akses 6 Desember 2016). Masalah kesalahpahaman dalam komunikasi dianggap sebagai hal yang biasa terjadi dan merupakan masalah yang sepele. Namun dari masalah yang timbul dari kasus kesalahpahaman komunikasi pelajar SMK di Karawang dan pertikaian di Tolikara apabila tidak segera diselesaikan akan terus berlanjut dan berakibat pada perpecahan.

Hal yang sama mengenai kesalahpahaman komunikasi dan masalah komunikasi lainnya juga ditemukan pada beberapa penyebab permasalahan yang dialami oleh siswa di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Guru Bimbingan dan Konseling (BK) yang telah dilakukan di SMPN 2 Sumbergempol, beberapa permasalahan muncul diantaranya masalah dalam berkomunikasi. Dari pengamatan yang telah dilakukan terhadap siswa kelas VII di SMPN 2 Sumbergempol terdapat beberapa siswa yang kurang mempunyai kecakapan dalam berkomunikasi. Terdapat dua orang siswi kelas VII yang sedang berkomunikasi dengan salah satu Guru di ruang Guru. Kedua siswi tersebut memberitahu bahwa Guru mata pelajaran yang waktunya mengajar sedang tidak bisa hadir sehingga kelas mereka kosong. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti kedua siswi tersebut masih ragu dan terlihat takut dalam menyampaikan maksudnya. Cara mereka bicara yang bertele – tele, tidak lancar dalam mengucapkan, kecemasan yang ditandai dengan sering memainkan tangan ketika berbicara, dan pandangan yang tidak fokus terhadap lawan bicara saat berkomunikasi.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia,

menuturkan terdapat anak-anak didiknya belum dapat berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik dalam belajar. Suatu contoh ketika ada tugas dari guru untuk berdiskusi kelompok di dalam kelas. Terdapat enam kelompok, dua kelompok mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik, sedangkan empat kelompok tidak dapat mengumpulkan tugasnya tepat waktu. Penyebabnya yaitu kurang kekompakan dari masing-masing anggota. Selain itu kemampuan berkomunikasi pada siswa yang kurang juga menyebabkan diskusi kelompok berjalan kurang efektif.

Permasalahan yang dialami oleh beberapa siswa pada umumnya disebabkan siswa tersebut masih kurang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan komunikasi yang baik dengan orang lain. Hal ini dapat menyebabkan siswa tidak leluasa dalam menyampaikan aspirasi maupun pendapatnya. Hasil dari pemikiran oleh siswa akan sangat berguna dan menginspirasi apabila mereka mampu menyampaikan dan tepat penerimaannya. Kurangnya pengetahuan dalam berkomunikasi dapat menimbulkan perasaan saling tidak percaya antar siswa, sehingga timbul permasalahan yang membuat mereka kurang mampu beradaptasi secara langsung dengan lingkungan sekolah. Oleh karena itu, secara tidak langsung kemampuan berkomunikasi yang baik akan berpengaruh terhadap prestasi siswa.

Permasalahan ini tidak dapat dibiarkan karena dapat berpengaruh pada prestasi akademik siswa dan hubungan sosial siswa. Keterampilan komunikasi interpersonal yang dimiliki siswa berguna untuk menjalin hubungan sosial. Khususnya siswa dengan guru, staf-staf sekolah, dan siswa dengan seseorang yang belum mereka kenal dapat berpengaruh bagi perkembangan dirinya. Siswa yang kurang dapat berkomunikasi secara efektif dan kurang dapat menyampaikan pemikiran dengan baik, dapat berpengaruh terhadap daya pikirnya.

Mengetahui betapa pentingnya bahasan tentang komunikasi interpersonal bagi siswa dalam upaya meningkatkan pengetahuan dalam hubungan interpersonal maupun hubungan sosial dengan orang lain serta prestasi akademik dan non akademik siswa. Selain itu mengingat dari beberapa permasalahan yang timbul akibat dari kurangnya kecakapan dalam berkomunikasi dan masalah dalam komunikasi, maka diperlukan usaha untuk membantu siswa dalam menguasai beberapa aspek yang ada dalam berkomunikasi. Dalam hal ini guru BK berperan sebagai pemberi layanan untuk membantu para siswa tersebut.

