

PENGGUNAAN METODE *STORY TELLING* MELALUI MULTIMEDIA UNTUK MENCEGAH DAN MENGATASI PERILAKU MENYIMPANG KELAS X

Ester, Muhammad Asrori, Syahwani Umar

Pasca Sarjana Teknologi Pembelajaran, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak.

Email: esterbtg@yahoo.co.id

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi dengan semakin maraknya terjadinya perilaku menyimpang dikalangan pebelajar terutama pebelajar di sekolah menengah atas. Hal ini harus dapat diatasi melalui pembelajaran tertentu. Tujuan dari penelitian ini adalah sumber belajar metode *story telling* melalui multimedia untuk mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang di Kelas X SMA. Penelitian dilakukan dengan pengembangan produk (*Research and Development*) dengan pendekatan kualitatif naturalistik, dan data yang diolah dengan analisis data kualitatif, serta pengambilan sampel dengan *snowball sampling*. Ungkapan perasaan pebelajar kelas X SMA Negeri I Jagoi Babang berupa tergugahnya perasaan mendalam para pebelajar yang memunculkan berbagai reaksi atau sikap seperti ungkapan pebelajar yang benar-benar terharu, sedih, semangat yang tinggi untuk melanjutkan perjuangan (cita-cita) dan menjauhi perilaku-perilaku menyimpang dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah, di rumah, maupun masyarakat dalam bentuk sikap yang positif dan berbagai karya nyata.

Kata Kunci : **Metode Story Telling, Mengatasi dan Mencegah Perilaku Menyimpang, Multimedia.**

Abstract : This research is based by the increasing of deviant behavior occurrence among learners, especially in senior high school. This should be handled with specific learning. The general aim of this research is to produce the learning resources of story telling method through multimedia to prevent and cope deviant behavior in class X SMA. The study was conducted with product development (Research and Development) with naturalistic qualitative approach, and data that is processed with the analysis of qualitative data, as well as snowball sampling with *sampling*. The expression of learners class X SMA I Jagoi Babang are deep feelings of the learners which appears reactions or attitude as the expression of learners who really touched, sad, high motivation to continue the struggle (ideals) and avoid deviant behavior in daily life at school, at home, and the community in positive attitude and a variety of real work.

Keywords : **Method Of Story Telling, Privent and Cope Deviant Behavior, Multimedia.**

Pembelajaran Sosiologi merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah menengah atas (SMA dan sederajat). Sosiologi merupakan ilmu yang mempelajari hubungan timbal balik antara aneka macam gejala sosial,

misalnya gejala ekonomi dengan agama, hukum dengan moral, hukum dengan ekonomi, gerak masyarakat dengan politik dan lain sebagainya.

Sosiologi menjadi pelajaran yang menyenangkan karena jika dilihat dari obyeknya saja adalah masyarakat, yang berarti kita juga mempelajari diri kita sendiri didalam hidup bermasyarakat. Pebelajar senang belajar Sosiologi dikarenakan: (1) Bahasan dalam Sosiologi tidak asing lagi bagi pebelajar (2) bahasan terdapat dalam masyarakat yang menjadi objek utama kajian Sosiologi.

Salah satu materi pelajaran dalam Sosiologi adalah perilaku menyimpang. Penyampaian pencegahan perilaku menyimpang kepada pebelajar juga harus mempunyai cara atau metode tersendiri agar banar-benar diresapi atau tertanam dalam diri pebelajar yang didalam masyarakat mereka adalah generasi muda penerus bangsa, dan bangsa ini akan menjadi besar atau tidak juga merekalah yang menentukan. Pendidikan Sosiologilah yang diharapkan merupakan salah satu yang akan membawa mereka mengusung bangsa ini menjadi bangsa yang besar dengan segala perjuangan belajar dan memiliki karakter yang baik.

