

BAB II

KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teoritis

1. Media Pembelajaran

Media merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, salah satu tokoh berpendapat bahwa media berarti sebuah komunikasi dan sumber informasi. Tujuan dari media yaitu memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran sedangkan pembelajaran berarti sebuah perkembangan dari pengetahuan baru, kemampuan atau perilaku interaksi individu dengan informasi dan lingkungan (Smaldino, Russell, Heinich & Molenda 2004).

Dalam proses pembelajaran, media seringkali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memroses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi (Wati, 2016).

Media merupakan sebuah pengantar yang dapat dilakukan ketika proses pembelajaran untuk memproses dan menyusun kembali suatu informasi yang akan disampaikan dalam kegiatan pembelajaran. Media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan. Materi yang diterima adalah pesan instruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar Raharjo dalam (Kustandi, 2011).

Kesimpulannya, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk berkomunikasi dan sebagai sumber informasi dengan melibatkan perkembangan diri, pengetahuan baru, kemampuan atau interaksi individu untuk meneruskan suatu materi atau informasi yang ingin diteruskan kepada orang lain dengan menggunakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menghasilkan suatu informasi berupa tampilan visual ataupun verbal ketika proses belajar mengajar berlangsung di kelas.

2. Audio Visual

Media audio visual berperan penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan peserta didik. Media audio visual memberikan banyak stimulus kepada peserta didik karena sifatnya, kekuatan dari media audio visual berawal dari kesan realitas (Semenderiadis & Martidou, 2009). Audio visual merupakan media yang efektif untuk guru ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas (Mathew & Alidmat, 2013).

Pendapat lain mengemukakan bahwa media audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan seperti *tape recorder*, hampir tidak diperlukan lagi biaya tambahan karena *tape* dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat direkam kembali. Selain itu, tersedia pula materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa (Arsyad, 2011).

Audio visual merupakan sebuah media yang dapat menampilkan antara suara dan gambar secara bersamaan ketika proses penyampaian informasi atau pesan sedang berlangsung, media audio visual ini juga merupakan media pembelajaran yang terjangkau dan dapat disesuaikan sesuai dengan karakter dan kemampuan yang dimiliki peserta didik. Audio visual memiliki peran penting dalam proses pendidikan, baik untuk guru maupun peserta didik. Audio visual juga merupakan media yang efektif digunakan untuk guru ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas dan memiliki kekuatan yaitu berawal dari kesan realitas.

3. *Videoscribe*

a. Pengertian *Videoscribe*

Videoscribe adalah *software* yang dapat digunakan untuk membuat *design* animasi berlatar putih dengan mudah. *Software* ini dikembangkan oleh Sparkol (salah satu perusahaan yang ada di Inggris) pada tahun 2012 Jon Air dalam (Absor, 2015). Pendapat lain mengemukakan bahwa aplikasi *videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik, sehingga membuat peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran (Purnama, Erlidawati & Nazar, 2016).

Videoscribe adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat desain animasi dengan berlatar putih (*whiteboard animation*) dengan tampilan yang menarik dan dapat digunakan dengan mudah. *Whiteboard animation* atau animasi berlatar putih merupakan sebuah media komunikasi yang dapat dibuat oleh pembuat informasi kepada penerima informasi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Selain menggunakan simbol-simbol tertentu, pengirim dapat menggunakan kata-kata disertai dengan gambar dan audio agar lebih memudahkan pengirim informasi untuk menyampaikan informasi kepada penerima informasi (Minarni, 2016).

Videoscribe merupakan aplikasi yang hasilnya merupakan bagian dari media pembelajaran berbasis audio visual. Terdapat biaya bulanan untuk lisensi *videoscribe*, tapi dengan pilihan lisensi tahunan atau lisensi abadi (DeCesare, 2014). *Videoscribe* dapat mempersingkat konsep informasi dengan menggunakan gambar atau simbol-simbol yang sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan (Minarni, 2016).

Videoscribe mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh aplikasi ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam aplikasi, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan. Kemudian di-*import* ke dalam aplikasi tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *videoscribe* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan

sparkol videoscribe. Pengguna hanya perlu men- *download software* dan *diinstall* pada PC yang dimiliki (Wulandari, 2016).

