

BAB II

KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teoritis

1. *VideoScribe*

a. Pengertian *VideoScribe*

Menurut Octavianingrum (2016), *VideoScribe* adalah software yang bisa digunakan dalam membuat desain animasi dengan putih yang sangat mudah dan menarik. *VideoScribe* adalah nama lain dari *whiteboard animation video* dan dikenal dengan banyak nama lain, seperti 'sketch videos' 'doodle videos' 'video scribing' atau 'explainer videos', tetapi orang lebih nyaman menyebutnya dengan *whiteboard animation* (animasi papan tulis). *VideoScribe* dibuat melalui sebuah aplikasi Sparkol *VideoScribe* yang berfungsi membuat video dengan simulasi tangan yang sedang menggambarkan animasi.

Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol, salah satu perusahaan yang ada di Inggris. Pada Bulan Oktober 2013, pengguna *VideoScribe* sudah mencapai 100.000 pengguna.

VideoScribe adalah buatan RSAanimate, sebuah lembaga yang telah mengeluarkan *whiteboard animation* dengan penjelasan-penjelasan yang beragam. Mulai dari bahasa, pendidikan sampai

filsafat bisa kita lihat dalam whiteboard animation dalam bentuk penyajian video. Dengan adanya *VideoScribe*-Sparkol atau *RSAnimate* kita bisa menyajikan sesuatu yang panjang menjadi tidak terlalu panjang. Kita bisa menampilkan perasaan kita disertai gambar yang akan memperjelas sistem komunikasi antara pengirim dan penerima (Pradnyana, 2017).

VideoScribe memberikan keunggulan dalam membuat presentasi dengan memungkinkan pengguna untuk hanya fokus pada isi presentasi. Untuk membuat video animasi yang baik ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:

- a) Tema yang sesuai mengenai apa yang akan disampaikan
- b) Pilihan gambar dan atau animasi yang sesuai dengan tema yang akan dibawakan
- c) Pemilihan warna latar belakang
- d) Efek animasi apa yang akan kita pakai sebaiknya disesuaikan dengan *audience* (dengan siapa presentasi akan disampaikan) ini akan menentukan tingkat formal tidaknya *VideoScribe* yang akan dibuat.
- e) Pemilihan *font* dalam video animasi sparkol
- f) *Content* atau isi yang akan disampaikan dalam *VideoScribe* (text atau animasi apa saja yang akan digunakan dalam video)

- g) Sesuaikan durasi video dengan materi yang akan disampaikan (RSC, 2017)

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *VideoScribe* adalah sebuah aplikasi pembuatan video animasi simulasi tangan yang sedang menggambarkan animasi papan tulis yang digunakan untuk menyampaikan berbagai macam informasi sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

b. Kegunaan *VideoScribe*

Kegunaan *Sparkol VideoScribe* menurut Pradnyana (2014) adalah :

- a) *VideoScribe* bisa digunakan untuk keperluan bisnis online. Ide marketing bisa diaplikasikan lewat *VideoScribe*.
- b) *VideoScribe* bisa digunakan untuk pendidik/Guru atau Dosen sebagai pengantar pembelajaran.
- c) *VideoScribe* untuk presentasi keperluan anda.
- d) Menunjukkan kemampuan berpikir dan mengkombinasikannya melewati video animasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *VideoScribe* memiliki banyak kegunaan yang bisa dimanfaatkan dalam berbagai hal sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

c. Kriteria Kelayakan Pengembangan Media Video

Menurut Riyana (2011) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

- 1) Tipe Materi, media video cocok untuk materi yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu.
- 2) Durasi Waktu, durasi video pembelajaran berada diantara 3-5 menit. Para ahli pendidikan sepakat bahwa video paling baik ditampilkan dalam segmen yang singkat sehingga bias memaksimalkan konsentrasi peserta didik (Shephard, 2003).
- 3) Format Sajian Video, film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatiknya yang lebih banyak. film lepas banyak bersifat imajinatif dan kurang ilmiah. hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya: naratif (narator), wawancara, presenter, format gabungan.
- 4) Ketentuan Teknis, media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu *editing*, dan suara. pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian, sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis. misalnya: penggunaan tulisan (*text*) dibuat dengan ukuran yang proporsional. jika

memungkinkan dibuat dengan ukuran yang lebih besar, semakin besar maka akan semakin jelas. jika *text* dibuat animasi, atur agar animasi *text* tersebut dengan *speed* yang tepat dan tidak terlampau diulang-ulang secara berlebihan.