Keberhasilan Pendidikan salah satunya ditentukan oleh metode yang digunakan. Metode yang digunakan dalam pendidikan dipengaruhi oleh perubahan dan pembaharuan dalam segala komponen pendidikan. Proses pendidikan formal salah satunya dilaksanakan di sekolah, mulai dari sekolah dasar sebagai tempat proses memperoleh pendidikan dasar dan sekolah menengah sebagai tempat proses memperoleh pendidikan menengah pertama dan menengah atas. Proses memperoleh pendidikan formal itu salah satunya bertempat di sekolah, dan dalam memperoleh pendidikan di sekolah yang berkaitan dengan mata pelajaran yang harus dipelajari diatur oleh kurikulum yang ditentukan oleh pemerintah. Kegiatan dimaksud disebut dengan kegiatan belajar mengajar (KBM). Di dalam kegiatan dimaksud terdapat proses yang biasa dikenal proses belajar mengajar (PBM) dan hasil yang dikenal dengan hasil belajar yang biasa didapat pada akhir proses belajar mengajar (PBM) tersebut.

Namun sesungguhnya yang diinginkan dalam pembelajaran itu adalah perolehan belajar yang tidak saja diakhir proses belajar mengajar (PBM) tetapi juga dalam proses belajar Mengajar (PBM) itu sendiri, oleh sebab itulah biasanya dikenal juga dengan penilaian proses. Penilaian tersebut tidak saja pengetahuan tetapi juga keterampilan dan yang lebih utama adalah sikap pebelajar (Afektif). Cara mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang merupakan bagian dari sikap yang diharapkan didapat oleh pebelajar dalam pembelajaran Sosiologi.

Menurut hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMA Negeri I Jagoi Babang, pada kegiatan belajar mengajar Sosiologi yang peneliti amati masih banyak pendidik yang hanya mengutamakan atau mengejar nilai kognitif semata dan tanpa ada cara untuk mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang. Kalaupun ada hanya sekedar contoh perilaku menyimpang dan hanya berupa cerita verbal belaka yang pebelajar belum tentu tahu gambar perilaku menyimpang tersebut dan apa lagi untuk mempunyai rasa untuk cara mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang dan proses pembelajaran Sosiologi yang diberikan hanya dalam bentuk hafalan-hafalan atau ditransmisikan dari pembelajar tanpa adanya stimulus bahkan cara berpikir atau penalaran, dan masih menggunakan pembelajaran konvensional.

Pembelajaran konvensional ini memiliki beberapa kelemahan, yaitu : (1) pebelajar miskin konsep, (2) tidak menyenangkan dan membosankan bagi pebelajar, (3) proses pembelajaran masih mengejar target materi (4) tidak memperhatikan “*learning how to learn*”, yang berdampak pebelajar tidak mengalami peristiwa belajar secara optimal yang mengerahkan aktivitas fisik dan mental. (5) proses pembelajaran membosankan, (6) tidak mampu memecahkan masalah, (7) bersifat rutinitas, (8) tidak menumbuhkan kreativitas sehingga pebelajar menjadi pasif, (9) pebelajar menjadi menghafal tanpa memahami dan menghayati konsep-konsep yang dibentuk secara mandiri, dan (10) materi bisa terdapat dimana saja, dapat dicari sendiri, dan materi selalu berkembang sehingga cepat sekali menjadi usang sehingga guru tidak boleh menjejalkan materi kepada pebelajar.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *story telling*. Penggunaan metode *story telling* karena metode ini memiliki kesejajaran dengan dongeng sebelum tidur yang biasa dilakukan oleh orang tua pada zaman dahulu untuk mengembangkan imajinasi, fantasi dan daya ingat yang dapat mengarahkan anak pada pemahaman yang baik. Melalui metode *story telling* pebelajar dapat memahami cerita yang diceritakan oleh pembelajar dengan mudah, mereka juga akan merasa tertarik dan senang dengan cerita yang disimak karena pembelajar bercerita secara ekspresif, dengan demikian pebelajar dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami isi cerita melalui metode *story telling*.

Suatu metode juga perlu ada media pendukung yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) sekarang ini. Iptek telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dibidang pendidikan. Perubahan tersebut juga telah membawa manusia ke dalam era persaingan global yang semakin ketat. Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka pendidikan yang dijalankan juga harus menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Apabila dihubungkan dengan proses belajar mengajar (PBM) Sosiologi juga jangan sampai ketinggalan dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada.