Jadi dapat disimpulkan bahwa *videoscribe* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan berlatar belakang putih sebagai media penyampaian informasi dengan kelengkapan konten berupa menyisipkan tulisan atau teks, gambar-gambar, simbol-simbol, *dubbing* dan *background* atau musik yang dapat digunakan pada media pembelajaran tersebut lebih menarik dan akan menghasilkan tampilan penyampaian informasi berupa video animasi. Pengguna *videoscribe* dapat menggunakan gambar dari yang disediakan dalam aplikasi tersebut.

Aplikasi *videoscribe* memberikan tampilan informasi yang menarik berupa sebuah video berbasis audio visual dengan teknik memasukkan gambar atau simbol-simbol. Selain dapat memasukkan gambar atau simbol-simbol, aplikasi *videoscribe* juga menyediakan audio berupa musik-musik instrumen yang dapat digunakan sebagai *background* dalam video yang akan dibuat.

Background yang dapat digunakan dalam aplikasi ini, dapat dipilih sesuai dengan keinginan yang akan membuat video animasi. Pada aplikasi *videoscribe* dapat menambahkan musik

sesuai dengan yang pembuat video inginkan . Aplikasi *videoscribe* menuntut penggunaanya untuk membuat sebuah video pembelajaran dengan kreatifitas yang baik untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang menarik.

Pengguna aplikasi *videoscribe* dapat berkreasi sekreatif mungkin dengan konten yang telah disediakan untuk menghasilkan suatu media penyampaian informasi yang menarik. *Videoscribe* ini juga dapat mempersingkat konsep informasi yang ingin disampaikan oleh pembuatnya dengan menggunakan gambar-gambar atau simbol-simbol yang ada.

b. Kelebihan *Videoscribe*

Kelebihan dari *videoscribe* yaitu aplikasi *online* yang dapat menambahkan komponen berupa foto, gambar, teks, musik dan *background* yang dapat dipilih seseuai dengan keinginan pembuatnya. *Videoscribe* juga akan mempermudah penerima informasi untuk memahami informasi yang ingin disampaikan oleh pembuat *videoscribe*. Tampilan yang menarik akan meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu penerima informasi dalam mempelajari dan memahami informasi. *Videoscribe* memiliki konsep 3M (3 *minute*) untuk mempersingkat waktu agar informasi yang dihasilkan lebih singkat, padat dan jelas (Yusup, 2016).

c. Kekurangan *Videoscribe*

Kekurangan dari aplikasi *videoscribe* yaitu membantu memudahkan peserta didik yang memiliki gaya belajar audio visual.

d. Cara Menggunakan *Videoscribe*

Berikut merupakan cara-cara untuk menggunakan *videoscribe* antara lain (Pratiwi, 2017) :

1. *Download* aplikasi *videoscribe* dari internet
2. Lakukan instal *videoscribe* di laptop/PC
3. Jika sudah terinstal, klik ikon *sparkol videoscribe*, maka akan ada petunjuk penggunaannya
4. Setelah memahami petunjuk penggunaan, maka klik tanda silang (x) dibagian bawah dari petunjuk tersebut
5. Tambahkan gambar, tulisan, musik ataupun rekaman melalui ikon yang tersedia pada sisi sudut kanan
6. Susun projek video yang akan digunakan untuk pembelajaran
7. Lalu klik save untuk menyimpan video pada ikon di sisi sudut kiri
8. Simpan video tersebut sesuai dengan format yang diharapkan
9. Lakukan *share* pada bagian kanan atas

e. Tampilan *Videoscribe*

Adapun tampilan-tampilan yang tersedia pada aplikasi *videoscribe* yaitu antara lain (Pratiwi, 2017) :

1. Tampilan awal pembuka
2. Tampilan ke akun *videoscribe*
3. Tampilan penggunaan *videoscribe*
4. Tampilan halaman kosong *videoscribe*
5. Tampilan memasukkan gambar *videoscribe*
6. Tampilan memasukkan suara *videoscribe*

7. Tampilan memasukkan teks *videoscribe*
 8. Tampilan penyimpanan *videoscribe*
- Detail tampilan akan dilampirkan pada lampiran ke 4.

4. Gaya Belajar

Gaya belajar merupakan sebuah kebiasaan belajar yang dimiliki tiap individu, gaya belajar ini berbeda-beda antara individu satu dengan individu lainnya. Seorang tokoh yang bernama Bobbi De Porter merupakan tokoh pertama yang mencetuskan mengenai gaya belajar, menurut De Porter gaya belajar adalah sebuah perpaduan dari tiga bentuk kecenderungan memproses informasi yaitu melalui indra penglihatan, pendengaran atau melalui tangan/tubuh. Gaya belajar juga dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik (De Porter, 2000).

