

BAB II

KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teoritis

1. Video Tutorial

a. Definisi Video Tutorial

Menurut Riyana, media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Pritandhari & Ratnawuri, 2015).

Video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik (Havizhah, Effendi, & Rusdi, 2014).

Pada akhir 1960, Bandura mengutarakan isu tentang *self-modeling* untuk pertama kali. Sejak saat itu, *video-modeling* digambarkan sebagai “video instruksional” atau

“video tutorial”. Video tutorial diproduksi sebagai sebuah strategi untuk mempromosikan bimbingan dalam mengembangkan keterampilan dan kemampuan baru, sebagai contoh: untuk memperbaiki pelatihan mengajar atau untuk menyiapkan mahasiswa kedokteran menuju pengalaman magang. Video tutorial juga digunakan untuk menilai efektivitas dalam memperbaiki efikasi peserta didik pada kegiatan belajar (Gromik, 2007).

Model penyajian pembelajaran multimedia dengan format tutorial merupakan pemberian materi yang dilakukan secara tutorial layaknya yang dilakukan oleh guru atau instruktur, penyampaian informasi menggunakan teks dan gambar (baik diam maupun bergerak), setelah selesai penyajian materi diberikan serangkaian pertanyaan untuk menilai tingkat keberhasilannya (Asmani, 2011).

Media pembelajaran video tutorial adalah media pembelajaran yang menggunakan video sebagai media penunjang proses pembelajaran. Media video memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat menampilkan visual dan audio, menarik perhatian dan menghemat waktu (Muzakki & Buditjahjanto, 2015). Video tutorial dapat membantu belajar,

baik yang bersifat akademik maupun yang berbentuk tutor. Video tutorial juga dapat menjadi fasilitas belajar bagi peserta didik dan sebagai ganti guru (Fitrianto, Mahliatussikah, & Maziyah, 2011).

Berdasarkan penjelasan teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian video tutorial adalah media berupa audio visual yang berisikan tahapan dan materi-materi pembelajaran guna mempermudah kegiatan belajar dan mengajar serta dapat menjadi media yang membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

b. Karakteristik Media Video

Menurut Daryanto (2012), video memiliki karakteristik yang sangat umum, yaitu menampilkan atau menayangkan cuplikan gambar yang dinamis (bergerak) disertai dengan suara, sehingga video dapat dengan jelas menampilkan dan menjelaskan suatu materi pelajaran serta cuplikan gambar dapat diputar ulang (*replay*) apabila peserta didik terlewatkan dalam menyaksikannya.

Media video merupakan bagian dari media audio visual karena mempunyai bentuk berupa gambar yang bergerak dan juga mengeluarkan bunyi yang menguatkan atau bunyi

tersebut sesuai dengan gambar yang ditampilkan (Fitrianto, Mahliatussikah, & Maziyah, 2011).

Media video merupakan media audio visual yang memiliki karakteristik unsur suara dan unsur gambar, audio visual merupakan penggabungan dari "*audible*" yang artinya dapat didengar dan "*visible*" yang artinya dapat dilihat (Busyaeri, Udin, & Zaenuddin, 2016).

Pada karakteristik media video juga terdapat bahasan tentang durasi dan bagian atau segmen dari video tersebut. Dalam mengembangkan sebuah media video tutorial, segmen yang sesuai untuk diterapkan adalah 3 – 5 bagian (segmen) dengan mempertimbangkan materi yang akan dikembangkan, jika diperlukan proses yang panjang maka video bisa mencapai 5 segmen, sebaliknya jika proses yang diperlukan tidak terlalu panjang maka video cukup hanya sampai pada 3 segmen (Fahrurozi, Maryono, & Budiyanto, 2017).