Teknologi yang berhubungan dengan informasi dan komunikasi dikenal dengan *Information and Communication Technology (ICT)* atau Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) ini sangat bermanfaat dalam upaya menyampaikan materi pembelajaran, baik pengetahuan, keterampilan maupun yang utama adalah sikap melalui nilai-nilai yang kita desain agar tertanam karakter yang baik dalam diri pebelajar. Bentuk teknologi informasi dan komunikasi bisa berbentuk multimedia yang akan mendukung metode yang akan diterapkan. Metode *story telling* akan terdukung dengan menampilkan perilaku-perilaku menyimpang di dalamnya dan ditambah dengan cara mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang yang diceritakan melalui multimedia.

Upaya untuk mewujudkan perolehan belajar berupa cara mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang yang baik bagi pebelajar melalui metode *story telling* tentu sesuatu yang tidak mudah karena media yang di desain dalam *story telling* ini harus sesuai dengan fakta, memasukan karakter, nilai moral, contoh-

contoh perilaku menyimpang, serta akibat-akibat dari perilaku menyimpang dan cara mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang.

Salah satu kawasan teknologi pembelajaran adalah pengembangan, metode *story telling* melalui multimedia yang sudah sesuai dengan kemajuan Information and Communication Technology (ICT), tidak hanya sekedar diterapkan belaka tetapi perlu dikembangkan, karena pengembangan media akan bermanfaat dari segi penyesuaian dengan perkembangan kondisi dan waktu serta teknologi pula. Tidak sekedar hanya sesuai perkembangan teknologi belaka tetapi jika metode dan multimedia tidak kreatif atau monoton dalam membuatnya maka dikhawatirkan pebelajar pun tetap akan bosan juga apalagi akan menanamkan cara mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang. Pengembangan desain pembelajaran berupa metode *story telling* dan multimedia memiliki kekhasannya masing-masing. Hal ini digunakan untuk merancang aktivitas pembelajaran agar dapat mencapai sasaran seperti yang diinginkan, terutama perolehan belajar berupa cara mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang yang baik.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia adalah sekedar perantara metode *story telling* belaka, yang lebih penting dari proses ini adalah tercapainya keberhasilan dalam pembinaan perilaku menyimpang pebelajar sebagai wujud perolehan belajar Sosiologi pada ranah sikap (apektif). Selama ini mungkin kita pernah dengar istilah bermain peran atau sosiodrama dalam pembelajaran, tetapi istilah *story telling* lebih luas dan tentu dapat dimodifikasi dengan berbagai bentuk terutama dengan menggunakan multimedia.

Proses pembelajaran tentang perilaku menyimpang dengan multimedia dikarenakan dengan multimedia pebelajar tidak akan bosan/ngantuk dalam proses pembelajaran, menumbuhkan kreativitas sehingga pebelajar menjadi lebih aktif dan pebelajar dapat mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang. Oleh sebab itu peneliti didalam pembelajaran sosiologi ini meneliti tentang penggunaan metode *story telling* dalam pembelajaran sosiologi untuk mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang melalui multimedia.

METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan kualitatif. Seels dan Richey (1994: 127) mengungkapkan bahwa penelitian pengembangan adalah kajian sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal. Sugiyono (2010: 9) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk pembelajaran yang dapat memudahkan pebelajar menguasai konsep. Produk tersebut adalah sumber belajar berupa multimedia interaktif yang menayangkan skenario metode *story telling* melalui multimedia untuk mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang. Multimedia