Tokoh lain yang bernama Linda Wong mengembangkan mengenai teori gaya belajar berdasarkan pendapat yang di kemukakan oleh Bobbi De Porter, gaya belajar adalah cara umum yang dipilih oleh seseorang untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan dalam memecahkan masalah, proses, belajar dan mengingat informasi baru. Gaya belajar juga dibedakan menjadi tiga, yaitu gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik (Wong, 2009). pendapat lain pun mengungkapkan bahwa Gaya belajar adalah cara yang lebih disukai dalam melakukan kegiatan berfikir, memproses dan mengerti suatu informasi (Gunawan, 2006).

a. Gaya Belajar Visual

Gaya belajar visual suatu kecenderungan memproses informasi melalui mata atau indra penglihatan. Adapun individu dengan gaya belajar visual ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut (De Porter, 2000):

1. Teratur
2. Memperhatikan sesuatu
3. Menjaga penampilan
4. Mengingat dengan gambar
5. Lebih menyukai membaca daripada dibacakan
6. Membutuhkan gambaran
7. Memiliki tujuan secara menyeluruh
8. Menangkap secara detail
9. Mengingat apa yang dilihat

Individu dengan gaya belajar visual ini lebih menyukai belajar dengan cara melihat, mereka memiliki daya ingat visual yang baik dan lebih menyukai informasi (Pritchard, 2008).

Pembelajar visual lebih memilih untuk memproses dan mempelajari informasi dalam bentuk visual seperti gambar, grafik, atau informasi cetak lainnya, seperti daftar atau paragraf, mereka belajar dan memiliki ingatan yang baik untuk menerima informasi dan memvisualisasikan informasi tersebut. Berikut ini merupakan beberapa karakteristik peserta didik dengan gaya belajar visual yaitu (Wong, 2009) :

1. Mudah mengingat informasi dalam bentuk angka, kata, frasa dan kalimat.

2. Mudah memahami dan mengingat informasi yang disajikan dalam gambar, grafik, atau diagram.
3. Memiliki kemampuan visualisasi yang baik.
4. Memiliki keterampilan visual-spasial yang kuat yang melibatkan ukuran, bentuk, tekstur, sudut.
5. Perhatian dan belajar menafsirkan bahasa tubuh (ekspresi wajah, mata, sikap).
6. Memiliki kesadaran yang tajam akan estetika, keindahan lingkungan fisik, dan media visual.
7. Menyukai pembuatan dan penggunaan strategi visual saat mereka belajar.
8. Memiliki sesuatu yang bisa mereka lihat, periksa secara detail, dan bahkan mungkin menghafal.

b. Gaya Belajar Auditorial

Gaya belajar auditorial atau gaya belajar audio adalah suatu kecenderungan memproses informasi melalui telinga atau indra penglihatan. Adapun individu dengan gaya belajar visual ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut (De Porter, 2000):

1. Perhatiannya mudah terpecah
2. Berbicara dengan pola berirama
3. Belajar dengan cara berbicara, menggerakkan bibir
4. Membaca dengan mengeluarkan suara

Individu dengan gaya belajar auditori lebih memilih untuk belajar dengan cara mendengarkan. Mereka memiliki memori pendengaran yang baik dan mendapat manfaat dari diskusi, ceramah, wawancara, mendengarkan cerita dan rekaman audio (Pritchard, 2008).

Pembelajar auditori lebih memilih untuk memproses dan belajar dengan mendengar dan mendiskusikan informasi.

Mereka lebih memilih untuk memiliki informasi yang disajikan kepada mereka secara lisan, mereka belajar dengan mendengarkan orang lain menjelaskan, berdebat, meringkas, atau mendiskusikan informasi tentang topik yang mereka pelajari. Pembelajar auditori tidak pasif ketika sedang belajar, pembelajar auditori suka berbicara dan mendengarkan saat mereka sedang belajar. Mereka sering terlibat dengan diskusi dan belajar dengan menjelaskan informasi, mengekspresikan pengertian atau pendapat mereka, dan memberikan komentar dan umpan balik ke pembicara lainnya. Berikut ini merupakan beberapa karakteristik peserta didik dengan gaya belajar auditori yaitu (Wong, 2009) :

