

# RESEARCH AND DEVELOPMENT MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Oleh: Lukman A. Irfan\*

## Abstract

*The article is an attempt to disseminate the research findings titled "the Development of Instructional Multimedia for effective Adolescent to Improve Self Concept and Interpersonal Competency of Adolescent-age orphan". The research was conducted in Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Lowanu Yogyakarta. The research aimed to develop a training program and training multimedia program for the orphan. The research and development procedures were carried out through ten steps of research and development proposed by Borg and Gall with Training Need Analysis (TNA) approach, since the developed product is training Program and its multimedia. The findings showed that: (1) the quality of the program and Multimedia developed is in good and feasible category; and (2) the developed product can provide motivation, comprehension, significancy, logics of thinking, and especially can improve self-concept and interpersonal competency. It is also able to encourage learning motivation and creativity to invent the orphan talent.*

## مستخلص

تحاول هذه المقالة التعريف بنتائج دراسة بعنوان "التطوير الفعال للوسائط المتعددة التعليمية الموجهة للمراهقين من أجل ترقية مفهوم الذات وكفايات التفاعل الاجتماعي لدى نزلاء ملاحيء الأيتام"، تلك الدراسة التي أجريت في ملجأ الجمعية المحمدية في لوانو بمحافظة جوكجاكرتا - إندونيسيا. لقد هدفت هذه الدراسة إلى تطوير برنامج تدريبي باستخدام الوسائط المتعددة التعليمية من أجل الارتقاء بمفهوم الذات وكفايات التفاعل الاجتماعي لدى المراهقين الأيتام، وذلك بطريقة جذابة وفعالة. لقد مرت تلك الدراسة بعشر مراحل من البحث والتطوير وفقاً لنظرية Borg & Gall، وبشكل خاص اقتراحهما الخاص بتحليل احتياجات البرنامج التدريبي. وتوصلت الدراسة إلى نتائج أهمها: أن جودة البرنامج التدريبي والوسائط المتعددة المستخدمة فيه يمكن وصفها بالعالية والمناسبة للاستخدام في هذا المضمار، وأن المنتج المطور لديه القدرة اللازمة لحفز الدوافع الإيجابية والقدرة على الفهم والتفكير المنطقي، والأهم هو مقدرته على الارتقاء بمفهوم للذات أكثر إيجابية وكفايات للتفاعل الاجتماعي أكثر فعالية، إضافة على مقدرته على كشف المواهب والقدرات الكامنة لدى عينة البحث من المراهقين الأيتام

---

\* Peneliti MSI UII Yogyakarta. E-mail: lukmanairfan@gmail.com

*Keywords: Training, Multimedia, Remaja, Konsep Diri, Kompetensi Interpersonal*

## A. Pendahuluan

Penelitian yang dilakukan Badan Narkotika Nasional bekerja sama dengan Universitas Indonesia tahun 2008 menunjukkan bahwa ada peningkatan jumlah pengguna narkoba sebesar 22,7%. Dari sejumlah 1,1 juta di tahun 2006 menjadi 1,35 juta di tahun 2008, 41% di antara pengguna narkoba mencoba untuk pertama kali di usia 16-18 tahun<sup>1</sup>. Fenomena yang lain, berdasarkan survey Komnas Perlindungan Anak di 33 provinsi tahun 2008 menyebutkan bahwa sekitar 62,7% remaja SMP tidak perawan dan 21,2% mengaku pernah melakukan aborsi ([bkkbn.go.id](http://bkkbn.go.id), 25 Mei 2009)<sup>2</sup>. Fenomena yang lain dari survei yang dilakukan Yayasan Kita dan Buah Hati tahun 2005 di Jabodetabek didapatkan hasil lebih dari 80 persen anak-anak usia 9-12 tahun telah mengakses materi pornografi dari sejumlah media termasuk internet ([bkkbn.go.id](http://bkkbn.go.id), 12 Juli 2005)<sup>3</sup>.

Fenomena remaja dengan perilaku negatif (berkepribadian sakit) dikarenakan internalisasi nilai dan pengarahan visi yang diterima oleh remaja selama ini kurang efektif. Hal ini disebabkan antara lain karena pengaruh lingkungan dan informasi yang gencar mempengaruhi remaja bukan nilai dan visi yang positif. Nilai yang terinternalisasi pada remaja juga nilai permisif dan kapitalistik yang membawa visi remaja 'hanya' berujung pada kenikmatan, kemewahan dan keuntungan materialistik. Pengaruh lingkungan sosial yang negatif dan informasi yang berpengaruh negatif harus segera didesak dan tidak mempunyai ruang untuk berkembang. Tanpa mengesampingkan bahwa banyak remaja yang berprestasi, survey pendahuluan yang dilakukan penulis menemukan bahwa mayoritas remaja belum mempunyai konsep diri yang positif dan kompetensi interpersonal tinggi. Dengan kondisi seperti ini remaja rentan terpengaruh hal-hal yang negatif. Salah satu contohnya adalah keberhasilan jaringan terorisme dalam merekrut anak-anak muda untuk masuk ke dalam jaringan mereka, dan bahwa beberapa menjadi martir bom bunuh diri.

Salah satu usaha yang mungkin dilakukan untuk merespon fenomena remaja berkepribadian sakit adalah dengan Training Remaja Efektif. Training ini adalah

---

<sup>1</sup> Kesra. *Remaja penghobi narkoba meningkat menjadi 1,35 juta*. Diakses dari <http://www.menko.kesra.go.id/content/view/11657/39/>, tanggal 26 Juni 2009.

<sup>2</sup> BKKBN Online. *Perilaku Seksual Remaja Memprihatinkan*. Diakses tanggal 25 Mei 2009 dari [www.bkkbn.go.id](http://www.bkkbn.go.id).

<sup>3</sup> BKKBN Online. *TV dan Internet Beri Andil Meledaknya Angka Seks Pranikah*. 12 Juli 2007 dari [www.bkkbn.go.id](http://www.bkkbn.go.id).

merupakan perpaduan antara strategi penanaman nilai-nilai spiritual universal, psikologi perkembangan, teori belajar, strategi pembelajaran, ergonomis dan media pembelajaran. *Training Remaja Efektif* diproyeksikan meningkatkan konsep diri positif dan kompetensi interpersonal remaja, yang pada gilirannya mengantarkan mereka pada pengembangan diri sesuai dengan bakat dan minat mereka. Saat mereka, menjadi remaja efektif, maka 'kelahiran' dan 'kebuasan' yang merugikan perkembangan remaja dapat berkurang atau bahkan terkikis habis berganti dengan remaja yang penuh motivasi untuk berprestasi dan siap menjadi dewasa. *Training Remaja Efektif* ini menjadi lebih penting lagi mengingat kecenderungan bahwa pengembangan kualitas sumber daya manusia, terutama anak dan remaja berusia di bawah 19 tahun yang masih membutuhkan perhatian yang serius. *Training Remaja Efektif* akan betul-betul efektif apabila *training* tersebut dikembangkan dengan paradigma penelitian.

Berlatar belakang kondisi ini, pengembangan produk yang mendukung tercapainya kematangan dan dukungan berprestasi bagi remaja adalah sangat penting. Menjadi lebih penting lagi dukungan tersebut diarahkan untuk anak panti asuhan. Hal ini mengingat 'kesendirian' anak panti asuhan dalam mengarungi kehidupan ini. Dengan kematangan dan dukungan motivasi yang tinggi maka mereka akan beranjak dewasa dengan bekal kepribadian yang kukuh, kokoh dan anggun. Bekal ini akan memberikan arah bagi mereka untuk hidup mandiri di saat mereka berpisah dengan komunitas panti asuhan. Walaupun sudah ada lembaga panti asuhan yang menangani anak yatim dan piatu, namun bukan berarti masyarakat secara umum berpangku tangan. Masyarakat semestinya ikut andil dan berpartisipasi dalam menyiapkan anak yatim dan atau piatu untuk lebih dapat 'berlomba dan bersaing' dalam kehidupan ini, terutama setelah mereka keluar dari lembaga penyaluran. Masyarakat selama ini telah menyantuni anak yatim dan atau piatu, namun santunan saat ini masih perlu dikembangkan menjadi lebih mendalam dan dilakukan dengan paradigma ilmiah.