yang dikembangkan diharapkan dapat membelajarkan pebelajar dengan mudah, menyenangkan, mandiri sehingga mencapai perolehan belajar secara tuntas.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural deskriptif. Pengembangan ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu pendahuluan, pengembangan dan validasi. Adapun langkah-langkah pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah: (1) studi pendahuluan yaitu mengkaji teori-teori dan hasil penelitian yang relevan sesuai dengan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan; (2) menganalisis kebutuhan pebelajar; (3) merumuskan tujuan pembelajaran, sub tujuan, preskripsi tugas belajar, perolehan belajar, dan konten pembelajaran; (4) menyusun skenario teknik drill; (5) menyusun angket untuk validasi multimedia yang dikembangkan, yaitu angket untuk ahli media dan angket untuk ahli materi; (6) membuat multimedia interaktif yang menayangkan model elaborasi untuk membangun konsep sistem pencernaan pada manusia (7) uji pengembangan terbatas atau validasi oleh ahli media dan ahli materi; (8) uji coba satu-satu terhadap tiga pebelajar; (9) uji coba kelompok kecil terhadap enam pebelajar; (10) uji coba kelompok besar terhadap 12 pebelajar.

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas X SMA Negeri I Jagoi Babang, Kabupaten Bengkayang tahun pelajaran 2015-2016. Data tentang subyek penelitian diambil dari sampel yang dipilih. Sampel dalam penelitian ini dipilih secara *snowball sampling*. Pemilihan subjek dalam penelitian ini berdasarkan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran Sosiologi kelas X dengan beberapa pertimbangan, yaitu: (a) mengalami kesulitan dalam belajar; (b) pebelajar mudah untuk diajak berkomunikasi; (c) tidak terlihat aktif di dalam kelas; (d) hasil belajarnya rendah.

Instrumen utama dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu, peneliti harus bersikap objektif dalam mengumpulkan data. Namun peneliti juga menggunakan beberapa alat dalam mengumpulkan data, yaitu lembar observasi, pedoman wawancara dan gambar sebagai dokumentasi kegiatan uji coba.

Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dibutuhkan untuk dapat memahami proses terjadinya wawancara dan hasil wawancara dapat dipahami dalam konteksnya. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu observasi awal dan observasi proses. Pada observasi awal, peneliti telah melakukan pengamatan terhadap subjek, seperti Kepala Sekolah, guru Waka Kurikulum, guru Sosiologi, guru-guru lainnya, dan pebelajar di kelas X SMA Negeri I Jagoi Babang. Adapun yang diamati oleh peneliti antara lain: perilaku subjek selama wawancara, interaksi subjek dengan peneliti dan hal-hal yang dianggap relevan sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang muncul pada pembelajaran Sosiologi kelas X SMA Negeri I Jagoi Babang. Sedangkan observasi proses, akan peneliti lakukan pada dua subjek yaitu guru Sosiologi dan pebelajar. Pebelajar di sini terbagi lagi menjadi tiga kelompok, mengingat penelitian ini untuk memudahkan pembelajaran secara mandiri, antara lain : satu siswa (individu), dua siswa, dan tiga siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik observasi untuk mengetahui perilaku belajar pebelajar yang melakukan metode story telling melalui multimedia interaktif. Teknik wawancara digunakan untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Wawancara dilakukan pada 21 pebelajar yang melakukan kegiatan belajar mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang dengan menggunakan metode story telling melalui multimedia interaktif. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan fokus penelitian seperti data tentang profil sekolah, jumlah pebelajar, jumlah guru, dan perolehan belajar. Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan meningkatkan ketekunan dalam melakukan observasi dan triangulasi metode. Triangulasi metode yaitu membandingkan data yang dihasilkan dari tiga metode pengumpulan data. Jika data yang diperoleh dari ketiga metode tersebut sama dan saling mendukung, maka data tersebut memiliki kredibilitas yang tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Mendiskripsikan kiat-kiat metode *story telling* yang dapat mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang pebelajar adalah sebagai berikut : (1) Strategi Mendesain Metode *Story Telling*, di dalam media berupa gambar, video dan materi yang dimasukkan ke media. Gambar, video dan materi yang ditayangkan juga harus menarik sehingga saat menyaksikan bisa benar-benar menghayati dan menggugah, (2) Desain Awal Produk, penelitian dan pengembangan ini merancang desain pembelajaran yang menghasilkan desain produk awal hingga produk yang sudah direvisi hingga sampel terakhir berupa produk akhir/massal, (3) Desain Produk Setelah Divalidasi, dan (4) Produk ini di desain oleh peneliti dengan bantuan ahli perancang pembelajaran. Sebelum desain produk diujicobakan dilapangan lebih lanjut maka terlebih dulu perlu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan ahli konten.