- 5) Penggunaan Musik dan *Sound Effect*, terdapat beberapa ketentuan dalam penggunaan music dalam video pembelajaran yaitu: musik untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas volume yang lemah (*soft*) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narrator, musik yang digunakan sebagai *latar belakang* sebaiknya musik instrumen, hindari musik dengan lagu yang populer atau sudah akrab ditelinga siswa, menggunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik (Riyana, 2011).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan media video, harus mempertimbangkan kriteria dalam mengembangkan media video itu sendiri, diantaranya adalah tipe materi, durasi, format penyajian video, dan sebagainya, sehingga video yang dikembangkan bisa sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

d. Kelebihan pada Media Video

Media video memiliki berbagai kelebihan. Menurut Anderson (1987), kelebihan yang terdapat pada media video adalah :

- Dengan menggunakan video, kita dapat menunjukkan gerakan tertentu untuk membuat peserta didik melihat apa yang harus dan yang jangan dilakukan
- Dengan menggunakan efek tertentu, dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
- Bisa mendapatkan isi dan susunan yang utuh dari pelajaran atau latihan
- Informasi dapat disajikan secara serentak di waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda, dan dengan jumlah penonton yang tak terbatas dengan jalan menempatkan monitor di kelas-kelas
- Menjadi media belajar mandiri bagi peserta didik, dengan cara mereka belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing yang dapat dirancang

Berdasarkan pendapat tersebut, media video memiliki berbagai kelebihan, yaitu bisa menampilkan gerakan tertentu, memperkokoh proses belajar dengan efek tertentu, mendapatkan isi materi yang utuh, bisa digunakan secara serentak dengan penonton yang tak terbatas, serta menjadi media belajar mandiri bagi peserta didik.

e. Tips dalam Membuat Video

Proses pembuatan video perlu untuk memperhatikan beberapa hal, agar bisa membuat video yang baik dan sesuai tujuan

Menurut Mireia, dkk. (2011), beberapa tips dalam pembuatan video adalah :

1) Sebelum Memulai

Perencanaan awal sangat penting dalam pembuatan video. Kegiatan perencanaan awal dianjurkan untuk memulai dengan skenario. Prosesnya adalah dari skenario dan persiapan, rekaman, pengambilan dan pengeditan hingga penerbitan.

2) Penulisan Skenario

Skenario digunakan untuk menggambarkan konten dari video yang dibuat secara konkret. Skenario berisi cerita, urutan kejadian, peran dan tindakan masing-masing yang ingin ditampilkan di video yang akan dibuat. Adapun langkah-langkah dalam membuat skenario adalah mencari inspirasi, memutuskan konten yang akan ada di video, menata struktur konten, perencanaan dan penulisan, memperbaiki skenario, serta melakukan tinjauan skenario.

3) Proses Pembuatan Video

Proses ini perlu mempertimbangkan hal-hal yang bisa terjadi diluar perencanaan, misalnya peralatan yang rusak. Peralatan

dalam proses pembuatan video harus dipersiapkan sebaik mungkin.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembuatan video perlu memperhatikan beberapa hal, diantaranya adalah proses perencanaan, pembuatan skenario, serta proses pembuatannya.

2. *Self-Regulated Learning* (Regulasi Diri dalam Belajar)

a. Pengertian Regulasi Diri dalam Belajar

Regulasi diri pertama kali dikenalkan oleh Albert Bandura. Menurut Bandura (Alwisol, 2005) regulasi diri merupakan cara manusia dalam mengatur dirinya sendiri, mempengaruhi tingkah lakunya dengan cara mengatur tingkah lakunya yang dilakukan dengan cara mengatur lingkungan, menciptakan dukungan kognitif, serta mengadakan konsekuensi bagi tingkah lakunya sendiri. Istilah regulasi diri yang digunakan dalam belajar dikenal sebagai *Self-Regulated Learning*. Menurut Santrock (2007), regulasi diri dalam belajar terdiri dari pengawasan diri dalam pikiran, perasaan dan perilaku untuk bisa mencapai suatu tujuan tertentu. Tujuan ini bisa jadi berupa tujuan akademik (meningkatkan pemahaman dalam membaca, menjadi penulis yang baik, belajar perkalian, mengajukan pertanyaan yang relevan), atau tujuan sosioemosional (mengontrol kemarahan, belajar akrab dengan teman sebaya) (Santrock, 2007).