1. Dapat mengingat secara akurat rincian informasi yang didengar dalam percakapan atau kuliah.
2. Memiliki kemampuan bahasa yang kuat, kosa kata yang berkembang dengan baik, dan penghargaan kata-kata.
3. Memiliki kemampuan komunikasi lisan yang baik dan mampu mengartikulasikan.
4. Memiliki pendengaran yang baik dan mungkin akan belajar bahasa asing relatif lebih mudah.
5. Mendengar nada, irama, dan nada musik, dan sering unggul dalam bidang musik.
6. Memiliki ingatan pendengaran yang tajam

c. Gaya Belajar Kinestetik

Gaya belajar kinestetik adalah suatu kecenderungan memproses informasi melalui tangan dan kaki atau indra

peraba. Adapun individu dengan gaya belajar visual ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut (De Porter, 2000) :

1. Banyak bergerak ketika belajar
2. Belajar dengan melakukan
3. Menunjuk tulisan saat membaca
4. Mengingat sambil berjalan

Individu dengan gaya belajar kinestetik lebih menyukai belajar dengan cara melakukan. Mereka pandai mengingat kejadian dan mengasosiasikan perasaan atau pengalaman fisik dengan ingatan. Selain itu, mereka pun menikmati aktivitas fisik, kunjungan lapangan, memanipulasi benda dan pengalaman praktis lainnya. Mereka sering merasa sulit untuk tetap diam dan membutuhkan istirahat teratur dalam aktivitas kelas (Pritchard, 2008).

Pembelajar kinestetik lebih memilih untuk memproses dan mempelajari informasi melalui besar dan kecilnya gerakan otot dan pengalaman langsung. Mereka mampu ingat informasi lebih mudah jika mereka memiliki kesempatan untuk merasakan, menangani, menggunakan, memanipulasi, menyortir, merakit, atau bereksperimen dengan benda. Berikut ini merupakan beberapa karakteristik gaya belajar kinestetik (Wong, 2009) :

1. Pembelajar yang terbaik dengan melakukan atau memanipulasi benda fisik dan terlibat dalam "*hands-on*" belajar.
2. Belajar dengan baik melalui gerakan, seperti bekerja pada grafik besar, bermain peran, atau tarian.
3. Belajar dengan baik dalam kegiatan yang melibatkan pertunjukan (atlet, aktor, penari).
4. Bekerja dengan baik dengan tangan mereka di bidang-bidang seperti pekerjaan perbaikan, pemahat, atau seni.
5. Berkoordinasi dengan baik, dengan perasaan waktu dan gerakan tubuh yang kuat
6. Sering bergoyang-goyang atau pindahkan kaki saat mereka duduk
7. Pembelajar kinestetik sering memilih untuk menggunakan strategi yang melibatkan otot besar dan otot kecil dalam proses belajar.

Jadi dapat dikatakan bahwa gaya belajar merupakan kemampuan yang dimiliki individu dalam mengelola kemampuan belajar sesuai dengan dirinya untuk proses berfikir dan memahami suatu informasi. Gaya belajar dapat dibedakan menjadi tiga antara lain gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik. Setiap gaya belajar yang dimiliki oleh individu memiliki ciri-ciri dan karakteristik yang menggambarkan pembelajar dengan berbagai macam gaya belajar. Individu dengan gaya belajar visual akan lebih menyukai belajar dengan menggunakan penglihatan mereka untuk menangkap informasi, mereka belajar dan mengingat dengan baik berdasarkan yang dilihat, dan mereka dapat memvisualkan informasi yang didapat dengan baik.

Individu dengan gaya belajar auditori akan lebih mudah belajar dan menangkap informasi berdasarkan yang mereka dengar, mereka

yang memiliki gaya belajar auditori dalam proses belajar dan mengingat berdasarkan informasi yang didengar dan diskusi. Individu dengan gaya belajar auditori lebih menyukai untuk mendengarkan ketika mereka sedang belajar atau ketika mereka mencari suatu informasi. Individu yang memiliki gaya belajar kinestetik lebih menyukai belajar dengan melakukan langsung, mereka yang memiliki gaya belajar kinestetik cenderung orang yang tidak pasif ketika belajar, mereka sering sekali menggerakkan anggota tubuhnya seperti kaki atau tangan ketika sedang belajar, mereka juga lebih menyukai belajar berdasarkan pengalaman.