Sementara itu, perkembangan teknologi pembelajaran yang demikian pesat dan memiliki nilai efektif belum dimanfaatkan secara maksimal dalam partisipasi dan persiapan anak yatim dan atau piatu untuk menjadi dewasa sepenuhnya. Hal ini mendorong dilakukan penelitian dan pengembangan produk bagi pendidikan mereka. Lebih khusus, produk yang mampu memfasilitasi remaja dalam menuntaskan tugas perkembangan mereka penuh makna sehingga pada saat masa remaja mereka telah usai, mereka menjadi orang dewasa sepenuhnya.

Ada dua produk yang berhasil dikembangkan yang bisa meningkatkan konsep diri dan kompetensi interpersonal remaja anak panti asuhan yatim, yaitu program

Training Remaja Efektif dan Multimedia Pembelajaran Training Remaja Efektif yang bisa digunakan, baik secara klasikal maupun mandiri oleh anak asuh panti asuhan yatim berusia remaja. Training dan Multimedia Pembelajaran ini terbukti mampu untuk membuka simpul-simpul kesadaran yang mendorong peningkatan konsep diri dan kompetensi interpersonal anak asuh panti asuhan yatim adalah multimedia training remaja efektif.

## B. Acuan Teori

### 1. Training

#### a. Definisi Training

Dalam Wikipedia training didefinisikan sebagai berikut: "*The term training Refers to the acquisition of knowledge, skills, and competencies as a result of the teaching of vocational or practical skills and knowledge that relate to specific useful competencies.*"<sup>4</sup> Pelatihan adalah akuisisi pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi sebagai hasil dari praktik atau keterampilan praktis dan pengetahuan yang berhubungan dengan kompetensi spesifik yang berguna. Inti perbedaan antara pendidikan dan pelatihan adalah: bahwa pelatihan transfer keterampilan, dan pendidikan adalah transfer pengetahuan untuk terampil. Training yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini adalah bagian pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan ketrampilan di luar sistem pendidikan yang berlaku dalam waktu yang relatif singkat dan dengan metode yang lebih mengutamakan praktek dari pada teori.

#### b. *Training Need Analysis*

Desain training dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan *Training Need Analysis* (TNA). Blanchard dan Thacker berpendapat bahwa: "*TNA is a systematic method for detrmining what caused performance to be less than expected or required*".<sup>5</sup> Dari hasil TNA yang peneliti lakukan, secara umum remaja kurang optimal dalam menyelesaikan tugas perkembangannya. Hal ini terlihat dari salah satu atribut konsep diri sebagai bagian dari tugas perkembangan penerimaan diri mereka terhadap diri mereka sendiri yaitu: (1) konsep diri akademis; (2) konsep diri fisik; (3) konsep diri pribadi; (4) konsep diri sosial; dan (5) konsep diri keluarga. Hasil yang didapatkan menunjuk-

---

<sup>4</sup> Wikipedia. *Training*. Diakses melalui <http://en.wikipedia.org/wiki/Training> tanggal 7 Oktober 2009.

<sup>5</sup> Blanchard, P. Nick and Thacker, James W. *Effective Training: System, Strategies, and Practices. second edition.* (New Jersey: Pearson, 2003), hal. 115.

kan bahwa dari 15 orang remaja yang diminta mengisi angket konsep diri hanya 1 remaja yang berkonsep diri positif, lainnya berkonsep diri sedang. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas remaja kurang optimal dalam menyelesaikan tugas perkembangan remajanya.

c. Implementasi training

Menurut Jusuf Irianto, keberhasilan imlementasi program pelatihan secara teoritis tergantung pada penetapan *the right program for the right people under the right conditions*.<sup>6</sup> Informasi dari TNA memiliki peran yang sangat penting untuk membantu mengidentifikasi *the right people* dan *the right program* serta pertimbangan utama dalam membuat *the right conditions*. Dalam konteks penelitian dan pengembangan ini *the right people* adalah Anak Asuh Panti Asuhan Yatim, *the right program* adalah produk pengembangan Training Remaja Efektif ini, dan *the right conditions* dibangun berdasarkan *Achievement Motivation Theory* yang digagas McClelland.

## 2. Remaja Efektif

a. Kajian Etimologis

Kajian etimologis ini pengembang lakukan untuk menghindari kesalahan semiotik yang berimplikasi pada kesalahan pemahaman konsep. Remaja dalam Kamus Bahasa Indonesia adalah: (1) etape usia mulai dewasa; (2) sudah sampai umur untuk kawin; (3) muda; dan (4) pemuda.<sup>7</sup> Dari pendapat ini, penulis lebih sepakat menggunakan pengertian remaja secara etimologis adalah etape usia mulai dewasa. Pengertian ini dikombinasikan dengan kata efektif. Kata Efektif oleh Umi Chulsum dan Windi Novia dimaknai sebagai “ada pengaruhnya”, “ada akibatnya” dan “ada efeknya”.<sup>8</sup> Pengertian ini menurut pengembang kurang operasional dalam penelitian dan pengembangan ini, oleh karenanya makna kata yang lebih benar adalah melakukan dengan benar dan tepat.

b. Kajian Terminologis

Beberapa peneliti dan penulis berbeda pendapat mengenai usia anak yang disebut remaja. Dalam penelitian ini digunakan bahwa masa remaja adalah dalam penelitian ini adalah umur 13-21 tahun dan dengan pengecualian belum menikah

---

<sup>6</sup> *Ibid.*, hal. 41.

<sup>7</sup> Umi Chulsum & Windi Novia. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Cetakan I. (Surabaya: Yoshiko Press. 2006), hal. 575.

<sup>8</sup> *Ibid.*, 207.

sebagaimana pendapat Muhammad Idrus.<sup>9</sup> Hal ini untuk beradaptasi bahwa lazimnya umur 13 tahun adalah masa perpindahan dari sekolah dasar ke sekolah menengah pertama. Remaja Efektif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah yang mempunyai konsep diri positif dan kompetensi interpersonal tinggi.

### 3. Konsep Diri

Hurlock mendefinisikan konsep diri sebagai “*The concept the child has of himself as a person is composite of the thought and feeling he has about himself.*”<sup>10</sup> Konsep diri adalah konsep anak terhadap dirinya sebagai seorang pribadi yang merupakan gabungan dari pikiran dan perasaan dia tentang dirinya sendiri. Santrock mendefinisikan konsep diri adalah evaluasi terhadap domain yang spesifik dari diri. Seorang remaja dapat membuat evaluasi diri terhadap berbagai domain dalam hidupnya: akademik, atletik, penampilan fisik, dan sebagainya.<sup>11</sup>

Konsep diri ini menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Helmi dan Ramdhani, Murdoko, Partosuwido, Sulistyani, dan Supami menunjukkan bahwa konsep diri sangat penting bagi keberhasilan individu dalam hubungan sosialnya.<sup>12</sup> Hal ini mempunyai pengertian bahwa konsep diri yang positif akan membawa pemilikinya berperilaku yang positif pula. Hal ini diperkuat oleh pendapat Afin Fadilla Helmi yang berpendapat bahwa konsep diri yang positif lebih tepat dalam menilai yang berarti bagi dirinya dan juga mampu membentuk harga diri yang kuat, harga diri kuat akan menumbuhkan percaya diri yang pada gilirannya membantu dalam pergaulan sosialnya.<sup>13</sup> Dari pendapat-pendapat tersebut, peneliti merumuskan bahwa konsep diri adalah pendapat atau gambaran dan penilaian kita tentang diri kita sendiri, yang meliputi mental, pikiran dan perasaan.

Konsep diri remaja masih sering terevisi. Menurut Hurlock konsep diri saat usia remaja:

---

<sup>9</sup> Muhammad Idrus (2004). “Kepercayaan Eksistensial Remaja Jawa (Studi di Desa Tlogorejo, Purwodadi, Purworejo, Jawa Tengah)”. *Disertasi* Program Pascasarjana Uiniversitas Gadjah Mada Yogyakarta, hal. 35.

<sup>10</sup> Hurlock, Elizabeth B., (1979). *Child Development*. (New York: McGraw Hill Inc. 1972), hal. 364.