Pintrich (2000) menyatakan bahwa regulasi diri berhubungan dengan penerapan model peraturan dan pengaturan diri terhadap masalah-masalah pembelajaran, khususnya, pembelajaran akademis yang berlangsung dalam konteks sekolah atau kelas. Menurut Zimmerman (1989) regulasi diri dalam belajar merupakan kemampuan peserta didik sebagai pembelajar untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajarnya, baik secara metakognitif, secara motivational dan secara behavioral.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa regulasi diri dalam belajar adalah kemampuan seorang individu untuk mengatur dan mengawasi tingkah laku, kognitif, lingkungan dalam mencapai tujuan, bisa jadi berupa tujuan akademik (meningkatkan pemahaman dalam membaca, menjadi penulis yang baik, belajar perkalian, mengajukan pertanyaan yang relevan), atau tujuan sosioemosional (mengontrol kemarahan, belajar akrab dengan teman sebaya).

b. Karakteristik Peserta Didik yang Memiliki Regulasi Diri dalam Belajar

Wiane (dalam Santrock, 2007) menyatakan bahwa karakteristik dari peserta didik yang menggunakan regulasi diri dalam belajar adalah:

- Memiliki tujuan untuk memperluas pengetahuan dan menjaga motivasi.

- Mampu menyadari keadaan emosi mereka dan memiliki strategi untuk mengelola emosinya.
- Memonitori kemajuan ke arah tujuannya.
- Mampu menyesuaikan atau memperbaiki strategi berdasarkan kemajuan yang mereka buat.
- Melakukan evaluasi mengenai halangan yang mungkin muncul dan melakukan adaptasi yang diperlukan.

Sedangkan Santrock (2007) menyatakan bahwa peserta didik yang menggunakan *self-regulated* adalah mereka yang memunculkan dan memonitor sendiri pikiran, perasaan, dan perilaku untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan yang ingin dicapai dapat berupa tujuan akademik (meningkatkan pemahaman dalam membaca, menjadi penulis yang baik, belajar perkalian, mengajukan pertanyaan ataupun tujuan sosioemosional (mengontrol kemarahan, belajar akrab dengan teman sebaya).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik yang memiliki S regulasi diri dalam belajar adalah peserta didik yang memiliki tujuan dan motivasi yang luas mengenai akademik, serta mampu memonitori dan mengevaluasi sendiri pikiran, perasaan dan perilaku untuk mencapai tujuan akademik.

c. Aspek regulasi diri dalam belajar

Aspek dari regulasi diri dalam belajar menurut Zimmerman (1990) adalah :

1) Metakognisi

Metakognisi adalah kesadaran dan pengetahuan tentang pemikiran seseorang. Kelemahan peserta didik dalam pembelajaran dikaitkan dengan kurangnya kesadaran metakognitif tentang keterbatasan pribadi dan ketidakmampuan untuk memberi kompensasi (Zimmerman, 2002). Metakognisi yang dimaksud adalah kemampuan individu dalam merencanakan, mengorganisasikan atau mengatur, menginstruksikan diri, memonitor dan melakukan evaluasi dalam aktivitas belajar (Adicondro & Purnamasari, 2011). Proses metakognisi memungkinkan seseorang untuk menyadari, mengetahui, dan menentukan pendekatan yang sesuai dengan dirinya dalam proses pembelajaran (Zimmerman, 1990). Contohnya adalah seorang peserta didik yang memiliki pengetahuan untuk dapat memutuskan strategi yang harus digunakan dalam menghadapi tugas-tugas tertentu (Alfina, 2014).

2) Motivasi

Motivasi yang dimaksud merupakan fungsi dari kebutuhan dasar untuk mengontrol dan berkaitan dengan perasaan kompetensi

yang dimiliki setiap individu. Menurut Zimmerman secara motivasional, individu yang belajar merasa bahwa dirinya kompeten, memiliki keyakinan diri (*self-efficacy*) dan memiliki kemandirian (Fasikhah & Fatimah, 2013).