Setiap individu pasti memiliki salah satu dari ketiga gaya belajar diatas baik secara sadar maupun tidak sadar. Gaya belajar sangat membantu individu ketika menerima dan memahami informasi, terutama bagi peserta didik. Peserta didik yang mengetahui gaya belajarnya, tentu akan lebih memudahkan untuk belajar ketika disekolah ataupun diluar sekolah. Gaya belajar yang sesuai dengan diri individu tentunya akan membuat individu mampu belajar dan menerima informasi dengan baik berdasarkan ciri dan karakteristik gaya belajar yang dimiliki.

B. Model ADDIE

1. Analisis

Analisis merupakan proses mengidentifikasi suatu kemungkinan penyebab kesenjangan suatu masalah. Hasil pada tahap analisis yaitu berupa rangkuman analisis. Tahapan analisis yang akan dilakukan yaitu antara lain (Branch, 2009):

a. Validasi kesenjangan

Validasi kesenjangan merupakan kegiatan untuk menganalisis sebuah permasalahan dan mencari alasan dari permasalahan yang muncul.

b. Menentukan tujuan instruksional

Tujuan instruksional menggambarkan suatu pencapaian yang akan dihasilkan dari sebuah pengembangan produk.

c. Konfirmasi pengguna yang dituju

Konfirmasi pengguna yang dituju merupakan kegiatan untuk memilih atau menetapkan sasaran yang nantinya akan menggunakan produk yang akan dikembangkan.

d. Identifikasi sumber daya yang diperlukan

Identifikasi sumber yang diperlukan adalah melakukan identifikasi semua jenis sumber daya yang diperlukan untuk menyelesaikan proses pengembangan suatu produk. Sumber

daya yang dibutuhkan seperti konten, fasilitas, teknologi dan sumber daya manusia.

e. Menentukan instruksional desain yang potensial

Menentukan instruksional desain yang potensial merupakan kegiatan memilih instruksional desain untuk mengembangkan sebuah produk.

f. Membuat sebuah rencana proyek

Membuat sebuah rencana proyek merupakan proses membuat rencana mengenai produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kesenjangan, tujuan instruksional, pengguna produk, sumber daya yang dibutuhkan dan instruksional desain yang potensial.

Tahap analisis (*analyze*) meliputi kegiatan sebagai berikut (Tegeh & Kirna, 2013):

- a. Melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik
- b. Melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait
- c. Melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi

2. Desain

Pada tahap desain yang akan dilakukan yaitu memverifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai. Hasil

dalam tahap desain yaitu desain secara singkat. Adapun tahapan pada tahap desain yaitu (Branch, 2009):

a. Melakukan inventori tugas

Melakukan inventori tugas merupakan kegiatan yang dilakukan dengan menanyakan rencana desain kepada pengguna produk yang nantinya akan dikembangkan.

b. Menyusun sasaran kinerja

Menyusun sasaran kerja merupakan kegiatan merangkum hasil dari kegiatan menanyakan mengenai rencana desain yang akan digunakan dalam mengembangkan produk.

c. Menghasilkan strategi pengujian

Menghasilkan strategi pengujian merupakan kegiatan membuat item pengujian mengenai produk yang akan dikembangkan dan akan diberikan kepada peserta didik.

d. Menghitung kembali atas hasil inventori

Menghitung kembali atas hasil inventori merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mencocokkan kesesuaian antara hasil dari produk yang dikembangkan dengan kesesuaian desain yang diinginkan oleh peserta didik.

Tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan kerangka acuan sebagai berikut (Tegeh & Kirna, 2013) :

a. Untuk siapa pembelajaran dirancang? (peserta didik)

- b. Kemampuan apa yang Anda inginkan untuk dipelajari? (kompetensi)
- c. Bagaimana materi pelajaran atau keterampilan dapat dipelajari dengan baik? (strategi pembelajaran)
- d. Bagaimana Anda menentukan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah dicapai? (asesmen dan evaluasi).
Pertanyaan tersebut mengacu pada 4 unsur penting dalam perancangan pembelajaran, yaitu peserta didik, tujuan, metode, dan evaluasi. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka dalam merancang pembelajaran difokuskan pada 3 kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran, bentuk dan metode asesmen dan evaluasi.