<sup>11</sup> Santrock, John W., *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Alih Bahasa Shinto B. Adelar dan Sherly Saragih. (Jakarta: Erlangga, 2003), hal. 336.

<sup>12</sup> Budi Andayani & Tina Alfiatin. Konsep diri, harga diri, dan kepercayaan diri remaja. *Jurnal Psikologi* Edisi Khusus Ulang Tahun XXXII, hal. 23-30.

<sup>13</sup> Afin Fadilla Helmi. Konsep dan teknik pengenalan diri. *Buletin Psikologi* Tahun III No. 2 Desember 1995, hal. 13-19.

*By adolescence, the self concept is firmly established, though often it is revised later as the child undergoes new personal and social experiences. The child who developed a concept of himself as an outstanding athlete because he could play games better than his gang members may have to revise that concept radically when he reaches high school and finds that his sports skills are so inferior those of his age-mates that he cannot make the athletic teams.<sup>14</sup>*

Upaya peningkatan konsep diri menjadi positif, menurut Rogers sebagaimana dikutip Juriana bisa dilakukan dengan penyesuaian antara diri nyata dan diri ideal.<sup>15</sup> Dalam penelitian dan pengembangan produk teori ini digunakan secara optimal dengan tujuan membuat peserta pelatihan benar-benar membuka diri atas semua pengalamannya baik yang terjadi di dalam maupun di luar dirinya.

#### 4. Kompetensi Interpersonal

Menurut Sears dkk. kompetensi adalah kemampuan yang biasanya pemilihnya lebih dihargai untuk diajak menjalin hubungan daripada orang yang tidak berkemampuan.<sup>16</sup> Artinya, kompetensi adalah kecakapan atau kemampuan yang dihargai oleh orang lain. Fuad Nashori<sup>17</sup> lebih spesifik mengungkapkan bahwa kompetensi interpersonal terdiri atas kemampuan-kemampuan yang diperlukan untuk membentuk suatu interaksi yang efektif, yang ditandai adanya karakteristik-karakteristik yang mendukung dan menciptakan serta membina hubungan antarpribadi yang baik dan memuaskan. Dari pengertian tersebut kompetensi interpersonal dalam penelitian ini adalah kemampuan atau kecakapan yang mendukung hubungan antara individu dengan individu lainnya. Hubungan antara individu dengan individu lainnya mempunyai pengertian bahwa hubungan tersebut terbatas pada satu individu dengan individu, bukan hubungan antara individu dengan orang banyak atau masyarakat sosial pada umumnya.

Aspek-aspek Kompetensi Interpersonal. Adapun aspek kompetensi interpersonal, menurut Buhrmester dkk. meliputi lima hal yaitu: (a) kemampuan berinisiatif dalam memulai suatu hubungan interpersonal; (b) kemampuan untuk membuka diri [*self Disclosure*]; (c) kemampuan untuk bersikap asertif; (d) kemampuan untuk mem-

<sup>14</sup> Hurlock, Elizabeth B., *Child Development*. (New York: McGraw Hill Inc., 1979), hal. 464.

<sup>15</sup> Juriana, (2000). *Kesesuaian antara konsep diri nyata dan ideal dengan kemampuan manajemen diri pada mahasiswa pelaku organisasi*. Psikologika Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi Nomor 9 Tahun V 2000, hal 65-76. Yogyakarta Fakultas Psikologi Universitas Islam Indonesia.

<sup>16</sup> Sears, David O. dkk., (1994). *Psikologi sosial jilid 1*. Terjemahan Adryanto dan Savitri Soekrisno. (Jakarta: Erlangga, 1994), hal. 220.

<sup>17</sup> Fuad Nashori. *Psikologi Sosial Islami*. (Bandung: PT Refika Aditama, 2008), hal. 27.

beri dulangan emosional; (e) kemampuan untuk mengelola dan mengatasi konflik-konflik yang timbul dalam hubungan interpersonal.<sup>18</sup> Faktor-faktor yang Mempengaruhi terhadap Kompetensi Interpersonal. Menurut Fuad Nashori pada dasarnya faktor-faktor yang mempengaruhi kompetensi interpersonal terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Yang tergolong dalam faktor internal antara lain: jenis kelamin, tipe kepribadian dan kematangan.<sup>19</sup> Sedangkan faktor eksternal antara lain perlakuan-perlakuan khusus, pelatihan asertivitas, pelatihan pemecahan problem pelatihan inisiatif sosial dan seterusnya.<sup>20</sup> Sementara itu, Kramer dan Gottman berpendapat bahwa kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya akan memiliki kesempatan yang lebih besar dalam meningkatkan perkembangan sosial, perkembangan emosi, dan lebih mudah dalam membina hubungan interpersonal.<sup>21</sup>

## 5. Multimedia Pembelajaran

Yang dimaksud multimedia adalah kombinasi dari beberapa media: teks, audio, visual, video, grafik, dan lain-lain. Hal ini terlihat dari definisi media yang dikemukakan oleh Chee and Wong yang mendefinisikan multimedia sebagai berikut:

*Traditionally, multimedia was used to refer to the use of several media devices in a coordinated fashion, such as, synchronized slides with audiotapes. Nowadays, it refers particularly to a combination of various media presented on the computer.<sup>22</sup>*

Chee & Wong tersebut berpendapat bahwa multimedia secara tradisional merujuk kepada penggunaan beberapa media, sedangkan multimedia pada zaman sekarang merujuk kepada penggunaan gabungan beberapa media dalam penyajian pembelajaran melalui komputer.

Sependapat dengan definisi di atas, Newby, Timothy et.al.:

*The term multimedia conveys the notion of a system in which various media (e.g., text, graphics, video, and audio) are integrated into a single delivery system under computer control. A modern*

<sup>18</sup> Rina Mulyati, (1997). Kompetensi interpersonal pada anak asuh panti asuhan dengan sistem pengasuhan tradisional dan anak asuh panti asuhan dengan sistem pengasuhan ibu asuh. *Jurnal Psikologi. Nomor 4 Th. II 1997*. Yogyakarta Fakuktas Psikologi Universitas Islam Indonesia., 45.

<sup>19</sup> Fuad Nashori. *Psikologi Sosial Islami*. (Bandung: PT Refika Aditama, 2008), hal. 30.

<sup>20</sup> Niken Iriani LNHI. Pengaruh pelatihan asertivitas terhadap peningkatan harga diri. *Bulletin Ilmiah Kognisi*. Nomor 2 Th. II 1995, hal. 1.

<sup>21</sup> Dalam Fuad Nashori, (2008). *Psikologi Sosial Islami*. Bandung: PT Refika Aditama., 30

<sup>22</sup> Chee, Tan Seng & Wong, Angela F. L. (Eds.). *Teaching and learning with technology: An asia-pacific perspective*. (Singapore: Prentice Hall, 2003), hal. 217.

*interactive multimedia system may weave together text, graphics, animation, data, video, and audio from various sources, including a videodisc, a CD, and the computer itself.*<sup>23</sup>

Constantinescu menyatakan bahwa “*Multimedia refers to computer-based systems that use various types of content, such as text, audio, video, graphics, animation, and interactivity*”.<sup>24</sup> Maksudnya adalah bahwa multimedia merujuk kepada sistem berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis isi seperti teks, audio, video, grafik, animasi, dan interaktivitas.

Pada konteks penelitian ini multimedia pembelajaran yang dimaksud adalah *software* untuk komputer yang berisi tentang program Training Remaja Efektif yang digunakan secara interaktif yang melibatkan pengguna dalam aktivitas-aktivitas yang menuntut proses mental. Dari perspektif ini aktivitas mental spesifik yang dibutuhkan di dalam terjadinya pembelajaran dapat dibangkitkan melalui manipulasi peristiwa-peristiwa instruksional (*instructional events*) yang sistematis. Bentuk interaksi yang dapat diaplikasikan dalam multimedia menurut Oemar Hamalik<sup>25</sup> adalah konfigurasi dari bentuk-bentuk interaksi Praktik dan latihan (*drill & practice*), Tutorial, Permainan (*games*), Simulasi (*simulation*), Penemuan (*discovery*) dan Pemecahan Masalah (*Problem Solving*). Penggunaan interaksi secara simultan ini berkaitan dengan kompleksitas dalam desain training mandiri remaja efektif yang membutuhkan banyak cara untuk mencapai tujuannya, baik yang berdimensi kognitif, afektif atau berdimensi psiko-motorik.