Bimbingan dan Konseling (BK) mempunyai beberapa layanan yang dapat membantu siswa untuk menguasai suatu keterampilan yang dapat menunjang siswa dalam perkembangannya secara optimal. Layanan tersebut dapat digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuannya mengenai keterampilan komunikasi interpersonal. Salah satu layanan yang digunakan untuk memberikan pemahaman siswa mengenai keterampilan komunikasi interpersonal yaitu layanan informasi.

Menurut Nursalim (2002 : 22) Layanan informasi ialah kegiatan bimbingan yang bermaksud membantu siswa untuk mengenal lingkungannya, yang sekiranya dapat dimanfaatkan untuk masa kini maupun masa yang akan datang. Maka yang dimaksud layanan informasi komunikasi interpersonal adalah layanan pemberian informasi yang ditujukan oleh konselor pada siswa, agar siswa mendapat pemahaman tentang berbagai hal yang berguna, khususnya yang berkaitan dengan komunikasi interpersonal. Tujuan dari layanan informasi yaitu siswa dapat mengenal diri, lingkungan sekitar, pengembangan pribadi dan lain sebagainya.

Sering dijumpai di lapangan dalam memberikan layanan informasi Guru BK menggunakan cara yang monoton yaitu ceramah. Siswa mudah bosan dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan klasikal. Dibutuhkan strategi yang bisa digunakan untuk mengatasi kebosanan tersebut. Salah satu strategi yang bisa digunakan adalah penggunaan media yang menarik dan interaktif bagi siswa ketika pemberian layanan informasi tentang komunikasi interpersonal.

Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi menurut Arsyad dalam Rahmah (2016 : 2). Media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi salah satunya adalah multimedia interaktif. Menurut Vaughan dalam Rahmah (2016 : 2) multimedia merupakan sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang saling berkaitan. Dan ketika dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol apa dan kapan elemen diserahkan, maka itulah yang disebut multimedia interaktif.

Penggunaan multimedia interaktif ini dapat dijadikan media alternatif bagi guru BK dalam menyampaikan materi layanan informasi. Multimedia interaktif ini didukung dengan tersedianya unit komputer di sekolah menengah pertama.

Menurut penelitian Lindstrom (dalam Fia Jannatur 2013 : 111) menunjukkan bahwa orang mengingat 20% dari apa yang mereka lihat, 40% dari apa yang mereka lihat dan dengar, namun sekitar 75% dari apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan secara bersamaan, dan multimedia interaktif mampu menyajikan semuanya. Multimedia interaktif membantu siswa dalam memahami dan memperoleh informasi dengan lebih mudah, praktis, dan menarik.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengangkat sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Layanan Informasi Tentang Komunikasi Interpersonal Pada Siswa Di SMPN 2 Sumbergempol”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau disebut *Research and Development* (R&D). *Borg and Gall* (1983) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk sehingga dapat diterapkan dan dimanfaatkan oleh masyarakat khususnya dalam bidang pendidikan. Produk pengembangan tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras, seperti buku, catatan, modul, dll, akan tetapi bisa berbentuk sebuah perangkat lunak (*software*).

Dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan produk media layanan bimbingan dan konseling berupa Multimedia Interaktif. Adapun yang dilakukan dalam pengembangan media ini meliputi pengembangan media, dan uji akseptabilitas. Uji kelayakan digunakan untuk menilai kesesuaian media berdasarkan empat kriteria akseptabilitas, meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

Selanjutnya, model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini mengikuti alur dari model penelitian pengembangan *Borg and Gall* (1983). Model penelitian *Borg and Gall* terbagi atas 10 langkah yang terdiri dari: (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal; (2) perencanaan; (3) pengembangan format produk; (4) uji coba awal; (5) revisi produk; (6) uji coba lapangan; (7) revisi produk; (8) uji lapangan; (9) revisi produk akhir; (10) deseminasi dan implementasi. Namun prosedur penelitian pengembangan yang digunakan dalam