Cara memilih adegan-adegan multimedia yang dapat mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang yaitu dengan menghubungkan metode *story telling* yang menampilkan gambar, video, dan materi dengan mengintegrasikan bagian dari 18 karakter bangsa yang berhubungan dengan karakter mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang yang muncul di lapangan.

Skenario pembelajaran Sosiologi dengan menggunakan metode *story telling* melalui multimedia untuk mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang diawali dengan membuat matrik komponen-komponen pembelajaran (*instructional paradigm*), tabel konten (jenis pengetahuan dan level belajar), preskripsi tugas belajar, *story board* metode *story telling* melalui multimedia, dan *flow chart* sikap untuk mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang.

Ungkapan perasaan pebelajar Kelas X SMA Negeri I Jagoi Babang berupa tergugahnya perasaan mendalam para pebelajar yang memunculkan berbagai reaksi atau sikap seperti ungkapan pebelajar yang benar-benar terharu, sedih, semangat yang tinggi untuk melanjutkan perjuangan (cita-cita) dan menjauhi perilaku-perilaku menyimpang dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah, di

rumah, maupun masyarakat dalam bentuk sikap yang positif dan berbagai karya nyata.

Pembahasan

Telah kita ketahui bersama sesuai dalam kamus bahasa Indonesia yang telah dikemukakan pada bab II terdahulu bahwa kiat merupakan seni atau cara melakukan sesuatu dengan benar. Seni tentunya tidak sekedar seni tetapi sesuatu yang khas dan merupakan cara tersendiri untuk mempermudah mencapai tujuan. Tujuannya disini tentu untuk mengatasi masalah belajar dan menjawab fokus masalah yang ada dilapangan dalam upaya menggugah perasaan dan penghayatan untuk tumbuh kembangnya sikap mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang pada diri pebelajar.

Kiat-kiat yang peneliti lakukan sesuai dengan hasil penelitian di atas seperti : (1) strategi mendesain metode *story telling*, penelitian ini menghasilkan sebuah metode pembelajaran khusus untuk mengatasi dan mencegah perilaku menyimpang yaitu metode *story telling* melalui multimedia. metode *story telling* ini yang merupakan sebuah cara/metode pembelajaran yang mencoba melakukan siasat-siasat yang sekaligus sebagai temuan penelitian sebagai berikut (a) peneliti membuat pengantar dengan gambar-gambar dan video yang dikemas melalui multimedia, (b) gambar dan video tersebut adalah tentang hal-hal yang termasuk perilaku menyimpang, (c) pengantar tersebut di iringi oleh musik instrumen lagu sedih versi biola, (d) pengantar tersebut berisikan perilaku menyimpang dimulai dengan perilaku menyimpang yang paling sederhana sampai yang membahayakan, (e) dengan kata pengantar tersebut diharapkan pebelajar dapat meresapi dan memaknai media tersebut untuk mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang, (f) diakhir pengantar, peneliti menuliskan sebuah pertanyaan, pertanyaan tersebut digunakan untuk menggugah hati pebelajar dalam mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang, (g) selain pengantar yang berisikan gambar dan video yang diiringi oleh musik, peneliti juga membuat peta konsep, (h) peta konsep tersebut berisikan materi tentang perilaku menyimpang berisikan difenisi perilaku menyimpang, teori-teori perilaku menyimpang, jenis perilaku menyimpang, kreteria perilaku menyimpang penyebab perilaku menyimpang dan tindakan atau pencegahan perilaku menyimpang, (2) cara mendesain produk awal yaitu dengan *microsoft power point*, (3) desain produk setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli konten (isi belajar) dan digunakan untuk pebelajar.