## 6. Teori Belajar

Basis teori belajar yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah teori Pemrosesan Informasi dari Robert Gagne. Teori pemrosesan Informasi didasari teori bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Menurut Gagne bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi terjadi adanya interaksi antara kondisi-kondisi internal dan kondisi-kondisi

<sup>23</sup> Newby, Timothy J.; Stepich, Donald A.; Lehman, James D.; Russell, James D. (2000), *instructional technology for teaching and learning: Designing, instruction, integrating computers, and using media*. Second edition. New Jersey; Prentice Hall.

<sup>24</sup> Constantinescu, A. I. (2007). Using technology to assist in vocabulary acquisition and reading comprehension. *The Internet TESL Journal*, Vol. XIII, No. 2, February 2007. Diambil tanggal 7 September 2007, dari <http://iteslj.org/Articles/Constantinescu-Vocabulary.html>, hal. 2

<sup>25</sup> Oemar Hamalik (2005). *Proses belajar mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), hal. 237-238.

eksternal individu. Kondisi internal yaitu keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi dalam individu. Sedangkan kondisi eksternal adalah rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran.<sup>26</sup>

### C. *Prosedur Research and Development (R & D)*

Prosedur penelitian dan pengembangan ini adalah sepuluh langkah sebagaimana digagas oleh Borg and Gall<sup>27</sup>, yang secara garis besar dapat diringkas menjadi empat tahap, yaitu: (1) Studi Pendahuluan dan Analisa Kebutuhan, (2) Penyusunan Model Konseptual, (3) Validasi dan Revisi Model Konseptual, (4) Implementasi Model.

#### 1. Studi Pendahuluan dan Analisis Kebutuhan

Secara teknis, langkah studi pendahuluan dimulai dengan studi literatur. Untuk melakukan studi literatur, maka objek penelitian harus diurai terlebih dahulu. Dalam penelitian ini Training Mandiri, objek penelitian (produk) yang akan dikembangkan adalah Media Pembelajaran Training. Ada banyak model pelatihan yang sudah berkembang, namun secara spesifik model Training Remaja Efektif adalah belum ada.

#### 2. Penyusunan Model Koseptual

Desain model yang disusun dalam penelitian ini menerapkan pendekatan sistem pembelajaran dengan memperhatikan delapan komponen. Secara garis besar kedelapan komponen tersebut tercakup dalam tiga tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap perencanaan terdiri dari: (1) menentukan tujuan pelatihan, (2) menentukan materi dan analisis tujuan pelatihan, (3) menentukan kelompok calon peserta dengan mengidentifikasi kemampuan awal calon peserta pelatihan yang akan menerima pelajaran, dan (4) merumuskan tujuan atau tingkat hasil belajar yang ingin dicapai dengan menentukan kawasan belajar tertentu dari setiap mata pelajaran. Tahap pelaksanaan, terdiri dari; (5) menentukan tes awal (*pre-test*) dari setiap mata pelajaran dengan mendasarkan pada tingkat hasil belajar yang telah ditentukan, (6) pengembangan materi pelajaran untuk setiap mata pelajaran, dan (7)

---

<sup>26</sup> Arie Asnaldi (2008). *Panduan pengembangan multimedia pembelajaran*. Diakses tanggal 14 mei 2008 dari <http://mustolihbrs.wordpress.com/2008/05/14/panduan-pengembangan-multimedia-pembelajaran>, hal. 3.

<sup>27</sup> Sepuluh langkah R & D dapat dilihat secara lengkap dalam buku: Borg, Walter R. & Gall, Meredith Damien Gall. *Educational research: an introduction, fifth edition*. (New York: Longman, 2003), hal. 783-795.

pengembangan strategi pembelajaran. Pada tahap evaluasi menentukan 1 komponen, yaitu (8) tes akhir (*post-test*). Tes ini bertujuan untuk mengetahui manfaat dari pelatihan yang telah diikuti peserta.

#### a. Desain Materi Training

Desain materi training ini disusun berdasarkan hasil *Training Need Assesment* (TNA) terhadap kondisi anak Asuh Panti Asuhan Yatim. Dari hasil TNA didapatkan bahwa remaja panti asuhan yatim tidak efektif dalam atribut psikologi "Konsep diri dan kompetensi interpersonal". Kedua atribut psikologi ini dapat dipakai untuk menandai efektivitas seorang remaja karena meliputi dua hal penting dalam diri seorang individu. Pertama, adalah kekokohan identitas diri, yang mana hal ini terwakili dengan konsep diri. Kedua, adalah kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya yang terwakili dalam kompetensi interpersonal. Mayoritas dari mereka memiliki konsep diri sedang dan kompetensi interpersonal yang juga sedang.

Desain Materi dalam training ini meliputi:

##### 1) Ekspektasi

###### a) Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah dalam media pembelajaran Training Remaja efektif ini meliputi penjelasan tentang istilah-istilah pokok, yaitu: (1) Pengertian Training Remaja Efektif; (2) Pengertian Konsep Diri; dan (3) Pengertian Kompetensi Interpersonal.

###### b) Motivasi

Motivasi dalam Media ini diberikan dengan memberikan pengertian akan urgensi training remaja Efektif, bahwa disebutkan hasil temuan yang dilansir oleh [www.indonesiaindonesia.com](http://www.indonesiaindonesia.com) tentang penelitian di Amerika yang dilakukan oleh Eli Ginzberg beserta timnya dengan temuan yang mencengangkan.

###### c) Bantuan

Menu bantuan dalam media pembelajaran ini pada dasarnya untuk memberikan penjelasan lebih mendalam dari hal-hal yang ada dalam menu Penjelasan Istilah dan ditambah dengan penjelasan lebih lanjut dengan menghubungi pengembang melalui telepon, email, website dan chatting.

2) Pengukuran Skor Konsep Diri dan Kompetensi Interpersonal

a) Pengukuran Skor Konsep Diri

Pengukuran Skor Konsep Diri ini terdiri dari 34 item yang disusun berdasarkan Skala Likert dengan sifat *favorable* dan *unfavorable*. Pilihan sifat *favorable* dan *unfavorable* ini untuk menghindari jawaban-jawaban yang bersifat asal menjawab. Untuk masing-masing item disediakan lima macam alternatif tanggapan yang menunjukkan sikap sangat sesuai, sesuai, netral, tidak sesuai dan sangat tidak sesuai. Instrumen pengukuran Konsep Diri ini telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Item pengukuran konsep diri ini kemudian dikembangkan menjadi program pengukuran Konsep Diri dengan menggunakan Program Flash Macromedia. Program pengukuran tersebut terdiri dari 4 tahapan pokok, yaitu: (1) Tahap Petunjuk mengerjakan Soal; (2) Tahap Soal Pengukuran yang terdiri dari 34 soal; (3) Tahap Jumlah Skor; dan (4) Tahap Kategori Nilai Konsep Diri.

b) Pengukuran Skor Kompetensi Interpersonal

Dengan prosedur, sifat dan uji validitas dan reliabilitas yang sama dengan pengembangan pengukuran Konsep Diri, pengembangan pengukuran kompetensi interpersonal dikembangkan dengan jumlah 42 item. Uji reliabilitas instrumen pengukuran kompetensi interpersonal ini adalah 0,717. Program pengukuran Kompetensi interpersonal ini terdiri dari 4 tahapan pokok, yaitu: (1) Tahap Petunjuk mengerjakan Soal; (2) Tahap Soal Pengukuran yang terdiri dari 42 soal; (3) Tahap Jumlah Skor; dan (4) Tahap Kategori Nilai Kompetensi Interpersonal.

3) Materi Training Konsep Diri dan Kompetensi Interpersonal

a) Materi Training Konsep Diri

Materi Training Konsep Diri terdiri dari 2 materi pokok yang secara operasional dipetakan menjadi dua bagian. Bagian pertama terdiri dari: (1) Penyebab Konsep Diri Rendah; (2) Hal-hal yang mempengaruhi Konsep Diri. Langkah Kedua, Mengelola Diri dan Lingkungan Untuk Meningkatkan Konsep Diri.