3) Perilaku

Perilaku yang dimaksud adalah upaya individu untuk mengatur diri, menyeleksi, dan memanfaatkan lingkungan maupun menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas belajar (Adicondro & Purnamasari, 2011). Individu mencari informasi, saran dan tempat untuk belajar. Individu juga memberi instruksi serta penguatan diri selama pembelajaran berlangsung (Zimmerman, 1990).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tiga aspek dari regulasi diri dalam belajar, yaitu metakognisi, motivasi, dan perilaku.

3. Posisi Media BK sebagai Salah Satu Komponen Dukungan Sistem dalam Program BK Komprehensif

Pengembangan media bimbingan dan konseling adalah usaha kreatif dan inovatif guru bimbingan dan konseling atau konselor untuk menghasilkan produk yang mampu menjembatani penyampaian pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta

didik/konseli untuk menangkap pesan dengan tepat, baik berupa media cetak, elektronik, ataupun media lainnya (Suryapranata, Furqon, Nurzaman, Wahyuni, & Fauzi, 2016). Pengembangan media dilakukan berdasarkan kebutuhan dan juga keadaan sarana dan pra sarana yang mendukung.

Media bimbingan dan konseling merupakan bagian dari proses komunikasi yang terjadi antara guru BK dan peserta didik dalam kegiatan layanan klasikal (Prasetiawan, 2017). Menurut Nursalim (dalam Prasetiawan, 2017), media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk memahami diri, mengambil keputusan, serta memecahkan masalah yang dihadapi. Namun peran guru BK sebagai pemberi informasi dalam kegiatan layanan klasikal tetap memegang peranan yang paling penting. Media merupakan alat bantu. Guru BK yang harus menyampaikan materi dengan baik agar peserta didik bisa memahami materi yang dipelajari.

Pengembangan media merupakan bagian dari dukungan sistem dalam kerangka utuh program BK komprehensif. Media bimbingan merupakan pendukung dari optimalisasi pelayanan BK di sekolah (Kartadinata, et al., 2007).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media dalam kerangka utuh program BK komprehensif berada pada dukungan sistem yang membantu guru BK dalam menyampaikan berbagai informasi dan materi sesuai dengan Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD).

B. Model ADDIE

Istilah ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluation*. ADDIE telah banyak diterapkan dalam lingkungan belajar yang telah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspiratif. Konsep pengembangannya sudah diterapkan sejak terbentuknya komunitas sosial. Pembuatan sebuah produk pembelajaran dengan menggunakan ADDIE merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan perangkat yang efektif (Branch, 2009). Menurut Brook, Burton dan Lockee (dalam Mahardhika, 2015) model ADDIE tersusun dari lima tahapan, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. ADDIE merupakan sebuah model yang dikembangkan dari model ID (*Instructional Design*) yang digunakan untuk tujuan pengembangan landasan teoritis desain pembelajaran.

Tahapan dalam model pengembangan ADDIE adalah :

1. Analisis

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh pengguna sistem, proses ini dikerjakan dengan melakukan analisis kebutuhan (*needs assessment*), mengidentifikasi masalah serta kebutuhan, dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Hasil akhir dari proses ini adalah hasil dari analisis yang telah dilakukan meliputi permasalahan yang dihadapi, kebutuhan yang diperlukan untuk desain sistem, serta tugas yang harus dapat diselesaikan oleh aplikasi yang akan dibuat pada penelitian ini (Mahardhika, 2015).

Menurut Branch (2009) langkah-langkah analisis adalah :

- a. Validasi kesenjangan kinerja
- b. Merumuskan tujuan instruksional
- c. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik
- d. Mengidentifikasi sumber-sumber yang dibutuhkan
- e. Menentukan strategi pembelajaran yang tepat
- f. Menyusun rencana pengelolaan program/proyek

Langkah-langkah tersebut diuraikan lebih terperinci sebagai berikut:

- a. Menilai kinerja: mengukur kinerja actual, menetapkan kinerja yang ingin dicapai, mengidentifikasi penyebab
- b. Merumuskan tujuan instruksional: menggunakan taksonomi bloom, taksonomi lain.