Sedangkan untuk durasi video umum (bukan tutorial) biasanya berkisar antara 3 – 10 menit, tergantung pada jenis materi yang akan dikembangkan dalam video tersebut, jika terlalu lama dan panjang, maka video tersebut akan dinilai membosankan. Berbeda dengan durasi video umum, durasi

yang biasa diterapkan dalam video tutorial berkisar antara 15 – 45 menit, disesuaikan dengan jenis materi yang akan dikembangkan dalam video tutorial tersebut (Batubara & Ariani, 2016).

Durasi dalam setiap segmen video tutorial sangatlah bervariasi, disesuaikan dengan jenis materi yang akan dikembangkan dalam video tutorial tersebut. Di segmen pertama (awal) berkisar antara 5 - 10 menit, karena di bagian awal video hanya menjelaskan pengertian dan juga hal-hal lainnya yang bersifat “pembukaan”. Segmen kedua berdurasi sekitar 10 – 20 menit, karena pada segmen ini berisikan penjelasan materi yang akan disampaikan dalam video tutorial tersebut, dan bagian ketiga atau segmen akhir, biasanya berisikan kesimpulan dan penutup, berdurasi sekitar 3 – 5 menit. Untuk durasi video yang lainnya dapat menyesuaikan dengan jenis materi yang akan dikembangkan (Gromik, 2007).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik media video adalah rangkaian gambar yang bergerak (dinamis) disertai suara (bunyi) yang dapat mempertegas deskripsi dari cuplikan gambar tersebut (sesuai dengan gambar yang ditampilkan)

dan juga memiliki segmen (bagian) serta durasi dalam menampilkan materi yang ada dalam video tersebut.

c. Kelebihan Media Video

Video merupakan suatu media yang sangat efektif dalam proses pembelajaran, dan memiliki kelebihan seperti (a) membantu penjelasan materi kepada peserta didik sekaligus dalam jumlah besar, (b) bahan ajar yang kaya informasi karena dapat secara langsung dihadirkan ke hadapan peserta didik, (c) mampu mendemonstrasikan dan memvisualisasikan materi pembelajaran sehingga membantu peserta didik dalam mengingat materi yang ditampilkan, dan (d) dapat digunakan untuk proses pembelajaran jarak jauh (Daryanto, 2012).

Media video cenderung membantu dalam mengingat dan memahami materi pelajaran karena tidak hanya menggunakan satu jenis indera melainkan melibatkan dua jenis indera sekaligus secara bersamaan yaitu indera penglihatan dan pendengaran, menyajikan obyek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik, dapat mengurangi kejenuhan belajar (terutama jika

dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan), menambah daya ingatan tentang obyek belajar yang dipelajari, serta mudah didistribusikan (Purwanti, 2015).

Menurut Asmani (2011), kelebihan penggunaan media video, antara lain (a) memperkaya pemaparan materi, (b) cuplikan dapat diulang (*replay*) pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran secara lebih fokus, (c) sangat sesuai untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku dan psikomotorik, (d) kombinasi gambar dan suara dapat lebih efektif dan cepat dalam menyampaikan pesan dibandingkan media teks, (e) menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural, seperti cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka.

Media video memiliki tiga kelebihan, yaitu (1) mampu memperlihatkan objek dan peristiwa dengan tingkat akurasi dan realisme yang tinggi, (2) memiliki kemampuan untuk memperluas wawasan pengetahuan peserta didik dengan menampilkan informasi, pengetahuan baru dan pengalaman belajar yang sulit diperoleh secara langsung, serta (3) mampu

merangsang minat belajar melalui penyajian gambar dan informasi yang menarik (Widya, 2012).

Menurut Busyaeri, Udin, dan Zaenuddin (2016), media video dapat dimanfaatkan untuk hampir semua topik materi dan setiap ranah perkembangan (kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal) serta dapat meningkatkan efektifitas dan efesiensi proses pembelajaran, dan juga memiliki kelebihan seperti (a) mengatasi jarak dan waktu antara guru dan peserta didik, (b) mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa secara realistis dalam waktu yang singkat, (c) dapat diputar ulang bila perlu untuk menambah kejelasan, (d) pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, (e) dapat mengembangkan imajinasi peserta didik, (f) memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis kepada peserta didik, serta (g) menawarkan kemampuan memperlihatkan suatu objek dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan media video di antaranya yaitu mampu memvisualisasikan materi pembelajaran dengan konkret, memudahkan materi pembelajaran untuk diingat

karena menampilkan gambar dan juga suara secara bersamaan, serta dapat diputar berulang-ulang.

