

PENGEMBANGAN MEDIA CD INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMPN 27 SURABAYA

THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE CD MEDIA TO IMPROVE LEARNING OF 7th GRADE STUDENT'S IN SMPN 27 SURABAYA

Citra Ayu Puspita

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email (citrayupuspita@gmail.com)

Dr. Budi Purwoko, S.Pd., M.Pd,

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini berawal dari fenomena pendidikan, terutama di kalangan siswa sekolah menengah pertama yang saat ini masih kurang dalam motivasi belajar. Motivasi sangat penting dalam belajar untuk mencapai prestasi belajar. Kurangnya motivasi belajar pada siswa akan mengakibatkan kurang perhatian terhadap pelajaran, berbicara ketika pelajaran berlangsung dan kurang aktif bertanya. Dengan demikian akan mengakibatkan siswa tidak maju dalam proses belajar dan sulit untuk mencapai tujuan belajar dengan baik. Hal tersebut membuat pentingnya pemahaman mengenai motivasi belajar untuk siswa SMP khususnya kelas VII.

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa CD Interaktif sebagai media untuk memberi pemahaman tentang meningkatkan motivasi belajar yang memenuhi kriteria akseptabilitas mencakup aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Model pengembangan yang dalam penelitian ini diadaptasi dari prosedur pengembangan Borg & Gall (1983) dalam (Setyosari, 2012) bahwa model ini menggariskan langkah-langkah seperti penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba calon pengguna, revisi produk.

Dari hasil uji coba dengan ahli materi diperoleh rerata presentase sebesar 83,43 %, hasil ahli media diperoleh 95,04 %, dan hasil uji coba dengan calon pengguna diperoleh rerata 95,33 %. Selanjutnya rata – rata dari semua presentase hasil validasi adalah 91,26. Setelah mendapatkan data tersebut dihasilkan pula kualitatif berupa saran atau masukan untuk perbaikan produk. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, media CD Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa telah memenuhi kriteria akseptabilitas dengan predikat sangat baik dan dapat digunakan oleh konselor dalam memberikan layanan informasi di sekolah.

Kata Kunci : Pengembangan, Media, Motivasi Belajar, CD Interaktif

Abstract

This research started from education phenomenon, especially on junior high school level which recently still lack of learning motivation. Motivation very important in learning to achieved learning achievement. The lack of learning motivation on student will caused lack of attention to subject, chatting when learning take place and inactive to ask question. Thus, it will caused student troubled in learning process and difficult to achieved learning purpose well. Those matter make the understanding concerning learning motivation become important for junior high school student, especially for seventh grader.

The aim of this research was to produce interactive CD media as a media to give understanding concerning learning motivation improvement which fulfilled acceptability criterion that covered utility, worthiness, appropriateness, properness. Development model which applied in this research adapted from Borg & Gall development model (1983) in (Setyosari 2012) which this model outlined stages such as research and early information collection, planning, early product development format, early trial, product revision, candidate user trial, and product revision.

Form trial result with matter expert obtained percentage mean as big as 83.43%, media expert result as big as 95.04%, and candidate user trial obtained mean as big as 95.33%. Later, mean from all percentage of validation result was 91.26. After obtained those data also obtained qualitative such as suggestion or input for product revision. Based

on those scoring result, interactive CD media to improve student's learning motivation has fulfilled acceptability criterion with very good predicate and can applied by counselor in delivered information service at school.

Keywords: development, media, learning motivation, interactive CD

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aktivitas terstruktur yang bertujuan untuk mengajar, membina dan mengembangkan seluruh potensi individu agar dapat menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Proses pendidikan tersebut dapat dilihat usahanya pada lembaga pendidikan seperti sekolah. Proses belajar mengajar di sekolah merupakan usaha sekolah dalam membekali anak dengan pendidikan yang bersifat formal dan terprogram secara sistematis. Pengertian Pendidikan menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga dijelaskan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan sarana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.

Dalam proses belajar mengajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan miskin melakukan aktivitas belajar.. Motivasi di dalam kegiatan belajar merupakan kegiatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi – potensi yang ada pada dirinya dan potensi diluar dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar.