penelitian ini adalah hasil inovasi dari Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional (Tim Puslitjaknov, 2008) yang diringkas menjadi lima langkah pokok meliputi: (1) Menganalisis produk yang akan dikembangkan, (2) Penyusunan draf produk awal, (3) Validasi ahli dan revisi, (4) Uji coba lapangan skala kecil dan revisi, (5) Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Dimana penelitian hanya sampai pada tahap validasi ahli dan revisi, tanpa dilakukan uji lapangan dalam skala kecil maupun skala besar.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket penilaian yang digunakan untuk mengetahui akseptabilitas produk yang dikembangkan. Uji validasi produk dilakukan oleh satu dosen bimbingan dan konseling sebagai ahli materi, satu dosen bimbingan dan konseling sebagai ahli media, dua guru BK SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung sebagai uji pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil analisis data uji validitas secara kuantitatif yang diperoleh dari uji validasi kedua ahli materi terhadap Multimedia Interaktif mendapatkan hasil 90,8% sesuai kriteria kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan, yang kemudian diinterpretasikan dari penilaian Mustaji (2005), maka Multimedia Interaktif dikategorikan sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%).

Berdasarkan hasil uji validitas ahli media yang telah dianalisis secara kuantitatif terhadap penilaian Multimedia Interaktif telah dikembangkan didasarkan pada aspek desain, aspek video dan audio, aspek kepraktisan aplikasi, aspek huruf dan font, dan aspek aplikasi bersifat legal/asli maka diperoleh rata-rata nilai total sebesar 91% dikategorikan sangat baik, tidak perlu revisi.

Berdasarkan hasil analisis uji validasi pengguna secara kuantitatif yang dilakukan oleh dua Guru BK terhadap Multimedia Interaktif sebesar 94% dengan predikat sangat baik dan tidak perlu direvisi (66%-80%).

Sehingga berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh para validator dan pengguna melalui angket yang telah diberikan maka dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif telah memenuhi kriteria kriteria kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan dengan hasil penilaian berkategori baik-sangat baik dan tidak perlu direvisi secara keseluruhan.

Selain penilaian secara kuantitatif oleh validator dan pengguna terdapat juga penilaian secara kualitatif terhadap Multimedia Interaktif untuk bahan evaluasi berupa saran dan masukan sehingga diperoleh hasil produk yang lebih menarik dan mudah diterima oleh pengguna.

Saran dan masukan untuk Multimedia Interaktif tersebut berupa mengubah font pada kata kunci agar lebih disorot siswa, penambahan gambar yang relevan mengenai komunikasi, serta video yang sesuai dengan umur siswa SMP, penggunaan hyperlink pada materi keempat lebih disederhanakan, dan peringkasan tata bahasa. Saran dan masukan yang telah diberikan didarapkan dapat menjadi bahan evaluasi terhadap bagian-bagian dalam Multimedia Interaktif agar lebih menarik, mudah dipahami, dan materi tersampaikan dengan baik kepada para pengguna yang lebih luas.

PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan dan hasil pengembangan Multimedia Interaktif untuk layanan informasi tentang komunikasi interpersonal pada siswa di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung. Maka dalam pembahasan ini akan diulas mengenai serangkaian proses pengembangan Multimedia Interaktif Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan dari Borg dan Gall (1983). Penelitian ini lebih menekankan pada tahapan proses pengembangan sebuah produk. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan Multimedia Interaktif yang layak digunakan sebagai media dalam menyampaikan layanan informasi tentang komunikasi interpersonal untuk siswa sekolah menengah pertama.

Selain itu penelitian ini didasarkan pada fenomena permasalahan yang terjadi di lapangan. Seperti yang telah dipaparkan dalam hasil survey lapangan yang sudah diperoleh sebagai data awal ketika melakukan studi pendahuluan. Fenomena beberapa siswa mempunyai kelemahan dalam berdiskusi, dan terjadi kesalahpahaman yang berakhir pembulian. Sehingga peneliti berusaha mengembangkan suatu media sesuai dengan perkembangan teknologi yang modern saat ini dengan permasalahan yang ada di lapangan. Dalam mengembangkan Multimedia Interaktif, langkah yang dilakukan adalah melakukan wawancara dengan guru BK, salah satu guru Mata Pelajaran B. Indo, dan siswa dari fenomena-fenomena yang didapatkan di lapangan yang menjadi acuan dalam penelitian pengembangan Multimedia Interaktif.