2. Lamaran Kerja

Arti dari kata lamaran adalah permohonan untuk memperoleh sesuatu, sedangkan arti dari lamaran kerja adalah surat permohonan yang dibuat oleh pencari kerja (pelamar) untuk kemudian dikirimkan kepada suatu badan usaha atau instansi guna mendapatkan pekerjaan atau jabatan sesuai dengan lowongan pekerjaan atau jabatan yang ditawarkan (Maria, 2006).

Dalam merekrut dan memperkerjakan Sumber Daya Manusia (SDM), alur atau proses yang dilalui dalam seleksi berkas lamaran kerja adalah (a) pelamar mencari informasi mengenai pekerjaan yang tersedia, (b) jika ada pekerjaan yang diminati, pelamar membawa persyaratan berupa surat lamaran, CV (*Curriculum Vitae*), ijazah, pas foto, serta dokumen pelengkap lainnya kepada perusahaan yang dituju, (c) persyaratan yang sudah dibawa kemudian diberikan ke bagian HRD (*Human Resource Development*) untuk diproses lebih lanjut, (d) jika persyaratan masuk dalam kriteria, pelamar akan kembali dihubungi dalam waktu dekat untuk melakukan *interview* (wawancara), (e) jika persyaratan tidak memenuhi kriteria yang

dibutuhkan, maka persyaratan yang sudah masuk ke bagian HRD akan dieliminasi (Prameswara & Christianti, 2013).

Dari surat lamaran, pihak personalia (*HRD*) dapat menilai kualitas seorang pelamar, oleh karena itu, dalam membuat surat lamaran perlu disusun secara rapi dan menarik, sehingga surat lamaran yang ditujukan layak untuk dijadikan pertimbangan dan diterima, dan dalam menyusun surat lamaran pun diperlukan ketelitian dan keseriusan, karena kebanyakan dari perusahaan menilai seorang pelamar dari surat lamarannya (Widyastuti, 2013).

Dalam penulisan lamaran kerja, terdapat 7 elemen yang perlu dicantumkan di dalamnya, yaitu: (1) tanggal dibuatnya surat lamaran, (2) nama dan alamat perusahaan yang akan dituju oleh pelamar, (3) salam pembuka, (4) kalimat pembuka yang menjelaskan ketertarikan pelamar pada lowongan yang ditawarkan, (5) kalimat isi yang menjelaskan kualifikasi pelamar pada lowongan yang dituju, (6) kalimat penutup yang berisikan tentang permohonan pelamar agar mendapatkan kesempatan untuk diwawancara lebih lanjut, serta (7) salam penutup, diikuti dengan nama dan tanda tangan pelamar (Books, 2003).

Dalam menyusun lamaran kerja, pelamar juga perlu menulis dan melampirkan CV sebagai salah satu bagian dari lamaran kerja.

Curriculum Vitae (CV) adalah lembaran kertas yang berupa surat atau dokumen elektronik yang dipergunakan untuk memperkenalkan diri pelamar kepada perusahaan yang akan mempekerjakannya. CV yang efektif berisikan informasi tentang diri pelamar, mulai dari informasi pribadi hingga kegiatan-kegiatan yang diikuti. Berikut adalah 11 elemen yang harus tercantum pada CV: (1) kepala surat, merupakan bagian awal dari CV yang berisikan kontak pelamar seperti nama, alamat rumah, dan nomor telepon yang dapat dihubungi dan alamat *email*, (2) informasi personal, yaitu penjelasan mengenai informasi pribadi pelamar seperti nama lengkap, tempat dan tanggal lahir, usia, stasus pernikahan, alamat rumah, agama atau keyakinan yang dimiliki, jumlah saudara kandung, dan lain sebagainya, (3) riwayat pendidikan, yaitu penjelasan mengenai jenjang pendidikan yang telah dicapai oleh pelamar, baik pendidikan formal maupun informal, dengan menuliskan nama lembaga pendidikan, periode tahun ajaran, dan keterangan lainnya (dinyatakan lulus atau tidak, mencantumkan nilai akhir),