Menurut Moedjiono dan Dimiyanti (2006 : 80), siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita – cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi. Ada ahli psikologi pendidikan yang menyebutkan kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar. Menurut Uno (2007 : 23), di dalam kegiatan belajar, anak memerlukan motivasi. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan

yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Motivasi sangat penting dalam belajar untuk mencapai prestasi belajar. Karena setiap individu mempunyai *needs* (kebutuhan) atau *wants* (keinginan). Setiap kebutuhan atau keinginan perlu memperoleh pemenuhan. Dalam batas tertentu upaya memenuhi kebutuhan itu seringkali merupakan tujuan. Bila tujuan tercapai, maka kebutuhan atau keinginan terpenuhi. Sedangkan dorongan untuk memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan itu sendiri merupakan motivasi. Masa remaja merupakan salah satu fase penting bagi perkembangan pada tahap-tahap kehidupan selanjutnya. Terutama pada sistematika belajar pada remaja saat ini. Banyak sekali kendala – kendala yang mengganggu proses belajar pada remaja. Untuk mengatasi kendala tersebut salah satunya adalah dengan terus meningkatkan motivasi belajar. Banyak sekali berbagai cara untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa di usia – usia remaja. Namun disisi lain masih banyaknya siswa yang kurang sekali dalam hal meningkatkan motivasi belajar. Hal tersebut menimbulkan berbagai dampak terhadap prestasi belajar siswa.

Gejala ataupun ciri kurangnya motivasi belajar diantaranya Hal ini ditunjukkan dengan perilaku siswa yang berbicara sendiri dengan teman ketika pelajaran berlangsung, kurang aktif bertanya, dan ada siswa yang tidur-tiduran di meja ketika pelajaran. Kemudian siswa mudah merasa bosan ketika pelajaran berlangsung. Dan hal tersebut akan berdampak pada nilai – nilai akademik siswa di sekolah. Ada pula penyebab dari kurangnya motivasi belajar Penyebab kurangnya motivasi belajar tersebut adalah yang pertama faktor diri sendiri, seperti tidak punya cita-cita yang jelas. Dan tidak mengetahui target yang akan dicapai dan arah yang akan dituju nantinya. Kemudian siswa tidak percaya diri , merasa dirinya tidak pintar, maupun tidak mampu ketika harus belajar. Mereka tidak percaya diri dengan potensi yang dimiliki. Apalagi ketika mereka membanding–bandingkan dengan kemampuan teman–temannya yang dianggap lebih pintar, sehingga timbul perasaan minder dan semakin malas untuk belajar. Yang kedua adalah faktor

lingkungan, yaitu salah dalam bergaul dengan anak-anak yang malas dalam belajar maka akan menimbulkan dampak yang negatif dan akan menomor duakan belajar. Dan yang ketiga adalah faktor keluarga yang kurang mendukung proses belajar siswa. Sehingga siswa kurang untuk mendapatkan dorongan dari keluarga. Selain itu kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya belajar.

Fenomena-fenomena di atas diperkuat dengan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di tempat tersebut dengan cara observasi yaitu masih kurangnya perhatian siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Dan masih acuhnya siswa pada kebutuhan diri sendiri khususnya dalam bidang prestasi. Dengan kurangnya motivasi yang demikian siswa akan mengalami kesulitan apabila tidak ditindak lanjuti secara mendalam. Sebab dengan kurangnya motivasi dapat berdampak terhadap prestasi maupun belajar siswa.

Hasil wawancara dengan salah satu konselor di SMPN 27 Surabaya mengatakan bahwa menurut guru BK, dampak yang paling menonjol dari kurangnya motivasi belajar siswa, yaitu seperti kurangnya nilai – nilai akademik, nilai UTS (Ujian Tengah Semester) maupun UAS (Ujian Akhir Semester) siswa di sekolah. Kurangnya nilai siswa adalah dari hasil ujian siswa yang kurang dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang rata-ratanya 75 per mata pelajaran.

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka siswa memerlukan dorongan agar siswa tertarik dalam meningkatkan motivasi belajarnya tersebut melalui pengembangan media pembelajaran. Menurut Adri dan Azhar (2008:10), penggunaan dan pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh guru agar peran serta dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar dapat ditingkatkan.

Dengan adanya media pembelajaran, dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami permasalahan dalam belajarnya. Secara umum media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sesuatu apapun yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pebelajar tersebut sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yaitu melalui komputer atau *Projected Motion Media* (proyeksi media gerak) adalah dengan

menggunakan *Compact Disk* (CD) interaktif. CD interaktif dipilih karena sarana teknologi informasi yang mendukung proses pembelajaran untuk mengundang keterlibatan siswa secara aktif dan konstruktif dalam proses belajar mereka.

CD interaktif merupakan sebuah media yang menjelaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD ROM (*Read Only Memory*) merupakan satu-satunya dari beberapa kemungkinan yang dapat menyatukan suara, video, teks, dan program dalam CD (Tim medikomp,1994). Media pembelajaran dengan menggunakan CD interaktif sangat menarik karena didalamnya terdapat animasi gambar, audio, visual yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi belajar.