Terdapat beberapa tahapan dalam melaksanakan penelitian ini. Tahap pertama melakukan analisis produk yang terdiri atas survey lapangan dan studi kepustakaan (penelitian dan pengumpulan informasi awal). Tahap kedua melakukan perencanaan, dalam tahap ini melakukan beberapa kegiatan seperti halnya: perumusan tujuan, sasaran produk, komponen produk, serta materi Multimedia Interaktif. Tahap selanjutnya di tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan draf produk. Tahap berikutnya, tahapan keempat yaitu penilaian validitas dari uji ahli materi, media, dan calon pengguna. Berikut hasil yang diperoleh :

- (1) Tingkat kegunaan multimedia interaktif adalah 85% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.
- (2) Tingkat kelayakan multimedia interaktif adalah 93,9% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.
- (3) Tingkat ketepatan multimedia interaktif adalah 91,6% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.
- (4) Tingkat kepatutan multimedia interaktif adalah 95% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.

Penilaian validator terhadap akseptabilitas multimedia interaktif yang dikembangkan mendapat rata-rata penilaian dari validator ahli materi 90,8% (sangat baik, tidak perlu direvisi), ahli media 91% (sangat baik, tidak perlu direvisi), dan calon pengguna 94% (sangat baik, tidak perlu direvisi). Dari data tersebut maka memperoleh rata-rata nilai akseptabilitas sebesar 92%.

Nilai yang diperoleh kemudian dicocokkan dengan kriteria akseptabilitas yang harus memiliki > 66%. Maka hasil 92% merupakan prosentase yang memenuhi yakni > 66% oleh karena itu multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti telah memenuhi kriteria akseptabilitas dengan kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi. (Mustaji, 2005).

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian yang bertujuan menghasilkan produk berupa multimedia interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh Guru BK (konselor) dalam menyampaikan layanan informasi tentang komunikasi interpersonal. Multimedia interaktif ini dihasilkan dari melaksanakan kegiatan pengembangan sesuai dengan model Borg and Gall

yang telah di sederhanakan oleh TIM Puslitjaknov dan diadaptasi sesuai dengan kebutuhan peneliti.

Hasil kegiatan penelitian pengembangan yang dilakukan, maka dapat dikaji simpulan terhadap hasil data yang diperoleh dan dianalisis. Penilaian dari beberapa validator terhadap akseptabilitas produk yang dikembangkan memperoleh rata-rata penilaian dari ahli materi adalah 90,8%. Hasil penilaian dari ahli media adalah 91%. Dan penilaian dari uji calon pengguna mendapatkan hasil 94%. Sehingga diperoleh rata-rata hasil penilaian dari para ahli sebesar 92% yang termasuk kategori sangat baik, tidak perlu direvisi.

Dengan demikian, hasil analisis data yang diperoleh telah menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif untuk layanan informasi komunikasi interpersonal pada siswa di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung telah memenuhi kriteria akseptabilitas produk dengan empat aspek penilaian meliputi, aspek kegunaan, aspek kelayakan, aspek ketepatan, dan aspek kepatutan. Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi Bimbingan dan Konseling, terhadap penilaian kualitas isi materi aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling siswa sekolah menengah pertama. Isi materi yang terdapat pada aplikasi ini, berfokus pada materi dasar - dasar Bimbingan dan Konseling dari berbagai literatur yang disajikan dengan bahasa yang komunikatif. Adapun hasil yang didapat dari penilaian ahli materi diperoleh persentase dengan kriteria kegunaan sebesar 91,6% kriteria kelayakan sebesar 96,4%, kriteria ketepatan sebesar 89,2%, dan kriteria kepatutan sebesar 90%. Rata - rata dari keseluruhan kriteria adalah 92%. Dari hasil tersebut, menurut Mustaji (2005), produk aplikasi pengenalan Bimbingan dan Konseling telah memenuhi kriteria sangat baik, tidak perlu direvisi.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yang ditunjukkan kepada beberapa pihak yaitu:

1. Bagi guru bimbingan dan konseling

Multimedia interaktif ini dapat membantu Guru BK dalam memberikan layanan informasi mengenai komunikasi interpersonal. Sehingga diharapkan mempermudah Guru BK dalam menyampaikan layanan tersebut. Ketika melaksanakan uji coba produk diharapkan dengan cara bekerja sama dengan peneliti untuk mempermudah dalam penggunaan produk.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian pengembangan ini sampai uji skala kecil atau uji lapangan skala besar. Penelitian ini juga dapat dilanjutkan pada penelitian eksperimen guna mengetahui keefektifan multimedia interaktif dalam memberikan layanan informasi mengenai komunikasi interpersonal pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mansyuroh, Fatimah. 2010. Pengembangan Paket Komunikasi Interpersonal untuk Siswa SMPN 1 Wonoayu Sidoarjo. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2009. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arrosyida, Annafi dan Suprpto, M. T. 2012. Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di SMK Negeri 1 Saptosari. (Online). <http://eprints.uny.ac.id/7528/1/2>, diakses 5 Oktober 2016.
- Arda, Sahrul Saehana & Darsikin. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII, e-Jurnal Mitra Sains, Volume 3 Nomor 1, Januari 2015 hlm 69-77. (Online). <http://download.portalgaruda.org/article.php>, diakses 5 Oktober 2016.
- Baran, Stanley J. 2012. Introduction to Mass Communication Media Literacy and Culture (Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya). Jakarta: Penerbit Elangga.
- Bennet, S. J. Dan Brennan, M. J. 1996. Interactive Multimedia Learning In Physics. Australian Journal Of Educational Technology 1996 12 (1) : 8 – 17, diakses 5 Oktober 2016.

- Borg, W.R dan Gall, M.D. 1983. Educational Research an Introduction (7 th ed). Boston: Longman.
- Chang, Yvonne Yanrong. 2008. Cultural Faces of Interpersonal Communication in the US and China. Dalam Jurnal Intercultural Communication Studies (Online), Vol 17(1), 15 halaman. Tersedia: <http://www.web.uri.edu/iaics/files/29-Yvonne-Yanrong-Chang.pdf>, diakses 22 Desember 2016.
- Cangara, Hafied. 2002. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Cohen, Louis, Manion, Lawrence dan Marisson, Keith. 2007. Research Methods in Educational 6th Edition. USA and Canada: Roudledge.
- Corry W, Andy. 2009. Etika Berkomunikasi Dalam Penyampaian Aspirasi. (Online).<http://digilib.unila.ac.id/1904/1>, diakses 2 Oktober 2016.
- Effendy, Onong. 2003. Ilmu Teori Dan Filsafat Komunikasi. Bandung: PT. Citra Aditya Bhakty.
- Elfiky,Ibrahim. 2009. Terapi Komunikasi Efektif. Jakarta:PT Mizan Publika.
- Fanny, Arif Mahya dan Siti Partini Suardiman. 2013. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V,Jurnal Prima Edukasia, Volume 1 - nomor 1,2013. (Online). <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/2311> ,diakses 5 Oktober 2016.
- Febrianti, Annisa Anggi. 2014. Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi Guru Dan Siswa Dalam Mencegah Kenakalan Siswa Di SMA Negeri 1 Kota Bontang, 2 (4):287-296. (Online). <http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/>, diakses tanggal 2 Oktober 2016.
- Hidayati, Nurul. 2013. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akutansi Kelas XI Ips Di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. (Online). <http://ejournal.unesa.ac.id/article/6039/52/>, diakses 9 Desember 2016.
- Kurniawan, A. 2007. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Model Pembelajaran Aktif (Active Learning Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa.. http://dglib.uns.ac.id/pengguna.php?mn=detail&d_id=4332, diakses 21 Januari 2016
- Kerlinger, Fred N. 2006. Asas-asas Penelitian Behavioral. Terjemahan Landung R. Simatupang. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Kokkonen, Lotta dan Almonkari, Merja. 2015. "Teaching Networking: An Interpersonal Communication Competence Perspective", dalam J. Jalkanen, E. Jokinen, & P. Taalas (Eds). 2015, Voices of pedagogical development - Expanding, enhancing and exploring higher education language learning (pp. 31-56). Dublin: Research-publishing.net.
- Liliweri, Alo. 1997. Komunikasi Antar Pribadi. Bandung:CitraAditya.
- Masnurdiansyah. 2016. Saling Ejek, Pelajar SMK di Karawang Terlibat Tawuran Satu Orang Tewas (Online). <http://news.detik.com/berita/d-3314413/saling-ejek-pelajar-smk-di-karawang-terlibat-tawuran-satu-orang-tewas>, diakses 6 Desember 2016.
- Muttaqin, A. Z. 2015. Di Papua, umat Islam diserang saat sedang shalat Idul Fitri 1436 H. (Online). <https://www.arammah.com/news/2015/07/17/di-papua-umat-islam-diserang-saat-sedang-shalat-idul-fitri-1436-h.html> diakses 6 Desember 2016 ,diakses tanggal 6 Desember 2016.
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media Dan Sumber Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Muzainah. 2007. Meningkatkan Komunikasi Interpersonal dengan Menggunakan Latihan Assertif pada Siswa Kelas VII D SMP Negeri 1 Kokop Bangkalan. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Nizza, Haerun. 2016. Klasifikasi Media Pembelajaran. (Online). <http://mediapembelajaranizza.blogspot.co.id/2016/03/klasifikasi-media-pembelajaran.html> ,diakses 9 Desember 2016.
- Nursalim, Mochamad&Suradi. 2002. Layanan Bimbingan dan Konseling. Surabaya: Unesa Press.