(4) pengalaman kerja (jika ada), yaitu penjelasan mengenai pengalaman kerja pelamar pada waktu sebelumnya, dengan menuliskan nama perusahaan, periode tahun bekerja, dan jabatan yang diisi, (5) mengikuti organisasi atau perkumpulan (jika ada), yaitu penjelasan mengenai keikutsertaan pelamar dalam sebuah organisasi atau perkumpulan (komunitas), dengan menuliskan nama organisasi yang diikuti dan periode tahunnya, (6) aktivitas lain (jika ada), yaitu penjelasan mengenai aktivitas yang diikuti oleh pelamar, seperti mengikuti kegiatan sosial, mengajar di sebuah lembaga kursus atau bimbingan belajar dan lain sebagainya, dengan menuliskan nama kegiatan yang diikuti dan periode tahunnya, (7) sertifikat dan lisensi (jika ada), yaitu penjelasan mengenai keikutsertaan pelamar dalam mengikuti seminar atau pelatihan, dengan menuliskan keterangan sertifikat atau lisensi yang didapat dan periode tahunnya, (8) penghargaan (jika ada), yaitu penjelasan mengenai penghargaan yang pernah didapatkan oleh pelamar seperti memenangkan lomba dan menjadi peserta magang di suatu perusahaan atau lembaga, dengan menuliskan nama penghargaan dan tahun mendapatkannya, (9) kemampuan khusus yang dimiliki, yaitu penjelasan mengenai kemampuan

khusus yang dimiliki oleh pelamar seperti mampu mengoperasikan komputer dengan baik, menguasai beberapa bahasa asing dengan baik secara lisan maupun tulisan, dan lain sebagainya, (10) publikasi (jika ada), yaitu penjelasan mengenai pengalaman pelamar yang pernah menjadi penulis dan menerbitkan sebuah buku, dengan menuliskan nama/judul buku yang ditulis dan tahun penerbitannya, (11) referensi (jika ada), yaitu mencantumkan salah satu atau beberapa nama pegawai yang telah bekerja di perusahaan yang dituju oleh pelamar guna memperoleh pertimbangan dari pihak personalia, dengan menuliskan nama pegawai, jabatan yang diisi dan periode tahun bekerjanya (Books, 2003).

Dalam penulisan surat lamaran, individu perlu melampirkan CV atau daftar riwayat hidup sebagai salah satu bagiannya. Hal yang perlu diperhatikan adalah pelamar tidak perlu menjelaskan dengan panjang lebar tentang dirinya, cukup menjelaskan atau mendeskripsikan hal-hal yang dirasa perlu untuk dicantumkan. Berikut poin-poin yang perlu dicantumkan dalam CV: (a) nama lengkap, alamat tempat tinggal, nomor telepon, dan *fax* (jika ada), (b) kemampuan yang dimiliki (seperti kemampuan IPTEK dan bahasa asing), (c) prestasi yang diraih,

(d) riwayat pendidikan, (e) sertifikasi dan lisensi, (f) keanggotaan organisasi, serta (g) penghargaan dan publikasi (Enelow & Kursmark, 2004).