Melalui pengembangan media CD Interaktif sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 27 Surabaya diharapkan layak dan mampu memberikan dorongan ataupun informasi pada siswa tentang meningkatkan motivasi belajar sehingga diharapkan siswa-siswi SMPN 27 Surabaya paham dan dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media CD Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 27 Surabaya, diharapkan media CD Interaktif tersebut dapat memberi dorongan bagi siswa SMPN 27 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan model pengembangan Borg & Gall (1983) dalam (Setyosari, 2012) bahwa model ini menggariskan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan.

Subjek penelitian ini ialah siswa kelas VII SMPN 27 Surabaya. Dalam tahap analisis produk yang akan dikembangkan, peneliti menggunakan instrumen non tes yaitu wawancara dengan konselor dan observasi. Sedangkan uji coba ahli, peneliti menggunakan dua ahli materi, ahli media, dan calon pengguna yaitu guru BK.

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis data. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif

kualitatif yaitu dengan mendeskripsikan dan menarik kesimpulan. Sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus statistik deskriptif dengan penyajiannya dalam bentuk presentase. Berikut adalah rumus statistik yang digunakan untuk menganalisis angket penilaian :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai presentase yang diperoleh
 F = Frekuensi jawaban alternatif
 N = Number of case (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Penilaian dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

Sangat baik : 4
 Baik : 3
 Kurang baik : 2
 Tidak baik : 1

Kemudian diukur dengan cara sebagai berikut:

$$P = \frac{(4x\sum\text{jawaban}) + (3x\sum\text{jawaban}) + (1x\sum\text{jawaban})}{\text{jumlah responden keseluruhan}} \times 100\%$$

Rumus tersebut digunakan untuk menentukan apakah media CD Interaktif Motivasi Belajar harus direvisi atau tidak, maka akan digunakan kriteria penilaian, penentuan kriteria pencapaian hasil presentase menggunakan pendapat Mustaji (2005) yaitu:

Kriteria Pencapaian Hasil Presentase

Presentase	Pernyataan
81% - 100%	Sangat baik, tidak perlu revisi
66% - 80%	Baik, tidak perlu revisi
56% - 65%	Kurang baik, perlu revisi
0% - 55%	Tidak baik, perlu revisi

Hasil dari uji coba tersebut kemudian akan dibandingkan dengan kriteria penilaian. Sehingga dari penilaian tersebut dapat menunjukkan media CD Interaktif yang dikembangkan sudah layak atau kurang baik untuk digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan yang dilakukan terbatas hanya sampai uji validasi ahli dan revisi. Jadi produk yang dikembangkan tidak sampai uji keefektifan. Berikut uraian tahapan yang dilakukan:

1. Tahap analisis produk yang akan dikembangkan (need assessment)

a. Studi kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan kajian untuk mempelajari konsep-konsep atau teori-teori yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam melakukan tahap ini, pengembang mengumpulkan berbagai macam referensi dari berbagai sumber untuk mencari pengertian, manfaat atau seputar yang berhubungan dengan motivasi belajar. Dengan mengkaji terlebih dahulu sebelum melakukan pengembangan, maka hal ini dapat membuat produk yang dihasilkan bermanfaat sebagaimana fungsinya. Kemudian mengkaji tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan motivasi belajar, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar bagi anak SMP.

b. Survey lapangan

Dalam memperoleh data, pengembang melakukan wawancara pada guru bimbingan dan konseling sekolah. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru BK / konselor sekolah, menjelaskan bahwa di SMP Negeri 27 Surabaya masih banyaknya peserta didik khususnya siswa kelas VII yang masih kurang dalam motivasi belajar. Bahkan kebanyakan dari mereka tidak mempunyai target belajar untuk kedepannya. Selain itu di sekolah tersebut masih kurang untuk memaksimalkan fasilitas yang ada di sekolah dalam penyajian motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu guru BK di sekolah tersebut sulit untuk mengaplikasikan media Bimbingan dan Konseling yang berkaitan dengan fasilitas yang ada di sekolah.

2. Pelaksanaan Tahap Pengembangan Produk

Pada tahap ini yaitu mengembangkan produk, yang dilakukan mulai dari merumuskan tujuan pengembangan, penyusunan bahan dan materi, menyusun alat evaluasi.