3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan yang akan dilakukan yaitu menghasilkan dan memvalidasi sumber pembelajaran. Yang akan dihasilkan dalam tahap pengembangan yaitu pembelajaran sumber daya. Adapun tahapan pada tahap pengembangan yaitu (Branch, 2009):

a. Menghasilkan konten

Konten yang dihasilkan merupakan hasil dari desain yang telah ditentukan dengan melibatkan peserta didik.

b. Memilih atau mengembangkan media yang mendukung

Memilih atau mengembangkan media yang mendukung merupakan proses mengembangkan produk yang telah ditetapkan.

c. Mengembangkan bimbingan untuk peserta didik

Mengembangkan bimbingan untuk peserta didik merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara memberikan informasi kepada peserta didik melalui instruksi mengenai kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung.

d. Mengembangkan bimbingan untuk guru

Mengembangkan bimbingan untuk guru merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara memberikan informasi kepada guru mengenai cara penggunaan media.

e. Melakukan revisi formatif

Revisi formatif merupakan kegiatan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli konten dan grup kecil yang terdiri dari 8-20 peserta didik sebelum akhirnya produk akan digunakan uji coba lapangan.

f. Melakukan sebuah *pilot test*

Pilot test adalah produk sementara yang dihasilkan berdasarkan proses penilaian dan perbaikan yang melibatkan peserta didik dan ahli dibidangnya.

Tahap ketiga adalah kegiatan pengembangan (*development*) yang meliputi kegiatan penyusunan bahan ajar. Kegiatan pengumpulan bahan/materi bahan ajar, pembuatan gambar-gambar ilustrasi,

pengetikan, dan lain-lain mewarnai kegiatan pada tahap pengembangan ini (Tegeh & Kirna, 2013).

4. Implementasi

Pada tahap implementasi yang akan dilakukan yaitu menyiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa untuk mengimplementasikan proyek. Hasil dari tahap implementasi yaitu strategi implementasi produk. Pada tahap implementasi juga perlu disiapkan guru dan siswa (Branch, 2009).

Kegiatan tahap keempat adalah implementasi (*implementation*). Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran. Langkah implementasi tidak sepenuhnya dilaksanakan karena penelitian ini hanya sampai pada evaluasi formatif, yang berkenaan dengan penyempurnaan-penyempurnaan produk pengembangan. Implementasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini bersifat tidak menyeluruh karena hanya satu bab yang diujicobakan dalam uji lapangan (Tegeh & Kirna, 2013).

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi yang akan dilakukan yaitu menilai kualitas produk dan proses instruksional, baik sebelum dan sesudah implementasi produk. Hasil pada tahap evaluasi yaitu rencana evaluasi (Branch, 2009).

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.

Dalam penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan (Tegeh & Kirna, 2013).

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai penggunaan *videoscribe* sebagai media pembelajaran yang dilakukan di MAN Darussalam dengan judul Pengembangan Media Animasi Menggunakan *Software Videoscribe* pada Materi Minyak Bumi Kelas X MIA yang ditulis oleh Fitri Nurjanah, Muhammad Nazar dan Rusman pada tahun 2016 memperoleh hasil bahwa media *videoscribe* merupakan media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas (Nurjanah, Nazar & Rusman 2016).

Penelitian mengenai gaya belajar dengan judul *Paper tittle : The Effect of Visual, Auditory and Kinaesthetic Learning Styles on Language Teaching* yang dilakukan oleh Abbas Pourhossein Gilakjani dan Seyedeh Masoumeh Ahmadi pada tahun 2011 menunjukkan bahwa berdasarkan hasil kajian literatur dan analisis data menunjukkan bahwa gaya belajar mempengaruhi proses pengajaran (Gilakjani & Ahmadi, 2011).

Penelitian mengenai model ADDIE dengan judul *ADDIE Model* yang dilakukan oleh Nada Aldoobie pada tahun 2015 menunjukkan bahwa model ADDIE merupakan salah satu model yang paling umum digunakan pada bidang instruksional desain untuk menghasilkan desain

yang efektif. Model ADDIE adalah pendekatan yang membantu perancang instruksional, pengembang konten atau bahkan guru untuk menciptakan desain pengajaran yang efisien dan efektif dengan mederapkan proses model ADDIE pada produk instruksional. Model ADDIE dapat menghubungkan dan berinteraksi dengan orang lain dari kejauhan (Aldoobie, 2015).

Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi yang dilakukan oleh Ali Muhson pada tahun 2010 memperoleh hasil bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat memperlancar proses pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar, untuk itu sebagai pendidik ada baiknya mampu memilih dan mengembangkan media yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efisien dan efektif (Muhson, 2010).