- c. Mengidentifikasi karakter peserta didik: kemampuan, pengalaman, motivasi, sikap dan lain-lain
- d. Mengidentifikasi sumber-sumber: mengidentifikasi pilihan-pilihan, pertimbangan waktu, konten, teknologi, fasilitas dan manusia
- e. Menentukan strategi pembelajaran yang tepat: mengidentifikasi pilihan-pilihan, pertimbangan waktu, biaya setiap fase addie, biaya keseluruhan.
- f. Menyusun rencana kegiatan: anggota tim, batas-batas yang berarti, jadwal, laporan akhir (Branch, 2009).

2. Desain

Desain merupakan tahap kedua dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE. Tujuan dari tahap desain adalah untuk memverifikasi kinerja yang akan dicapai dan pemilihan metode tes yang sesuai (Branch, 2009).

Proses desain merupakan proses yang dilakukan sebelum pengembangan. Pada proses ini, dilakukan dengan menentukan strategi pembelajaran, pemodelan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan. Hasil akhir dari proses ini adalah suatu rancangan yang mampu menjawab permasalahan yang didapat pada proses analisis serta rencana pengalaman belajar yang perlu dimiliki oleh pengguna sistem (Mahardhika, 2015).

Langkah-langkah umum yang ditempuh dilakukan dalam proses desain pembelajaran menurut Branch (2009) adalah:

- a. Menyusun inventori tugas
- b. Menyusun tujuan kinerja
- c. Menyusun strategi tes
- d. Menghitung investasi/biaya yang dikeluarkan

Adapun komponen dari tahap desain adalah diagram susunan tugas; perangkat pelengkap tentang tujuan pembelajaran; perangkat tes lengkap; strategi tes, proposal investasi/biaya yang dikeluarkan (Branch, 2009).

3. Pengembangan

Tahapan ini merupakan tahapan produksi dimana segala sesuatu yang telah dibuat dalam tahapan desain menjadi nyata. Langkah-langkah dalam tahapan ini diantaranya adalah: membuat objek-objek belajar (*learning objects*) seperti dokumen teks, animasi, gambar, video dan sebagainya; membuat dokumen-dokumen tambahan yang mendukung. Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar. Dengan kata lain mencakup kegiatan memilih, menentukan metode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program. Tujuan dari tahapan ini

adalah untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber-sumber belajar (Branch, 2009).

Menurut Branch (2009), prosedur umum dalam tahap pengembangan adalah :

- Menghasilkan konten yang mendukung
- Membuat atau mengembangkan media pendukung yang akan dibuat dari konten
- Mengembangkan pedoman untuk guru dan siswa
- Melakukan evaluasi formatif atau revisi. Revisi dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya adalah terhadap satu anggota (*one-to-one*), kelompok kecil (*small group*), atau kelompok yang lebih banyak (*field trial*)
- Melakukan pilot tes, yaitu hasil revisi dari jumlah sampel peserta didik yang sama

4. Implementasi

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran adalah langkah keempat dalam model desain sistem pembelajaran model ADDIE. Pada tahapan ini sistem pembelajaran sudah siap untuk digunakan oleh target pengguna. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah mempersiapkan dan memasarkannya ke target peserta didik (Branch, 2009).

Tujuan utama dari langkah ini menurut Branch (2009) adalah :

- a. Membimbing target pengguna untuk mencapai tujuan atau kompetensi.
- b. Menjamin terjadinya pemecahan masalah/ solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh pemelajar.
- c. Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran, pemelajar perlu memiliki kompetensi pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang diperlukan.

5. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap akhir yang dilakukan pada model ADDIE. Evaluasi ialah proses yang dilakukan untuk melihat apakah aplikasi pembelajaran yang telah dibangun sudah sesuai atau belum. Pada tahapan evaluasi aplikasi akan diuji coba untuk mencari serta memperbaiki kesalahan sistem atau teknik yang mungkin dapat terjadi (Mahardhika, 2015).

Tujuan dari tahap evaluasi adalah mengukur kualitas dari produk dan proses sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan (Branch, 2009).