- Nursalim, Mochamad dan Mustaji. 2010. Media Bimbingan dan Konseling. Surabaya:Unesa University Press.
- Nursalim, Mochamad dan Esti Trisnaningtyas. 2010. Penerapan Latihan Asertif Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa. (Online). <http://ejournal.unesa.ac.id/article/7903/75/article.pdf>, diakses 2 Oktober 2016.
- Permendikbud nomor 111 tahun 2014 tentang pedoman Bimbingan dan Konseling. (Online). <http://akhmadsudrajat.wordpress.com>, diakses 1 Desember 2016
- Prayitno. 2012. Jenis Layanan Dan Kegiatan Pendukung Konseling. Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan UNP.
- Prayitno dan Amty. 2008. Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Puslitjaknov. 2008. Metode Penelitian Pengembangan. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, (Online), (http://www.infokurusu.net/download/0604091354Metode_Pengemb_Pembelajaran.pdf), diakses 20 Oktober 2016.
- Purwati, Sri, Sugiyo dan Imam Tajri. 2012. Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Fun Game Untuk Mengurangi Kecemasan Berbicara Di Depan Kelas. (Online). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk>, diakses 9 Desember 2016.
- Rahayu, Slamet, dkk. 2013. Keefektifan Antara Animasi Flash dengan Powerpoint dalam Pembelajaran Biologi Kelas VII Di SMP Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013, (Online). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>, diakses 21 Januari 2016
- Rahmah, Fia Jannatur dan Joni Susilowibowo. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X AK. (Online). <http://www.e-jurnal.com/2016/03/pengembangan-media-pembelajaran.html>, diakses 5 Oktober 2016.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2000. Psikologi Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rejeki, Sri Ayu. 2009. Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga Dengan Pemahaman Moral Pada Remaja. (Online). http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/psychology/2009/Artikel_10503001.pdf, diakses 2 Oktober 2016.
- Sihole, R. 2013. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Dan Berpikir Kreatif Siswa Pada Konsep Sistem Pertahanan Tubuh Manusia. (skripsi). Bandung: Universitas pendidikan indonesia tersedia <http://respiatory.upi.edu>, diakses 21 Januari 2016.
- Sadiman, A. S, dkk. 2010. Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Rajawali Press.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syaiful Rohim, Haji. 2009. Teori Komunikasi : Perspektif, ragam dan aplikasi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Supranto, J. 1988. Statistik Teori dan Aplikasi. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- The Joint Committee on Standards for Educational Evaluation. 1981. Standards for Evaluations of Educational Programs, Projects, and Materials. USA: McGraw-Hill Book Company.
- Winkle, W, S. & Hastuti, M. M. S. 2010. Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan. Yogyakarta: Penerbit Media Abadi.
- Widjaja. 2000. Ilmu Komunikasi Pengantar Studi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zuhrihs, Achmad. 2013. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran. (Online). <https://achmadzuhrihs.wordpress.com/2013/05/11/fungsi-dan-manfaat-media-pembelajaran/>, diakses 9 Desember 2016
- Barbara, Fely Y., Hariastuti, Retno T. (). Meningkatkan Partisipasi siswa Mengikuti Layanan Informasi Melalui Penggunaan Media Permainan. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

Masters, Ken. (2013). Edgar Dale's Pyramid of Learning in Medical Education: A Literature Review. *The Journal of Educational Psychology*, (10), (Online), (<https://www.scribd.com/document/338649971/EDGAR-DALE-pdf>, diakses 31 Maret 2017).

Prayitno & Amti. (2009). *Dasar-dasar Bimbingan dan konseling*. Jakarta : PT.Rineka Cipta

Santrock. 2002. *Life Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta : Eralangga