Dalam menyusun lamaran kerja, terdapat beberapa dokumen penting yang perlu dilampirkan bersamaan dengan surat lamaran kerja, yaitu (1) CV (daftar riwayat hidup), (2) ijazah, (3) transkrip nilai, (4) sertifikat/penghargaan, (5) foto diri pelamar, (6) kartu identitas, dan lain sebagainya (Books, 2003).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa lamaran kerja adalah surat permohonan untuk mengisi posisi tertentu di suatu perusahaan dan CV merupakan surat perkenalan diri calon pelamar kepada perusahaan yang dituju melalui bagian personalia. Lamaran kerja tersebut merupakan bahan pertimbangan oleh bagian personalia untuk memutuskan diterima atau tidaknya seorang pelamar. Penulisan lamaran kerja yang tepat terdiri 7 elemen: (1) tanggal, (2) nama dan alamat perusahaan, (3) salam pembuka, (4) kalimat pembuka, (5) kalimat isi, (6) kalimat penutup, dan (7) salam penutup. Penulisan CV yang tepat terdiri dari 11 elemen: (1) kepala surat, (2) informasi personal, (3) riwayat pendidikan, (4) pengalaman kerja, (5) keanggotaan dalam organisasi, (6)

aktivitas lain yang diikuti, (7) sertifikat dan lisensi, (8) penghargaan, (9) kemampuan khusus yang dimiliki, (10) publikasi, dan (11) referensi. Dokumen penting yang perlu dilampirkan pada lamaran kerja adalah (1) CV (daftar riwayat hidup), (2) ijazah, (3) transkrip nilai, (4) sertifikat/penghargaan, (5) foto diri pelamar, (6) kartu identitas, dan lain sebagainya.

1. Bimbingan Klasikal

1. Definisi Bimbingan Klasikal

Bimbingan klasikal merupakan bimbingan yang dirancang dengan mengadakan pertemuan secara tatap muka dengan peserta didik berbasis kelas. Pertemuan diadakan di kelas secara terjadwal dengan materi yang telah diprogramkan dalam bentuk program semester atau program tahunan. Pendekatan atau metode layanan yang digunakan adalah model instruksional secara klasikal, seperti diskusi kelompok, permainan simulasi, bermain peran, dan sebagainya (Ramli, Hidayah, Zen, Flurentin, Lasan, & Hambali, 2017).

Bimbingan klasikal merupakan cara yang efektif bagi guru bimbingan dan konseling dalam memberikan informasi dan atau orientasi kepada peserta didik tentang program layanan

yang ada di sekolah, program pendidikan lanjutan, dan keterampilan belajar. Selain itu, bimbingan klasikal juga dapat digunakan sebagai layanan yang bersifat preventif (pencegahan). Bimbingan klasikal merupakan bagian yang memiliki porsi terbesar dalam layanan bimbingan dan konseling, serta merupakan layanan yang efisien, terutama dalam menangani masalah rasio jumlah peserta didik dan guru bimbingan dan konseling yang tidak seimbang (Mukhtar, Yusuf, & Budi Amin, 2016).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan klasikal merupakan layanan dasar yang dilakukan secara tatap muka di kelas oleh guru bimbingan dan konseling dengan peserta didik, menggunakan berbagai metode layanan dan materi, bersifat preventif (pencegahan) serta efektif dan efisien, terutama dalam mengatasi jumlah rasio perbandingan antara guru bimbingan dan konseling dengan peserta didik di sekolah.

2. Tahapan Bimbingan Klasikal

Pelaksanaan bimbingan klasikal memiliki tahapan dalam pelaksanaannya, tahapan tersebut disusun dalam suatu rancangan pelaksanaan bimbingan klasikal yang terdiri dari (1)

komponen identitas, (2) waktu dan tempat, (3) materi bimbingan, (4) tujuan atau arah pengembangan, (5) metode dan teknik, (6) sarana, (7) penilaian hasil bimbingan dan (8) langkah kegiatan (Rismawati, 2015).

Dalam pelaksanaan bimbingan klasikal, Guru BK perlu menyusun rencana pelaksanaan layanan (RPL) dan laporan pelaksanaan bimbingan klasikal, dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) persiapan (mempersiapkan topik materi), (2) pelaksanaan (melaksanakan kegiatan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan dan melakukan observasi selama kegiatan berlangsung), (3) evaluasi dan tindak lanjut (melakukan evaluasi dari proses dan hasil layanan yang telah diberikan) (Suryapranata, Kartadinata, & Farozin, 2016).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ada tiga tahapan bimbingan klasikal, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi serta tindak lanjut.