Prosedur utama dari proses evaluasi menurut Branch (2009) adalah :

- a. Menentukan kriteria evaluasi
- b. Memilih alat untuk evaluasi
- c. Mengadakan evaluasi itu sendiri

Hasil dari evaluasi adalah perencanaan evaluasi. Sedangkan komponen dari perencanaan evaluasi adalah :

- a. Sebuah ringkasan tentang tujuan, alat pengumpul data, tanggung jawab terhadap waktu dan perorangan/group untuk setiap level evaluasi.
- b. Satu set kriteria penilaian evaluasi.
- c. Satu set alat untuk evaluasi (Branch, 2009).

Berdasarkan dari penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pengembangan ADDIE merupakan salah satu model penelitian yang bisa digunakan untuk melakukan pengembangan suatu produk pembelajaran dengan lima tahap yang harus dilakukan.

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai pengembangan media video animasi atau video berbasis sparkol *VideoScribe* sudah beberapa kali dilakukan, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Evida (2018) dengan judul penelitian Pengembangan *VideoScribe* mengenai Stereotip Peran Gender Kelas X di SMK N 26 Jakarta. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan model pengembangan *Research and Development* (R&D). *VideoScribe* yang dikembangkan berisi mengenai stereotip peran gender. Pada bagian awal berisi sasaran, tujuan umum, serta tujuan khusus dari video tersebut. Kemudian pengertian stereotip peran gender, contoh kasus, fakta dan mitos, dan ditutup dengan kesimpulan materi. Hasil dari penelitian

ini adalah *VideoScribe* merupakan media yang bisa dikembangkan untuk memberikan informasi dengan tampilan yang menarik.

Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ilham Musyadat (2015) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *VideoScribe* untuk Peningkatan Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil, Malang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan model pengembangan *Research and Development (R&D)*. *VideoScribe* yang dibuat berisi materi mata pelajaran sosiologi kelas X semester I Bab II, yaitu tentang interaksi sosial antar individu dan kelompok. Tampilan awalnya adalah dibuat semenarik mungkin dengan corak warna dan tulisan yang menarik. Bagian awal mengarahkan mengenai materi yang akan disampaikan. Kemudian dilanjut dengan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran sosiologi tersebut. Selanjutnya adalah isi dari materi interaksi sosial dengan tambahan berbagai animasi menarik. Terakhir ditutup dengan profil pembuat dan tujuan peneliti membuat video tersebut. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat membantu siswa memahami materi, dan menarik perhatian siswa.

Penelitian lainnya pula adalah penelitian yang dilakukan oleh Noviyanto, Juanengsih, dan Rosyidatun (2015) yang berjudul Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 3 Jakarta. Metode penelitian

yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitian *two group pretest-posttest*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sistem pernapasan manusia dapat meningkatkan hasil belajar biologi. Hal ini dikarenakan, media video animasi dapat memudahkan siswa untuk memahami proses pernapasan yang terjadi di dalam tubuh manusia. Dengan demikian, siswa dapat memahami materi sistem pernapasan secara utuh.

Penelitian mengenai pengembangan suatu produk dengan model ADDIE telah banyak dilakukan para peneliti. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Mahardhika (2015) yang berjudul *Digital Game Based Learning* dengan Model ADDIE untuk Pembelajaran Doa Sehari-hari. Penelitian ini dilakukan di Indonesia dengan model pengembangan ADDIE, yaitu tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Aplikasi pembelajaran berdoa yang dibuat pada penelitian ini dapat membantu proses pembelajaran berdoa kepada anak karena aplikasi dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja. Penyampaian materi pada aplikasi yang dibuat juga berfokus pada kemudahan menghafal doa serta waktu yang tepat untuk melakukan doa.

Penelitian mengenai regulasi diri dalam belajar dan prokrastinasi akademik juga banyak telah dilakukan. Diantaranya adalah Penelitian yang dilakukan oleh Savira dan Suharsono (2013) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *Self-*

Regulated Learning dan prokrastinasi akademik dengan jumlah sampel sebanyak 48 peserta didik akselerasi di SMA Negeri di Kota Malang dengan rentang usia 13-15 tahun. Penelitian lainnya dilakukan oleh Ardina dan Wulan (2016) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa regulasi diri memberikan pengaruh terhadap turunnya tingkat prokrastinasi akademik pada siswa di SMA. Kemudian penelitian oleh Kandemir (2014) menunjukkan bahwa regulasi diri merupakan salah satu alasan penyebab prokrastinasi akademik.