Merupakan temuan tersendiri dibandingkan teori-teori yang peneliti jadikan panduan sebelumnya sebagaimana terdapat langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu model dick dan carey dalam punaji (2013: 230) adalah : (1) analisis kebutuhan dan tujuan, (2) analisis pembelajaran, (3) analisis pembelajar dan konteks, (4) merumuskan tujuan performansi, (5) mengembangkan instrumen, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, (8) merancang dan melakukan evaluasi formatif, (9) melakukan revisi, (10) evaluasi sumatif, (11) pengembangan media pembelajaran, dan (12) produksi paket multimedia.

Walaupun dalam penelitian ini peneliti mengambil langkah sebagaimana pendapat di atas, namun oleh sebab masalah yang peneliti temukan di lapangan memerlukan siasat tersendiri di antara langkah-langkah tersebut maka dalam penelitian ini peneliti membaginya menjadi jawaban atas fokus masalah pertama mengenai kiat-kiat dan fokus masalah kedua mengenai cara memilih adegan-adegan multimedia sebagaimana langkah-langkah tersebut.

Tentunya sebelum siasat ini diterapkan, penelitian dengan terlebih dulu melihat kebutuhan para pebelajar yaitu dibutuhkannya pencegahan dan cara mengatasi perilaku menyimpang pada diri pebelajar. Sedangkan tujuan juga telah tercantum dalam media yang dibuat oleh peneliti yaitu 1) pebelajar dapat mengetahui macam-macam perilaku menyimpang 2) menanamkan sikap untuk selalu menjauhi, mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang pada diri pebelajar.

Selain itu analisis pembelajaran juga dapat dilihat dari media yang diujicobakan kepada pebelajar yang telah divalidasi selain oleh ahli media juga ahli konten belajar, bahkan pebelajarpun ikut memberikan penilaian atau tanggapan atas media yang diterapkan. Ketika hasil validasi dan penilaian dari pebelajar bahwa media ini layak dan disenangi oleh pebelajar serta dapat mencapai tujuan dengan efektif, hal ini berarti metode dan media yang digunakan telah memenuhi syarat pembelajaran.

Analisis pebelajar juga tentu menjadi bahan pertimbangan peneliti dalam penelitian ini, oleh sebab itu *snowball sampling* menjadi cara yang digunakan oleh peneliti dalam menganalisis pebelajar begitu juga dengan konteks pembelajaran ini dalam pembetulan karakter pebelajar dalam kehidupan sehari-hari. Pebelajar yang dipilih melalui *snowball sampling* ini selain mudah berkomunikasi juga salah satunya yang benar-benar membutuhkan. Sehingga tahap analisis pebelajar dan konteks sebenarnya juga dilaksanakan.

Pada langkah mengembangkan strategi pembelajaran serta mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran inilah kemudian peneliti menerapkan fokus masalah pertama mengenai siasat dan fokus kedua yaitu cara menentukan adegan-adegan yang akan dibahas berikutnya. Setelah melalui masing-masing dua tahap validasi ahli media dan konten, dalam arti telah beberapa kali direvisi oleh peneliti, maka proses penyempurnaan hingga media ini layak dan berbeda dengan media-media sebelumnya adalah merupakan pengembangan media pembelajaran. Setelah itu kemudian paket media pembelajaranpun diproduksi. Isi media telah dipaparkan pada hasil dan temuan penelitian siap digunakan oleh pebelajar secara mandiri dalam kegiatan belajar mengajar maupun secara mandiri baik di sekolah, dirumah, taman belajar, sebagai salah satu sumber belajar.

Penulis membahas hasil penelitian pada fokus masalah kedua ini dengan membandingkan dengan teori-teori yang peneliti jadikan panduan sebelumnya sebagaimana pendapat Borg dan Gall (dalam Punaji 2013:237) mengenai langkah-langkah untuk pengembangan produk adalah : (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk, (6) ujicoba lapangan, (7) revisi produk, (8) uji lapangan, (9) revisi produk akhir, dan (10) desiminasi dan implementasi

(peneliti tidak melewati langkah ini, karena membatasi penelitian hingga menghasilkan produk akhir).