B. Model ADDIE

Model ADDIE merupakan suatu model desain pembelajaran yang merupakan akronim dari Analisis (*analyze*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*) dan

Evaluasi (*evaluation*). ADDIE merupakan sebuah konsep untuk mengembangkan sebuah produk yang efektif. ADDIE merupakan proses yang menyajikan kerangka kerja untuk situasi yang kompleks, dapat digunakan untuk mengembangkan produk dalam pendidikan dan sumber belajar lainnya (Branch, 2009).

Dalam proses model ADDIE, konsep dan prosedur umumnya adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Tujuan dari tahap analisis adalah untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan dari sebuah kinerja. Prosedur umum yang terkait dengan fase analisis yaitu validasi kesenjangan kinerja, menentukan tujuan instruksional, konfirmasi responden yang dituju, mengidentifikasi sumber yang diperlukan, menentukan biaya pengiriman, dan membuat rencana produk (Branch, 2009).

Tahap analisis adalah tahapan terpenting dalam proses pengembangan model ADDIE. Dalam tahap ini, peneliti harus menganalisis empat hal, yaitu menganalisis target atau sasaran (peserta didik), mengembangkan analisis instruksional, membuat tujuan instruksional, dan analisis obyek pembelajaran untuk ketercapaian tujuan (Aldoobie, 2015).

2. Desain (*Design*)

Tahap desain adalah tahap selanjutnya dalam model ADDIE. Tahapan ini adalah tentang mengaplikasikan instruksi. Dalam tahap ini, peneliti memikirkan mengenai instruksi desain dapat efektif dalam memfasilitasi target atau sasaran dalam kegiatan belajar dengan materi yang telah dibuat. Selain itu, dalam tahap desain peneliti menyusun dan memfokuskan pada desain asesmen atau penilaian akan topik penelitian, memilih bentuk penyajian, dan membuat strategi instruksional (Aldoobie, 2015).

Tujuan dari tahap desain adalah untuk memverifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang tepat. Setelah menyelesaikan fase desain, peneliti harus bisa menyiapkan seperangkat spesifikasi fungsional untuk menutup kesenjangan kinerja karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan. Fase desain membentuk "*line of sight*" untuk maju pada fase ADDIE yang tersisa. Prosedur umum yang terkait dengan tahap desain yaitu: (1) Melakukan inventarisasi tugas, (2) Menyebutkan tujuan kinerja, (3) Menghasilkan strategi pengujian, (4) Menghitung keuntungan dan investasi (Branch, 2009).

3. Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini bergantung pada tahap pertama dan kedua, yaitu tahap analisis dan tahap desain. Jika peneliti berhasil dengan

benar dalam melewati dua tahap sebelumnya, maka akan lebih mudah dalam mengerjakan tahap ketiga ini. Pada tahap ini, peneliti mengintegrasikan teknologi dengan proses dan keadaan pendidikan (Aldoobie, 2015).

Tujuan dari tahap pengembangan adalah menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Setelah menyelesaikan tahap pengembangan, peneliti harus bisa mengidentifikasi semua sumber daya yang dibutuhkan untuk melakukan rencana selanjutnya. Pada tahap akhir pengembangan, peneliti juga telah memilih atau mengembangkan semua alat yang dibutuhkan untuk menerapkan instruksi yang direncanakan, mengevaluasi hasil instruksional, dan menyelesaikan fase proses instruksional ADDIE. Prosedur umum yang terkait tahap pengembangan yaitu: (1) Menghasilkan konten, (2) Memilih atau mengembangkan media pendukung, (3) Mengembangkan bimbingan untuk peserta didik, (4) Mengembangkan pedoman untuk guru, (5) Melakukan revisi formatif, (6) Melakukan uji coba (Branch, 2009).