D. Kerangka Berpikir

Regulasi diri dalam belajar penting untuk dimiliki peserta didik, karena dengan memiliki regulasi diri dalam belajar, peserta didik bisa terbantu untuk mencapai tujuan akademik (meningkatkan pemahaman dalam membaca, menjadi penulis yang baik, belajar perkalian, mengajukan pertanyaan ataupun tujuan sosioemosional (mengontrol kemarahan, belajar akrab dengan teman sebaya) dalam aktivitas belajarnya (Santrock, 2007). Jika tujuan tersebut bisa dicapai dengan memiliki regulasi diri dalam belajar, maka masalah-masalah peserta didik di SMA seperti *time management*, prokrastinasi akademik dan lain sebagainya bisa dicegah untuk terjadi. Namun pada kenyataannya, peserta didik di SMA tidak mengetahui mengenai S regulasi diri dalam belajar, sehingga tidak bisa mengatasi atau mencegah munculnya berbagai permasalahan mereka.

Salah satu akibat dari tidak dimilikinya regulasi diri dalam belajar oleh peserta didik di SMA adalah munculnya prokrastinasi akademik. Hal itu dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2013), yaitu prokrastinasi peserta didik di SMA Muhammadiyah Yogyakarta sebesar 66.7% dari seluruh sampel yang diteliti. Selain itu, penelitian lainnya menunjukkan bahwa prokrastinasi akademik lebih banyak dilakukan oleh siswa SMA yang berumur 14 tahun, dengan persentase 66.7% dari seluruh sampel yang diteliti (Utaminingsih & Setyabudi, 2012).

Prokrastinasi akademik yang dihadapi peserta didik di SMA bisa ditangani dengan regulasi diri dalam belajar. Hal itu dibuktikan dengan berbagai penelitian yang telah dilakukan, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ulum (2016) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa strategi regulasi diri dalam belajar efektif untuk menurunkan tingkat prokrastinasi akademik. Penelitian lainnya dilakukan oleh Ardina dan Wulan (2016) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa regulasi diri memberikan pengaruh terhadap turunnya tingkat prokrastinasi akademik pada siswa di SMA. Kemudian penelitian oleh Kandemir (2014) menunjukkan bahwa regulasi diri merupakan salah satu alasan penyebab prokrastinasi akademik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan dengan menyebar angket di SMA Negeri 45 Jakarta dengan jumlah responden berjumlah 167 siswa, didapatkan hasil bahwa 42.51% responden memiliki

tingkat prokrastinasi akademik yang tinggi, kemudian 56.89% sedang dan hanya 0,60% pada tingkat rendah. Berdasarkan hasil studi pendahuluan juga didapatkan hasil bahwa 20.96% responden memiliki tingkat regulasi diri dalam belajar yang rendah, 64.07% sedang, dan hanya 14.97% berada pada tingkat tinggi.

Hasil studi pendahuluan mengenai media didapatkan bahwa 61% responden lebih mudah memahami materi dengan bantuan media yang digunakan guru BK. Media yang selama ini selalu digunakan adalah powerpoint, dengan jumlah persentase 100%. Sedangkan, 73% responden mengatakan bahwa guru BK lebih banyak menggunakan metode ceramah. Sebanyak 90% responden tertarik pada media *VideoScribe*, dan sebanyak 83% responden menginginkan penyampaian materi mengenai regulasi diri dalam belajar dan prokrastinasi akademik.

Berdasarkan fakta tersebut, Bimbingan dan Konseling (BK) memiliki peran penting untuk membantu mengatasi permasalahan prokrastinasi akademik peserta didik dengan memberikan pemahaman mengenai regulasi diri dalam belajar. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, didapatkan hasil bahwa 73% responden mengatakan selama ini guru BK hanya menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media powerpoint saja.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba mengembangkan media *VideoScribe* untuk membantu guru BK dalam

memberikan materi mengenai regulasi diri dalam belajar untuk mengatasi prokrastinasi akademik peserta didik di sekolah. Peneliti menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) dalam mengembangkan media pembelajaran *VideoScribe*.



Bagan 2.1. kerangka berpikir