Sebagaimana juga telah dipaparkan dalam pelaksanaan penelitian bahwa langkah awal penelitian ini telah dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan data awal baik berupa data primer maupun sekunder. Setelah data awal baik berupa profil, kondisi pebelajar, fasilitas, dan lainnya yang memungkinkan maka perencanaan peneliti semakin matang untuk menggunakan atau mengujicobakan media pembelajaran yang dirancang. Sehingga produk awalnya telah dirancang kemudian dikembangkan melalui tahap-tahap seperti telah dibahas sebelumnya. Ujicoba lapangan juga telah peneliti lakukan sebanyak tiga tahap sebagaimana telah dipaparkan pada hasil penelitian fokus keempat, yaitu ujicoba tahap I (awal), ujicoba tahap II, dan ujicoba tahap III, diselingi beberapa kali revisi, dan karena tahap ini sudah mencapai titik jenuh atau jawaban sudah hampir sama sehingga peneliti menganggap jawaban subyek penelitian sudah selesai.

Di dalam tahap pengembangan inilah peneliti sebagai perancang media mencoba mengolah sedemikian rupa agar film dan iringan musik yang menjadi latar narasi, gambar, dan film menjadi benar-benar dapat menggugah atau dihayati oleh pebelajar sehingga akan terinternalisasi pada diri mereka dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah produk akhir berupa metode *story telling* melalui multimedia dihasilkan maka siap untuk diproduksi massal sehingga semua pebelajar dapat menggunakan. Namun peneliti hanya melakukan langkah-langkah yang sesuai dengan pendapat Borg dan Gall sampai tahap ini saja (menghasilkan produk media pembelajaran yang telah dapat dipergunakan), karena tahap akhir berupa desiminasi dan implementasi akan memerlukan waktu tersendiri.

Skenario pembelajaran dalam penelitian yang menggunakan metode *story telling* melalui multimedia ini dalam teknologi pembelajaran menggunakan yang telah dipaparkan pada hasil penelitian berupa 1) matrik komponen-komponen pembelajaran yang didalamnya memuat (paradigma instructional) : tujuan, sub tujuan, tugas belajar, perolehan belajar, konten belajar, model pembelajaran (skenario desain pesan) dan evaluasi, story board, dan media. 2) preskripsi, sebagaimana telah dipaparkan dalam pendapat Reigeluth (1999: 7) *an important characteristic of instructional design theories is that they are design oriented (or goal oriented)*. Karakteristik penting dari teori desain instruksional adalah bahwa mereka berorientasi desain (atau berorientasi pada tujuan). Ditambahkan dalam Degeng, S. Nyoman (2013: 22-23) bahwa teori belajar adalah deskriptif dan teori pembelajaran adalah Preskriptif. Proposisi teori deskriptif menggunakan struktur “Bila, maka”, sedangkan teori preskriptif menggunakan struktur “Agar, lakukan”.

Hasil penelitian ini **agar** pebelajar dapat mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang, maka **lakukan** : a) pebelajar mengenal metode *story telling* melalui multimedia yang telah di desain oleh peneliti b) pebelajar mengetahui petunjuk penggunaan metode *story telling* melalui multimedia pada menu media; c) pebelajar menggunakan metode *story telling* melalui multimedia berdasarkan petunjuk yang tercantum pada menu media d) pebelajar mengetahui SK, KD dan Tujuan penggunaan metode *story telling* melalui multimedia pada menu media e)

pebelajar membuka media dengan cara menekan tombol pada menu media; f) pebelajar menyimak bentuk-bentuk perilaku menyimpang; g) pebelajar dapat mengatasi dan mencegah perilaku menyimpang, dan seterusnya sebagaimana telah dipaparkan pada hasil penelitian. 3) Konten (jenis pengetahuan dan level belajar) berdasarkan pendapat Meriil yang mengklasifikasikan belajar menjadi dua dimensi: (1) konten/ isi (a) fakta, (b) konsep, (c) prosedur dan (d) prinsip, (2) kinerja: (a) mengingat, (b) menggunakan/aplikasi dan (c) menemukan/menggeneralisasikan.