*Scene 1, Menu Materi Konsep Diri:* Ada 4 hal penyebab konsep diri seorang remaja sedang atau rendah, yaitu terlalu pendiam, pemalu, merasa tak berharga atau dihargai, dan mempunyai kecemasan yang berlebihan.

*Scene 2, Menu Materi Konsep Diri.* Untuk meningkatkan kualitas diri, maka langkah yang paling pertama adalah mengetahui diri sendiri. Deskripsi tampilan untuk menjelaskan tentang meningkatkan kualitas diri harus dimulai dengan mengetahui diri sendiri. Untuk menguatkan deskripsi tersebut dimunculkan video yang menggambarkan seorang remaja yang mampu “berbuat yang tepat di saat yang tepat” (*Scene 2, Menu Materi Konsep Diri*). Dalam konsep teori belajar, langkah perpaduan antara deskripsi “mengetahui diri sendiri” dengan penguatan video “berbuat yang tepat di saat yang tepat” adalah teori belajar Teori Koneksionisme Thorndike dalam aliran besar Behavioristik. Dari sisi ilmu media terkait dengan tiografi (jenis huruf dan warna huruf) dipilih warna huruf *times new roman* yang netral dan sering dilihat dipelbagai cetakan. Untuk warna yang dipilih adalah biru yang biru sering bermakna spiritualitas dan bersifat menenangkan.

*Scene 3, Menu Materi Konsep Diri.* Langkah pertama untuk meningkatkan konsep diri adalah Menyadari Keber’ada’an diri sebagai anugerah Allah SWT. Kalau kesadaran bahwa Kebe’ada’an diri adalah disesali dan bukan berkah, maka pandangan ini harus diubah untuk meningkatkan konsep diri.

*Scene 4, Menu Materi Konsep Diri.* Anda merasa bahwa Anda diciptakan oleh yang Mahakuasa adalah bukan berkah, tapi kesalahan Tuhan adalah SALAH BESAR. Mata adalah ciptaan Tuhan yang Mahakuasa, dan ditempatkan di wajah anda secara simetris, apakah Anda mau mata Anda tiba-tiba dibutakan. PASTI tidak mau, ini saja membuktikan bahwa Anda SEBETULNYA tidak SALAH telah diciptakan Tuhan yang Mahakuasa.

*Scene 5, Menu Materi Konsep Diri.* Anda setuju bahwa Anda tercipta adalah bukan Kesalahan, tapi apakah memang berkah (kebaikan)? Tuhan menciptakan segala sesuatu pasti ada hikmahnya. Apalagi Anda yang telah tercipta, dengan mata saja Anda bisa menikmati pelbagai keindahan. Ketidakinginan mata Anda buta adalah membukikan bahwa Anda tercipta karena kesalahan tapi berkah, karena anda merasa bahwa mata anda akan membawa kebaikan dan atau keuntungan bagi Anda.

*Scene 6, Menu Materi Konsep Diri.* Langkah Kedua. Konsep diri dipengaruhi oleh lingkungan: keluarga, teman, sekolah, masyarakat; dan informasi koran, televisi dan lain-lain. tidak setiap apa yang muncul dari komponen-komponen yang berpengaruh tersebut membantu mengembangkan konsep

diri. Oleh karenanya setiap individu yang berusaha untuk meningkatkan konsep dirinya harus memilih dan memilah mana yang bisa mendukung usaha peningkatan konsep diri tersebut.

**Scene 7, Menu Materi Konsep Diri.** Mengelola Lingkungan Keluarga dalam Meningkatkan Konsep Diri. Setiap orang dilahirkan berbeda kondisinya. Yang mempengaruhi konsep diri dikategorikan menjadi: (1) Keluarga harmonis; dan (2) Keluarga tidak harmonis. Pada hakikatnya, dengan keluarga bagaimanapun kategorinya dapat diupayakan untuk meningkatkan konsep diri.

**Scene 8, Menu Materi Konsep Diri.** Keluarga yang berbeda dapat dijadikan instrumen pengembangan konsep diri dengan mengelola cara pandang dari individu bersangkutan. Pada dasarnya, untuk mengembangkan konsep diri ke arah positif, seseorang harus memaknai setiap kejadian dengan berpikir positif. Begitu juga dengan seseorang berpikir tentang latar belakang keluarga yang mendidiknya di waktu kecil. Bagaimanapun, apabila dapat disikapi dengan *positive thinking*, maka akan mampu memotivasi individu yang bersangkutan untuk bersikap dan bertindak lebih baik.

**Scene 9, Menu Materi Konsep Diri.** Untuk menjaga konsistensi dalam berpikir positive, ada 12 tips yang bisa dilakukan: (1) Memilih bersikap optimis; (2) Memilih menerima segalanya apa adanya; (3) Memilih cepat pulih; (4) Memilih ceria; (5) Memilih bersikap antusias; (6) Memilih lebih peka; (7) Memilih humor; (8) Memilih sportif; (9) Memilih rendah hati; (10) Memilih bersyukur; (11) Memilih beriman; (12) Memilih berpengharapan.

**Scene 10, Menu Materi Konsep Diri.** Meningkatkan konsep diri dengan mengelola interaksi dengan teman. Posisi seorang dalam kelompok temannya, yaitu (1) remaja yang diterima kelompok; (2) remaja yang diabaikan, dan (3) remaja yang ditolak kelompok teman sebayanya. Remaja yang diterima kelompoknya memiliki sifat toleran, luwes, energik, riang, memiliki rasa humor, bertingkah sewajarnya, antusias, mendorong dan merencanakan aktivitas kelompok.

**Scene 11, Menu Materi Konsep Diri.** Sementara itu remaja yang diabaikan memiliki karakteristik yang berlawanan dengan remaja yang diterima. Beber-

apa karakteristik tersebut adalah, kurang percaya diri, cenderung bereaksi secara kasar, gugup, mengisolasi diri.

**Scene 12, Menu Materi Konsep Diri.** Untuk mengakomodasi penguatan konsep diri dengan bermacam kondisi remaja terkait dengan teman sebaya ini dapat dilakukan dengan mengembangkan berpikir positif. (1) Memilih bersikap Optimis; (2) Memilih menerima segalanya apa adanya; (3) Memilih cepat pulih; (4) Memilih ceria; (5) Memilih bersikap antusias; (6) Memilih lebih peka; (7) Memilih humor; (8) Memilih sportif; (9) Memilih rendah hati; (10) Memilih bersyukur; (11) Memilih beriman; (12) Memilih berpengharapan.

**Scene 13, Menu Materi Konsep Diri.** Megelola Sekolah menjadi peningkat Kosep Diri: (1) Guru memegang peranan kunci dalam aktivitas kelas, dan karenanya kesadaran guru terhadap pentingnya pembentukan konsep diri akan menentukan seberapa jauh pembentukan konsep diri dapat diintegrasikan ke dalam aktivitas belajar mengajar: (2) Belajar mengajar dapat menjadi media pembentukan konsep diri dengan dominasi aktivitas kelas yang memungkinkan komunikasi dan partisipasi guru-siswa dan siswa-siswa secara lebih aktif; (3) Aktivitas ini akan membantu siswa menjadi individu yang terbuka dan menerima diri sendiri dengan lebih baik sehingga memacu pembentukan konsep diri positif, menjadi individu yang lebih mampu “mendengar”, merasakan, menghormati, dan menciptakan komunikasi yang lebih terbuka dengan yang lain.

**Scene 14, Menu Materi Konsep Diri.** Mengelola Informasi Media Sebagai Peningkat Konsep Diri. Televisi sebagai sebuah media informasi yang paling lengkap -dengan gambar, suara dan gerak- memiliki kemungkinan besar untuk memberikan efek idiologisasi kepada pemirsanya.