D. Kerangka Berpikir

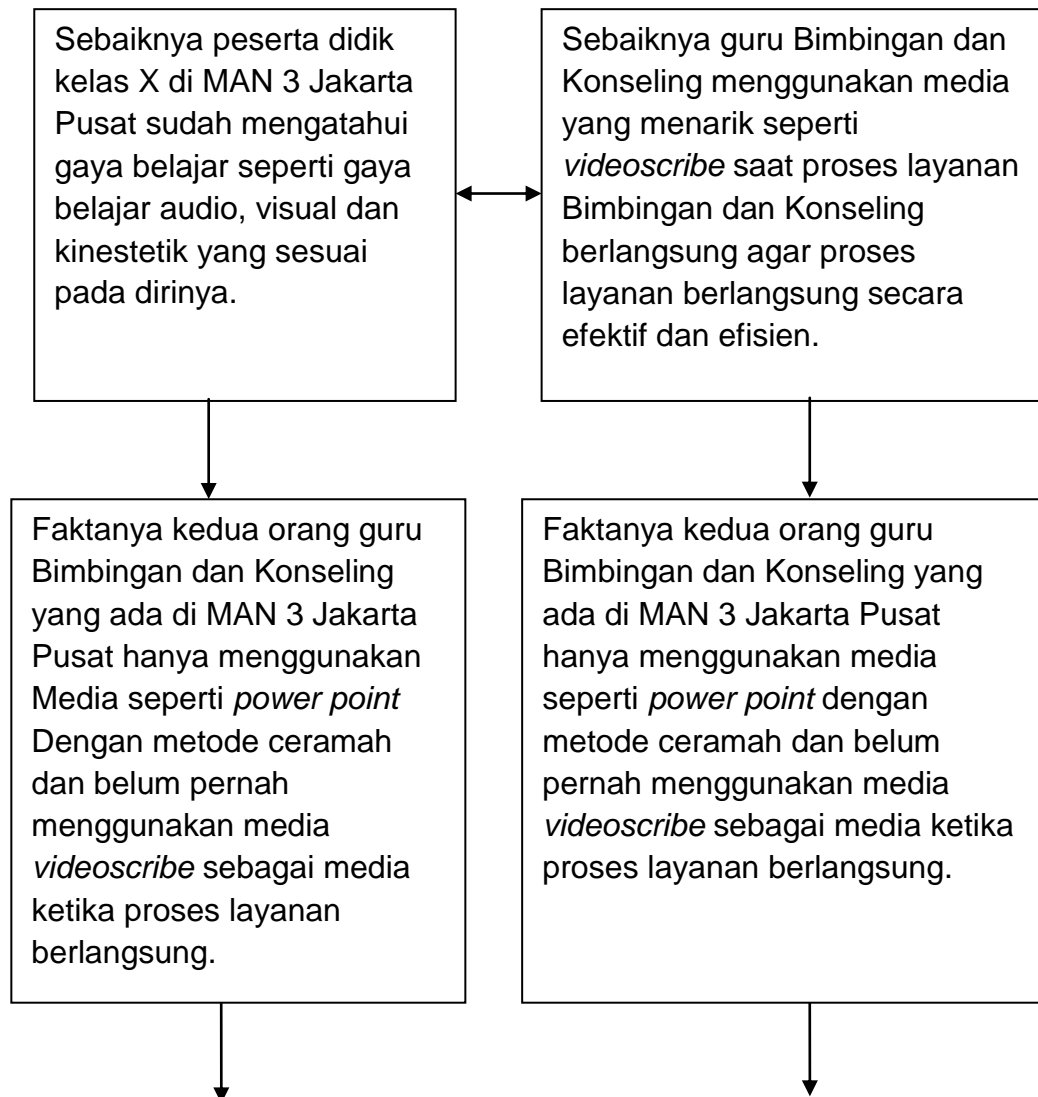
Seharusnya ketika peserta didik duduk dibangku MA sudah mengetahui gaya belajar yang ada pada dirinya, akan tetapi faktanya masih banyak peserta didik pada jenjang MA yang belum mengetahui mengenai gaya belajar. Mengetahui gaya belajar dibutuhkan agar peserta didik dapat mengoptimalkan belajar sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki untuk mencapai prestasinya di sekolah. Seharusnya guru Bimbingan dan Konseling membantu peserta didik untuk mengenali gaya