Pada hasil penelitian, peneliti telah memaparkan juga skenario yang memenuhi kriteria sebagaimana dimensi-dimensi yang disampaikan oleh Meriil beserta komponen-komponennya. Sesuai dengan pembelajaran sosiologi yang harus menyampaikan fakta-fakta yang ada sesuai dengan konsep-konsep yang telah dirancang dan harus memenuhi prosedur, baik dari segi kurikulum, evaluasi, media pembelajaran yang layak, dan sebagainya. Begitu juga prinsip, dimana pebelajar mempunyai karakter untuk mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang, harus menghayati, tergugah hatinya, diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan berkarya.

Hasil penelitian ini selain berupa strategi, cara memilih adegan, dan skenario, yang terakhir adalah sikap (afektif) dari pebelajar berupa pembentukan sikap untuk mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang.

Apabila dilihat dari hasil penelitian berupa bagaimana pembentukan sikap untuk mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang sehingga dapat diterapkan oleh pebelajar di masa sekarang, maka sesuai dengan teori tersebut di atas memang melalui proses pembentukan karakter. Hal ini terbukti dengan tergugahnya perasaan mendalam para pebelajar yang memunculkan berbagai reaksi atau sikap seperti ungkapan pebelajar yang benar-benar terharu, sedih, semangat yang tinggi untuk melanjutkan perjuangan (cita-cita) dan menjauhi perilaku-perilaku menyimpang dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan masyarakat dalam bentuk sikap yang positif dan berbagai karya nyata.

Berdasarkan pembahasan di atas menunjukkan bahwa teori-teori yang penulis gunakan dalam penelitian ini sangat relevan atau sinkron dengan pokok bahasan. Hal ini bukan berarti membuktikan atau menguji teori-teori yang sudah ada tetapi justru dari teori-teori yang menjadi landasan tersebut setelah melalui penelitian ini menemukan konsep-konsep atau teori baru yang dapat dilihat dari temuan-temuan terutama inovasi media pembelajaran sebagai sumber belajar yang baru.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, temuan dan pembahasan secara umum dapatlah dibuat simpulan bahwa penggunaan metode *story telling* melalui multimedia untuk mengatasi dan mencegah perilaku menyimpang di Kelas X SMA Negeri I Jagoi Babang ini berjalan dengan baik, yaitu ungkapan perasaan pebelajar Kelas X SMA Negeri I Jagoi Babang berupa tergugahnya perasaan mendalam para pebelajar yang memunculkan berbagai reaksi atau sikap seperti

ungkapan pebelajar yang benar-benar terharu, sedih, semangat yang tinggi untuk melanjutkan perjuangan (cita-cita) dan menjauhi perilaku-perilaku menyimpang dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah, di rumah, maupun masyarakat dalam bentuk sikap yang positif dan berbagai karya nyata.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diberikan saran sebagai berikut: (1) agar para pebelajar dapat memiliki karakter untuk mencegah dan mengatasi perilaku menyimpang di sekolah gunakanlah metode atau media khusus seperti metode *story telling* melalui multimedia ini, (2) perlu adanya kerjasama dari pemerintah dalam upaya mempatenkan atau bekerja sama dalam mendifusikan metode atau media pembelajaran yang inovatif agar berguna dibidang pendidikan terutama untuk para pebelajar, dan (3) untuk mempermudah guru menerapkan metode *story telling* dalam pembelajaran Sosiologi materi perilaku menyimpang di SMA gunakanlah media pembelajaran beserta panduannya yang telah dihasilkan dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Charles M Reigeluth. 1999. *Instructional-Desidn Theories and Models Volume II*, Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publisers.
- Dewi Salma Prawiradilaga. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Lexy J Moleong. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Martono. 2013. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Pontianak.
- Nyoman S Degeng. 2013. *Ilmu Pembelajaran, Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Arasmedia
- Robert M Gagne.2001.*Principles of Instructional Design*. Philadelphia San Diego: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers
- Setyosari Punaji.2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sharon Semaldino dkk. 2012. *Intruactional technology & media for learning*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Sharon Semaldino dkk. 2012. *Intruactional technology & media for learning (Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar)*. Jakarta: Prenada Media Grup.

- Siti Amanah. 2011. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII*. Universitas Indonesia.
- Sugiyono.2013. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Yusufhadi Miarso. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Media Grup.