CD Interaktif dilengkapi dengan buku panduan untuk konselor dimana bisa

digunakan sebagai acuan dalam menyampaikan isi dari CD Interaktif tersebut. Didalam buku panduan dilengkapi dengan petunjuk pemakaian, sampai isi materi, serta quiz yang ada dalam buku panduan guna untuk memudahkan konselor

3. Validasi ahli materi dan media

Tahap ini dilaksanakan dengan tujuan memperoleh penilaian dan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Hasil dari uji validasi materi yang dilakukan oleh dua ahli Bimbingan dan Konseling yaitu Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd & Bambang Diby Wiyono S.Pd., M.Pd, menunjukkan bahwa CD Interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi.

Dengan rincian dari aspek kegunaan sebesar 75%, aspek kelayakan sebesar 85,71, aspek ketepatan sebesar 85, 52%, dari uji validasi ahli materi maka diperoleh rata – rata sebesar 85,15%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rerata hasil penilaian produk dari segi materi pada kedua ahli menunjukkan tingkat kelayakan produk mencapai 85,15%.

Sedangkan Uji ahli media dilakukan oleh dosen Bimbingan dan Konseling yaitu Drs.Mochamad Nursalim,M.Si diperoleh hasil penilaian produk sebesar 78,3%.

4. Uji validasi calon pengguna

Uji validasi calon pengguna dilakukan oleh guru BK SMPN 27 Surabaya yang dilakukan oleh Dra. Lilik Herwanilik sebagai calon pengguna. Berdasarkan hasil penilaian di atas dapat diketahui bahwa hasil uji validasi dari aspek kegunaan sebesar 100%, aspek kelayakan sebesar 92,85%, aspek ketepatan sebesar 94,73%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rerata hasil penilaian produk pada kedua calon pengguna menunjukkan tingkat kelayakan produk mencapai 94,5%.

5. Revisi

Meskipun ditinjau dari hasil penilaian para ahli yang telah diinterpretasikan dengan tabel kelayakan produk dari Mustaji (2005) diperoleh hasil bahwa materi yang dikembangkan sangat layak dan tidak perlu direvisi, namun demi perbaikan produk, maka tetap dilakukan revisi sesuai dengan saran dan

masukan dari ahli materi, media, dan calon pengguna.

Pembahasan

Penelitian pengembangan CD Interaktif sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 27 Surabaya telah diselesaikan dan telah melalui beberapa tahapan dan prosedur yang ada. Tahapan uji coba ahli dilakukan oleh ahli materi, media, dan calon pengguna.

Dari beberapa tahapan yang telah dilalui tersebut, diperoleh data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang dihitung, mempunyai batasan nilai, dan memiliki kriteria penilaian yang diperoleh dari angket yang disebarkan pada ketiga ahli yaitu ahli materi berjumlah dua orang, ahli media satu orang, dan calon pengguna. Sedangkan data kualitatif adalah data berupa masukan, tambahan, kritik, dan saran yang diberikan oleh para ahli tersebut.

Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi menyatakan bahwa nilai dari aspek kegunaan sebesar 75%, aspek kelayakan sebesar 85,71, aspek ketepatan sebesar 85, 52%, dari uji validasi ahli materi maka diperoleh rata – rata sebesar 85,15%.

Sedangkan hasil penilaian produk dari calon pengguna yaitu guru BK SMPN 27 Surabaya menunjukkan dari aspek kegunaan sebesar 100%, aspek kelayakan sebesar 92,85%, aspek ketepatan sebesar 94,73%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rerata hasil penilaian produk pada kedua calon pengguna menunjukkan tingkat kelayakan produk mencapai 94,5%.

Sehingga dapat disimpulkan hasil penilaian uji produk bahwa hasil penilaian yang dilakukan, baik dari segi materi,media, maupun calon pengguna diperoleh rerata penilaian sebesar 83,03%. Persentase tersebut dilengkapi dengan keterangan bahwa produk dikatakan **Sangat layak, tidak perlu revisi.**

Selain hasil data kuantitatif berupa persentase penilaian produk, terdapat penilaian kualitatif berupa masukan yang diberikan oleh ahli materi dan calon pengguna. Adapun masukan yang diberikan adalah gambar yang terdapat pada booklet harus disesuaikan dengan sasaran pengguna, materi yang disajikan pada booklet tidak terlalu banyak namun jelas. Untuk masukan yang diberikan telah dipertimbangkan dan diperbaiki sesuai dengan kekurangan dan kebutuhan.