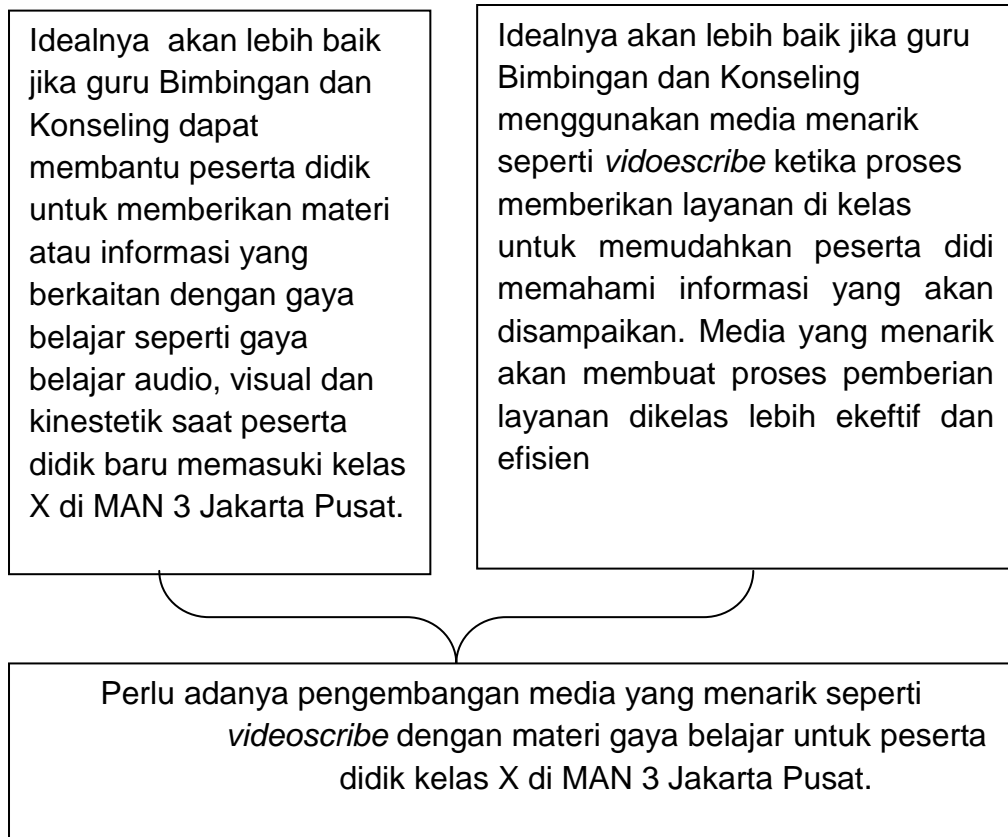
belajar yang dimiliki ketika proses layanan Bimbingan dan Konseling berlangsung di sekolah. Guru Bimbingan dan Konseling dapat menyampaikan materi mengenai gaya belajar ketika peserta didik masih duduk dibangku kelas X.

Pada zaman yang sudah modern, seharusnya layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah menggunakan media yang menarik dan mulai meninggalkan media-media yang membosankan untuk peserta didik. Akan tetapi, faktanya masih banyak sekolah yang belum menggunakan media yang menarik ketika proses layanan Bimbingan dan Konseling berlangsung di sekolah. Hal tersebut diakui oleh guru Bimbingan dan Konseling dan peserta didik yang merasa guru Bimbingan dan Konseling masih menggunakan media yang kurang menarik saat menyampaikan materi.

Guru Bimbingan dan Konseling seharusnya mampu menggunakan media-media yang menarik saat proses layanan Bimbingan dan Konseling berlangsung di sekolah agar tujuan dari layanan tersebut dapat tercapai dan penyampaian materi pun bisa dipahami oleh peserta didik. Kondisi media saat ini yang digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling masih dapat dikatakan kurang baik. Mayoritas guru Bimbingan dan Konseling menggunakan hanya menggunakan media *power point*. Ada pula guru Bimbingan dan Konseling yang tidak menggunakan media dan hanya ceramah saja. Keadaan tersebut membuat peserta didik

merasa bosan ketika proses layanan Bimbingan dan Konseling berlangsung di sekolah, untuk itu perlu adanya pengembangan media yang menarik seperti *videoscribe* yang akan digunakan ketika proses layanan Bimbingan dan Konseling berlangsung dengan materi gaya belajar untuk membantu peserta didik mengetahui gaya belajar yang ada pada dirinya. Adapun kerangka berpikir pada bagan 2.1 sebagai berikut:





Bagan 2.1
Kerangka Berpikir