**Scene 15, Menu Materi Konsep Diri.** Meningkatkan Konsep Diri bertolak dari Cita-cita, Citra dan Harga Diri. Untuk membentuk Konsep Diri menjadi lebih baik lagi, maka lebih dulu Anda harus mengetahui hal apa yang mempengaruhi Konsep Diri. Anda harus tahu bahwa konsep diri dipengaruhi oleh 3 hal, yaitu: (1) Cita-cita Diri; (2) Citra Diri; (3) Harga Diri. Cita-cita Diri adalah keinginan untuk mencapai sesuatu tujuan/keinginan pribadi, dan itu sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar Anda, orang tua, teman ataupun tetangga. Citra Diri sebenarnya adalah “Konsepsi Anda sendiri mengenai seperti apakah diri Anda sebenarnya”. Harga Diri. Seberapa besar Anda bisa

memberikan penghargaan kepada diri Anda sendiri akan menentukan seberapa tinggi harga diri Anda. langkah awal yang harus Anda perhatikan adalah bagaimana membentuk citra diri lebih baik, sehingga harga diri Anda pasti ikut menjadi lebih baik lagi. Keberhasilan Anda dalam memperbaiki atau membentuk kembali Konsep Diri yang benar sesuai keinginan Anda, sangat ditentukan oleh sikap Anda pribadi.

#### 4) Materi Training Kompetensi Interpersonal

Ada enam scene dalam materi training Kompetensi Interpersonal, yaitu:

**Scene 1, Menu Materi Kompetensi Interpersonal.** Setelah Anda mengetahui bahwa nilai Kompetensi Interpersonal Anda adalah sedang/rendah, maka beberapa kemungkinan diri anda adalah: (1) Kemampuan berinisiatif untuk memulai suatu hubungan interpersonal rendah; (2) Kemampuan dalam membuka diri rendah; (3) Tidak mempunyai kemampuan untuk memberikan dukungan emosional; (4) Kemampuan untuk mengelola serta mengatasi konflik-konflik yang timbul dalam hubungan interpersonal; (5) Mampu melangsungkan dan melanggengkan hubungan antar manusia.

**Scene 2, Menu Materi Kompetensi Interpersonal.** Anda Kurang dalam kemampuan berinisiatif dalam memulai suatu hubungan interpersonal. Dalam membangun suatu hubungan interpersonal, suatu contoh sangat ekstrim ada seseorang yang mendekati dengan gelagat ingin bertanya namun dia tidak menyambutnya dengan baik. Apalagi ada seseorang yang katakanlah menjadi reseponis suatu usaha tertentu, namun di cuek dengan orang yang datang ke kantor usaha tersebut. Untuk mengubah karakter diri yang kurang berinisiatif dalam membina hubungan perkenalan, seorang individu hendaknya mengubah pola keputusan dengan mengubah negosiasi dalam diri mereka. Apabila selama ini negosiasinya adalah "buat apa capek-capek mengurus yang belum tentu berhubungan dengan saya", maka negosiasi tersebut dapat diubah menjadi "Dengan menyambut mereka terlebih dahulu, maka saya telah memuliakan dan menghargai orang. Dengan menghargai orang ini perasaan saya lebih tenteram dan terhindar dari perasaan curiga".

**Scene 3, Menu Materi Kompetensi Interpersonal.** Anda Kurang dalam kemampuan untuk bersikap terbuka (*self disclosure*). Untuk membangun atau meningkatkan kemampuan bersifat terbuka, seseorang dapat memperhatikan

persamaan: kesamaan minat, bidang kerja, jurusan dan atau misi organisasi, maka seorang individu harus mampu meneguhkan hubungan. Hal terpenting dari peneguhan hubungan adalah adanya umpan balik dari komunikasi yang terjalin.

**Scene 4, Menu Materi Kompetensi Interpersonal.** Anda Kurang dalam kemampuan untuk bersikap asertif. Asertif adalah kemampuan mengekspresikan diri secara jelas, langsung dan tepat, menilai apa yang dipikirkan dan dirasakan serta mengenal kemampuan dan keterbatasan yang dimiliki tanpa mengabaikan kepentingan dan perasaan pihak lain. Sikap ini penting untuk membina kelangsungan hubungan.

**Scene 5, Menu Materi Kompetensi Interpersonal.** Anda Kurang dalam kemampuan memberikan dukungan emosional. Kemampuan untuk memberikan dukungan emosional adalah kemampuan untuk memberi dukungan emosional (*emotional support*) secara interpersonal.

**Scene 6, Menu Materi Kompetensi Interpersonal.** Anda Kurang dalam kemampuan dalam mengatasi konflik. Bahwa konflik adalah suatu proses yang terjadi bila perilaku seseorang terhambat karena perilaku orang lain. Konflik merupakan suatu hal yang wajar terjadi dalam hubungan antar individu, bahkan pada hubungan yang dirasa sangat sempurna pun konflik tetap mungkin bisa terjadi. Bisa dikatakan bukan hubungan yang sempurna bila tidak pernah terjadi konflik. Kemampuan mengatasi konflik meliputi sikap-sikap untuk menyusun strategi penyelesaian masalah, mempertimbangkan kembali penilaian atas suatu masalah dan mengembangkan konsep harga diri yang baru.

#### 5) Penutup/Cek Skor

Cek Skor ini berisi sama persis dengan pengukuran skor. Tujuan dari menu cek skor ini adalah post tes dari peserta yang telah mengikuti proses training ini dengan bantuan media pembelajarannya.

#### b. Dasar Pengembangan Multimedia Training

Multimedia yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini masuk kelompok *Computer Assisted Instructional* (CAI), yaitu penggunaan komputer secara langsung dengan peserta training untuk menyampaikan materi training, memberikan

motivasi, latihan dan mengetes kemajuan setelah menggunakan media. Lebih lanjut, CAI dapat sebagai tutor yang menggantikan trainer di dalam kelas. CAI juga didesain mampu mengajarkan konsep-konsep abstrak yang kemudian dikonkritkan dalam bentuk visual dan audio yang dianimasikan.

Bentuk interaksi yang dapat diaplikasikan adalah konfigurasi dari bentuk-bentuk interaksi Praktik dan latihan (*drill & practice*), Tutorial, Permainan (*games*), Simulasi (*simulation*), Penemuan (*discovery*) dan Pemecahan Masalah (*Problem Solving*). Penggunaan interaksi secara simultan ini berkaitan dengan kompleksitas dalam desain training remaja efektif yang membutuhkan banyak cara untuk mencapai tujuannya, baik yang berdimensi kognitif, afektif atau berdimensi psikomotorik.

### 3. Validasi Materi Training, Multimedia dan Uji Coba Produk

#### a. Validasi oleh Ahli

Validasi ahli materi ini dilakukan pada aspek Kualitas Materi Training meliputi: (1) Kebenaran materi/konsep; (2) Aktualisasi materi; (3) Ketepatan cakupan materi; (4) Ketercernaan materi; (5) Pemaparan yang logis; (6) Kejelasan uraian materi; (7) Kecukupan materi untuk mencapai tujuan; (8) Penggunaan bahasa yang komunikatif; (9) Ketepatan contoh yang diberikan; (10) Ilustrasi materi dengan gambar/movie; (11) Validitas soal-soal pengukuran; (12) Reliabilitas soal-soal pengukuran. Penilaian terhadap aspek ini adalah 4,8 yang berarti Sangat Baik. Hasil ini memberikan gambaran bahwa produk yang dikembangkan dilihat dari aspek Kualitas Materi Training tersebut adalah sudah Sangat Baik dan Layak untuk diujicobakan.

Validasi oleh ahli media dilakukan terutama untuk aspek pemograman meliputi: (1) Tingkat interaktivitas peserta training dengan media; (2) Kemudahan navigasi; (3) Kemudahan memilih menu sajian; (4) Kebebasan memilih menu sajian; (5) Kemudahan dalam penggunaan; (6) Pengaturan animasi; (7) Kualitas penanganan respon peserta training; (8) Kesesuaian pembabakan; (9) Kejelasan petunjuk penggunaan; (10) Efisiensi teks; (11) Efisiensi gambar. Hasil validasi menunjukkan angka 4,55 yang berarti sangat baik.

#### b. Uji Coba dan Revisi

##### 1) Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum melaksanakan Uji Coba Produk, instrumen disusun dan diukur validitas dan reliabilitasnya. Validitas instrumen menggunakan validitas isi dan

konstruk. Instrumen yang disusun memenuhi komponen indikator yang diperlukan serta mampu dipahami oleh responden. Reliabilitas instrumen dilakukan dengan uji statistik menggunakan SPSS 17.0 dengan memakai metode uji *Reliability Scale Alpha*. Dari hasil uji statistik, diperoleh nilai reliabilitas instrumen pada empat aspek. Hasil uji statistik menunjukkan nilai Alpha total sebesar 0,951 pada semua aspek yang diuji: (1) nilai Alpha aspek pembelajaran 0,829; (2) nilai Alpha pada aspek isi 0,838 ; (3) nilai Alpha pada aspek tampilan 0,822; dan (4) nilai Alpha 0,852 untuk aspek pemrograman. Uji reliabilitas dilakukan pada 15 (lima belas) anak asuh panti asuhan yatim putra Muhammadiyah Yogyakarta.