Jadi setelah dilakukan validasi uji ahli dan calon pengguna terhadap booklet sebagai media layanan informasi untuk pemahaman gaya hidup hedonisme menunjukkan hasil yang sangat baik dan telah memenuhi kriteria kelayakan. Adapun kelebihan dari penelitian ini yaitu mengembangkan sebuah media yang kreatif dan inovatif seperti booklet dan hasil pengembangan dapat dijadikan oleh konselor sebagai media layanan informasi mengenai gaya hidup hedonisme. Sedangkan keterbatasan dari penelitian ini yaitu penelitian hanya sebatas pada validasi uji ahli dan revisi tanpa melakukan uji lapangan skala kecil maupun uji lapangan skala besar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil uji validasi booklet tentang gaya hidup hedonisme kepada ahli materi, ahli media, dan calon pengguna dalam proses pengembangan dapat ditarik kesimpulan bahwa booklet sebagai media layanan informasi untuk pemahaman gaya hidup hedonisme untuk siswa kelas XI SMAN 3 Sidoarjo telah memenuhi kriteria kelayakan. Hasil dari penelitian yaitu booklet dan hasil uji kelayakan yang dilakukan dengan uji validasi oleh ahli materi atau media serta calon pengguna dikatakan Booklet **sangat layak dan tidak perlu direvisi**. Hasil penilaian dari para ahli (materi, media, dan calon pengguna) sebagai berikut : a) Hasil penilaian dari uji ahli materi yang dinilai oleh 2 ahli materi didapatkan hasil kelayakan produk sebesar 83.7%, b) Hasil penilaian dari uji ahli media yang dilakukan oleh 1 ahli media didapatkan hasil kelayakan produk sebesar 84.4%, c) Hasil penilaian dari calon pengguna yang dilakukan oleh dua konselor sekolah SMAN 3 Sidoarjo didapatkan hasil kelayakan 81%, d) Hasil rerata uji kelayakan produk dari uji ahli materi, ahli media, dan calon pengguna didapatkan hasil sebesar 85,98%

Saran

Penelitian pengembangan yang dilakukan telah menghasilkan suatu produk media berupa CD Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP. Akan tetapi CD tersebut masih terdapat beberapa komponen yang perlu penambahan dan perbaikan. Oleh karena itu, maka diberikan saran yang berkaitan dengan hasil CD yang dikembangkan.

1. Saran Pemanfaatan

1. Bagi sekolah
Hasil penelitian pengembangan yang berupa CD Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP yang telah memenuhi kriteria akseptabilitas dapat dilakukan penelitian uji coba lapangan dan oleh pihak sekolah dan bekerjasama dengan peneliti.
2. Bagi Konselor
Hasil penelitian pengembangan yang CD Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP yang telah memenuhi kriteria akseptabilitas dapat dilakukan penelitian uji coba lapangan oleh guru BK/ Konselor dan bekerja sama dengan peneliti.
3. Bagi Siswa
Setelah dilakukan penelitian uji coba lapangan, diharapkan siswa dapat memanfaatkan CD Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP ini dengan baik.
4. Peneliti lain
Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall (1983) dalam (Setyosari 2012), pengembang melaksanakan prosedur hanya sampai uji validasi pengguna. Diharapkan jika ada yang melakukan penelitian serupa, dapat melanjutkan sampai pada tahap uji coba lapangan.

2. Saran Pengembangan

Bagi pengembangan CD Interaktif selanjutnya, perlu lebih memperhatikan kualitas desain, baik desain grafis yang digunakan untuk mendukung penyampaian materi dan desain pada cover CD agar disesuaikan dengan usia subyek sasaran. Tata penulisan lebih diperhatikan agar bahasa yang digunakan sesuai dengan harapan dan tidak melenceng dari norma-norma yang sudah ditentukan, selain itu perlu pengembang selanjutnya sampai ke tahap uji lapangan agar penyusunan CD Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar lebih bermanfaat bagi subyek sasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Gibson, Robert dan Mitchell, Marianne. 2011. *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Pengembangan Media CD interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

- Assael, H. 1996. *Consumer Behavior and Marketing Action*. Boston: Psw Kent Publishing.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta PT Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Borg, Walter dan Gall, meredith. 1983. *Edeational researck*. US : longmanInc.
- Sardiman A.M, 2008. *Interaksi dan motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Nursalim, dan Mustaji. 2010. *Media Bimbingan dan Konseling*. Surabaya: Unesa University Press
- Putra, Nusa. 2011. *Research & Development*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Depdiknas. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudjana, N. dan Rivai. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Susianto, H. 1993. 1993. *Studi Gaya Hidup Sebagai Upaya Mengenal Kebutuhan Anak Muda*. Jurnal Psikologi dan Masyarakat. Vol. 1. No. 1. Hal. 55-76. Jakarta: Gramedia.
- Aftaryan.2008.CD Interaktif
- Wahyuni S & Kristianingrum A. 2008. Meningkatkan hasil belajar kimia dan peran aktif siswa melalui model PBI dengan media CD interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 2 (1):199-208
- Sardiman AM. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- 