## 2) *Preliminary Field Test* dan Revisi

Tahap ini dilakukan dengan melakukan angket dan diperdalam secara umum dengan komentar umum, ataupun saran kritik dari subyek penelitian. 4 orang subyek penelitian. Dari keempat subyek tersebut, secara umum media ini sudah baik. Untuk menentukan lebih detail bagian mana yang sangat perlu untuk direvisi, perolehan hasil *Preliminary Field Test* ini dianalisis menjadi empat aspek, yaitu aspek Pembelajaran (14 indikator), Aspek isi (10 indikator), Aspek Tampilan (10 indikator), dan Aspek Pemograman (10 indikator).

*Preliminary Field Test* ini menghasilkan bahwa pada semua aspek ada beberapa indikator yang harus direvisi:

### a) Revisi Aspek Pembelajaran

Ada tiga Indikator pada aspek pembelajaran yang masih perlu diperbaiki karena masih berkriteria cukup, yaitu: (1) Kejelasan petunjuk penggunaan media; (2) Ada kesempatan anak asuh untuk berlatih sendiri; (3) Kualitas penilaian. Masing-masing revisi berdasarkan hasil tersebut adalah sebagai berikut:

#### (1) Revisi Kejelasan petunjuk media dengan menambah scene Menu Utama dan Petunjuk Umum: yang berisi tiga penjelasan berikut:

- (a) Pertama yang harus dipahami betul oleh pengguna media ini adalah istilah-istilah pokok seperti training remaja efektif, konsep diri dan kompetensi interpersonal pada menu ISTILAH;
- (b) Sebelum melanjutkan pada materi training, pengguna disarankan untuk melihat nilai konsep diri dan kompetensi interpersonalnya

dengan menggunakan alat ukur yang tersedia pada; menu UKUR (disarankan yang Konsep Diri dulu);

- (c) Pada setiap tahapan materi akan disarankan untuk mempraktikkan. Untuk hasil maksimal dari training ini, sangat disarankan mengikuti tahapan-tahapan tersebut.

- (2) **Revisi ada kesempatan berlatih sendiri** dengan menu help/bantuan. Menu ini pada dasarnya lebih memperjelas bahwa program pelatihan remaja efektif dengan media ini adalah media yang digunakan secara personal dan memungkinkan setiap person menjalankan program ini secara mandiri tanpa kehadiran trainer.
- (3) **Revisi kualitas penilaian direvisi** dengan memberikan pengantar yang menjelaskan pengertian pengukuran dalam program ini. Dengan penjelasan tersebut diharapkan setiap item dan hasil pengukuran dapat dilihat dengan apresiasi berbeda.

#### b) **Revisi Aspek Isi**

Pada aspek Isi, hasil *Preliminary Field Test* menghasilkan lima indikator yang masih perlu diperbaiki yaitu: (1) Aktualisasi materi; (2) Kedalaman materi; (3) Ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas isi; (4) Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi; (5) Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi; (6) Kejelasan bahasa yang digunakan.

- (1) **Revisi Aktualisasi Materi:** untuk mengaktualisasi materi Konsep Diri dan Kompetensi interpersonal digunakan ilustrasi dan contoh-contoh yang aktual di masyarakat dan umur remaja. Salah satunya adalah dengan memberikan ilustrasi berupa video yang menampilkan anak remaja.
- (2) **Revisi Kedalaman materi** dengan memberikan deskripsi hasil penelitian dan deskripsi yang lebih mendalam.
- (3) **Revisi Ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas isi:** Untuk merevisi indicator ini, dilakukan pengecekan ulang terhadap gambar dan video yang sudah ada di media dan kemudian mengganti dengan yang lebih tepat dan dilakukan penambahan-penambahan contoh-contoh. Salah satunya adalah dengan menambahkan contoh profil "Ikal" Laskar Pelangi dan :askar Pelangi secara keseluruhan dengan menampilkan cover buku Laskar Pelangi.

- (4) Revisi Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi: Revisi ini antara lain dilakukan pada penguatan bagaimana seharusnya memilih dan memutuskan pilihan pada menu Ukur Konsep Diri dan menu Ukur Kompetensi Interpersonal.
  - (5) Revisi Kejelasan bahasa yang digunakan: Revisi Kejelasan bahasa dilaksanakan dengan meringkas dan mengedit materi yang sudah ada. Materi yang panjang pada awalnya adalah pertimbangan bahwa media ini adalah training mandiri, oleh karenanya sangat personal dan dapat menggunakan strategi naratif. Namun hal ini bagi beberapa subyek penelitian sebagai sesuatu kekurangan. Menyikapi hal ini diputuskan untuk mengambil pilihan menghilangkan strategi naratif yang panjang dengan power point (kekuatan *point per point*).
- c) **Revisi Aspek Tampilan.** Pada aspek ini hasil penelitian menunjukkan semua indikator adalah baik. Oleh karenanya aspek tampilan ini tidak ada yang direvisi.
- d) **Revisi Aspek Pemograman**
- Hasil penelitian di tahap ini menghasilkan empat indikator yang memperoleh penilaian berkategori cukup: (1) Tingkat interaktivitas siswa dengan media; (2) Kemudahan dalam penggunaan; (3) Kejelasan petunjuk penggunaan media; dan (4) Efisiensi teks.
- (1) Revisi tingkat interaktivitas siswa dengan media: Dari sisi pemograman sebenarnya sudah cukup disediakan menu-menu, submenu bahkan tombol-tombol yang bernuansa interaktif. Namun karena pemahaman anak asuh tentang interktivitas itu sendiri yang tidak sesuai dengan yang dimaksud dalam angket. Interaktif menurut pemahaman mereka lebih pada seperti "dialog interaktif".
  - (2) Revisi kemudahan dalam penggunaan dilakukan dengan menambah menu petunjuk umum yang berisi uraian sebagai berikut: (1) Pertama yang harus dipahami betul oleh pengguna media ini adalah istilah-istilah pokok seperti training remaja efektif, konsep diri dan kompetensi interpersonal pada menu ISTILAH; (2) Sebelum melanjutkan pada materi training, pengguna disarankan untuk melihat nilai konsep diri dan kompetensi interpersonalnya dengan menggunakan alat ukur yang tersedia

pada menu UKUR; (3) Pada setiap tahapan materi akan disarankan untuk mempraktikkan. Untuk hasil maksimal dari training ini, sangat disarankan mengikuti tahapan-tahapan tersebut.

- (3) Revisi kejelasan petunjuk penggunaan media. Revisi pada indikator ini tidak dilakukan mengingat sudah masuk dalam menu petunjuk umum sebagaimana pada point b) di atas.
- (4) Revisi efisiensi teks: Revisi pada indikator ini mempunyai kemiripan dengan Revisi Kejelasan bahasa yang digunakan pada aspek Isi. Oleh karenanya revisi indikator efisiensi teks ini dilakukan dengan semakin mempertajam editing materi yang panjang mengganti strategi naratif membuat power point (kekuatan *point per point*) dari tiap-tiap materi.

### 3) *Main Field Test* dan Revisi

Tahap ini dilakukan dengan melalui angket dan diperdalam secara umum dengan komentar umum, ataupun saran kritik dari subyek penelitian. Uji coba utama ini dilakukan dengan mengambil 8 anak asuh sebagai subyek penelitian. Dari kedelapan subyek tersebut, 5 anak asuh menilai media ini sudah baik dan 3 anak asuh yang lain mengkategorikan media ini Sangat Baik. Hasil analisis tiap indikator menunjukkan bahwa indikator-indikator di empat aspek media, yaitu aspek Pembelajaran (14 indikator), Aspek isi (10 indikator), Aspek Tampilan (10 indikator), dan Aspek Pemograman (10 indikator). Hasil revisi berdasarkan *Preliminary Field Test* dan kemudian diujicobakan pada tahap *Main Field Test* menghasilkan produk yang baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil *Main Field Test* yang tidak ada satupun: baik pada analisis subjek maupun analisis indikator yang berkategori di bawah baik, bahkan beberapa subjek dan beberapa indikator dinilai Sangat Baik.

### 4. Uji Kelayakan (*Operational Field Test*)

Uji kelayakan ini dilakukan dengan melalui angket dengan jumlah subyek 25 anak asuh di Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Lowanu Yogyakarta. Dari 25 tersebut, 5 hasil rata-rata total penilaian adalah 176 yang berarti baik dan rata-rata indikatornya juga baik. Hasil analisis tiap indikator menunjukkan bahwa indikator-indikator di empat aspek media, yaitu aspek Pembelajaran (14 indikator), Aspek isi (10 indikator), Aspek Tampilan (10 indikator), dan Aspek Pemograman (10

indikator) adalah baik. Artinya, secara konsep dan desain pemogram ini sudah layak untuk digunakan.

Dari hasil wawancara tertulis didapatkan dua kategori, yaitu: (1) Kategori Pembelajaran; dan (2) Kategori Isi. Pada Kategori Pembelajaran mayoritas mengungkapkan bahwa media ini adalah (a) sesuai dengan kondisi mereka; (b) dapat meningkatkan konsep diri dan kompetensi interpersonal; (c) sangat bagus; (d) mudah dipahami; (e) mudah dicerna; (f) Semangat mengikatkan; dan (g) berharap dapat kesempatan lagi menggunakan media; (h) perlu diperbaiki tampilannya. Pada kategori isi saran-saran dan komentar sebagai berikut: (a) sesuai dengan kondisi mereka, (b) dapat meningkatkan konsep diri dan kompetensi interpersonal, (c) sesuai dengan standar kemampuan; (d) Membuat semangat dan tidak putus asa; (e) berhasil menginstruksi untuk menjadi lebih baik; (f) memotivasi melakukan introspeksi diri; (g) meningkatkan kepercayaan diri; (h) lebih tahu peta untuk selamat dari masa depan yang lebih baik; (i) dapat menghindarkan diri dari bencana yang salah.

#### D. Penutup

Penelitian dan pengembangan ini menemukan tiga hasil, yaitu: (1) prosedur penelitian dan pengembangan dapat dilakukan dengan menggunakan sepuluh langkah *Research and Development* sebagaimana diteorikan oleh Borg and Gall, dengan ciri khas untuk menganalisis kebutuhan digunakan *Training Need Analysis* (TNA); (2) Kualitas multimedia yang dikembangkan termasuk kategori Baik. Dengan kuantifikasi rentang skor 1 sampai 5, adalah 4.00. Secara spesifik aspek pembelajaran menunjukkan skor 4.03, aspek isi menunjukkan skor 4.10, aspek tampilan menunjukkan skor rata-rata 3.92, aspek pemrograman menunjukkan skor 3.94; (3) Produk yang dikembangkan mampu untuk memberikan motivasi, pemahaman, signifikansi, logika berpikir, dan yang utama adalah meningkatkan kualitas konsep diri lebih positif dan kompetensi interpersonal yang lebih tinggi, serta menumbuhkan motivasi belajar dan berkreasi untuk menemukan bakat dan minat dari anak asuh panti asuhan yatim yang berusia remaja.

Secara umum, produk ini sudah memenuhi ciri-ciri sebagai produk Teknologi Pembelajaran sebagaimana yang diungkap oleh Yusufhadi Miarso, yaitu: (1) proses untuk meningkatkan nilai tambah (*added values*); (2) menghasilkan dan memanfaatkan produk yang bervariasi dan semakin canggih; dan (3) interaksi proses dan produk tersebut sebagai suatu sistem dengan lingkungannya sebagai suatu sistem yang lebih luas.<sup>28</sup>

<sup>28</sup> Yusufhadi Miarso (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2004), hal. 198.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afin Fadilla Helmi, (1995). Konsep dan teknik pengenalan diri. *Buletin Psikologi Tahun III No. 2 Desember 1995*, hal. 13-19.
- Arie Asnaldi (2008). *Panduan pengembangan multimedia pembelajaran*. Diakses tanggal 14 mei 2008 dari <http://mustolihbrs.wordpress.com/2008/05/14/panduan-pengembangan-multimedia-pembelajaran>.
- BKKBN Online, (2009). *Perilaku seksual remaja memprihatinkan*. Diakses tanggal 25 Mei 2009 dari [www.bkkbn.go.id](http://www.bkkbn.go.id).
- \_\_\_\_\_. *TV dan internet beri andil meledaknya angka seks pranikah*. 12 Juli 2007 dari [www.bkkbn.go.id](http://www.bkkbn.go.id).
- Blanchard, P. Nick and Thacker, James W (2003). *Effective training: system, strategies, and practices. second edition*. New Jersey: Pearson.
- Borg, Walter R. & Gall, Meredith Damien Gall, (2003). *Educational research: an introduction, fifth edition*. New York: Longman.
- Chee, Tan Seng & Wong, Angela F. L. (Eds.) (2003). *Teaching and learning with technology: An asia-pacific perspective*. Singapore: Prentice Hall.
- Constantinescu, A. I. (2007). Using technology to assist in vocabulary acquisition and reading comprehension. *The Internet TESL Journal, Vol. XIII, No. 2, February 2007*. Diambil tanggal 7 September 2007, dari <http://iteslj.org/Articles/Constantinescu-Vocabulary.html>
- Fasti Rola, (2006). Hubungan konsep diri dengan motivasi berprestasi pada remaja. Medan: USU Repository. Diakses melalui [library.usu.ac.id/download/fk/06010309.pdf](http://library.usu.ac.id/download/fk/06010309.pdf) tanggal 11 November 2008.
- Fuad Nashori, (2008). *Psikologi Sosial Islami*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hurlock, Elizabeth B., (1979). *Child Development*. New York: McGraw Hill Inc.
- Juriana, (2000). *Kesesuaian antara konsep diri nyata dan ideal dengan kemampuan manajemen diri pada mahasiswa pelaku organisasi*. Psikologika Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi Nomor 9 Tahun V 2000, hal 65-76. Yogyakarta Fakultas Psikologi Universitas Islam Indonesia.
- Kesra, 2009. *Remaja penghobi narkoba meningkat menjadi 1,35 juta*. Diakses dari <http://www.menkokesra.go.id/content/view/11657/39/>, tanggal 26 Juni 2009.

- Muhammad Idrus (2004). *Kepercayaan eksistensial remaja jawa (studi di desa tlogorejo, purwodadi, purworejo, jawa tengah)*. Disertasi Program Pascasarjana Uiniversitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Newby, Timothy J.; Stepich, Donald A.; Lehman, James D.; Russell, James D. (2000), *instructional technology for teaching and learning: Designing, instruction, integrating computers, and using media*. Second edition. New Jersey; Prentice Hall.
- Niken Iriani LNH., (1995). Pengaruh pelatihan asertivitas terhadap peningkatan harga diri. *Bulletin Ilmiah Kognisi*. Nomor 2 Th. II 1995, hal. 1-6.
- Oemar Hamalik (2005). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rina Mulyati, (1997). Kompetensi interpersonal pada anak asuh panti asuhan dengan sistem pengasuhan tradisional dan anak asuh panti asuhan dengan sistem pengasuhan ibu asuh. *Jurnal Psikologika*. Nomor 4 Th. II 1997. Yogyakarta Fakultas Psikologi Universitas Islam Indonesia.
- Santrock, John W., (2003). *Adolescence: perkembangan remaja*. Alih Bahasa Shinto B. Adelar dan Sherly Saragih. Jakarta: Erlangga.
- Sears, David O. dkk., (1994). *Psikologi social jilid 1*. Terjemahan Adryanto dan Savitri Soekrisno. Jakarta: Erlangga.
- Umi Chulsun & Windi Novia, 2006. *Kamus besar bahasa indonesia*, Cetakan I. Surabaya: Yoshiko Press.
- Wikipedia (2009). *Training*. Diakses melalui <http://en.wikipedia.org/wiki/Training> tanggal 7 Oktober 2009.
- Yusufhadi Miarso (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana.