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahapan ini adalah tentang transformasi perencanaan ke dalam pelaksanaan. Pada tahap ini, peneliti harus mempertimbangkan tiga hal, yaitu melatih instruktur, menyiapkan

peserta didik, dan mengorganisasikan lingkungan belajar (Aldoobie, 2015).

Tujuan dari tahap implementasi adalah untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan para peserta didik. Prosedur umum yang terkait dengan tahap implementasi adalah mempersiapkan guru dan peserta didik. Setelah menyelesaikan tahap implementasi, peneliti harus dapat pindah ke lingkungan belajar yang sebenarnya, sehingga peserta didik dapat mulai membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang diperlukan untuk menutup kesenjangan kinerja. Tahap implementasi menunjukkan kesimpulan dari kegiatan pembangunan dan akhir dari evaluasi formatif (Branch, 2009).

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Proses final atau akhir dari model ADDIE adalah tahap evaluasi. Sangatlah penting untuk mengevaluasi setiap proses dan tahapan yang telah dilakukan untuk memastikan bahwa penelitian yang telah dilakukan berjalan sesuai dengan tujuan. Ketika berbicara mengenai evaluasi, ada dua jenis atau tipe evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif (Aldoobie, 2015).

Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk menilai kualitas produk dan proses instruksional, baik sebelum dan sesudah

implementasi. Prosedur umum yang terkait dengan fase evaluasi dikaitkan dengan penentuan kriteria evaluasi memilih alat evaluasi yang tepat, dan melakukan evaluasi. Setelah menyelesaikan tahap ini, peneliti harus dapat mengidentifikasi keberhasilan peneliti, merekomendasi perbaikan untuk proyek berikutnya (Branch, 2009).

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pritandhari dan Ratnawuri (2015), memiliki tujuan untuk memanfaatkan media video tutorial dalam kegiatan pembelajaran agar suasana belajar di kelas tidak monoton dan membosankan. Metode yang digunakan ialah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan analisis kualitatif dengan model analisis interaktif. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* untuk mahasiswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitiannya yaitu menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas belajar mahasiswa. Di antaranya adalah pembelajaran yang monoton, kurangnya fasilitas pembelajaran, dan materi kurang menarik. Oleh karena itu penggunaan media video tutorial sangat bermanfaat bagi pembelajaran. Kurangnya kemandirian belajar dapat diatasi dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yaitu media video tutorial. Dengan menggunakan media

berupa video tutorial mahasiswa sangat antusias dalam mengikuti mata kuliah pengenalan komputer. Minat mahasiswa dalam belajar pun meningkat. Hal ini ditunjukkan oleh tingkat absensi yang hampir selalu terisi penuh.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ekawati, Supurwoko, dan Wahyuningsih (2013), memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial sebagai media dalam belajar mandiri untuk materi Fisika SMP kelas VIII pokok bahasan bunyi. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang menggunakan metode *research and development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural yaitu model yang bersifat deskriptif yang menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Data diperoleh melalui wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah media video tutorial yang dikembangkan disajikan dalam beberapa sub-materi Bunyi untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VIII. Dalam penyajiannya, video tutorial dikemas dalam *website offline* sebagai media antar muka antara *user* dengan media. Media antar muka berupa *website offline* dapat memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih interaktif karena

siswa dapat memilih sendiri materi yang akan dipelajari sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya. Dalam video tutorial, terdapat penjelasan materi secara audio visual untuk mempermudah siswa belajar Fisika secara mandiri tanpa didampingi oleh guru.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Prameswara dan Christianti (2013), memiliki tujuan mengembangkan sistem informasi lowongan dan lamaran pekerjaan dengan berbasis web ASP.NET untuk mengurangi penggunaan kertas yang berlebihan dan meminimalisir prosedur yang sulit dan berkepanjangan. Penelitian ini dikembangkan dengan *Data Flow Diagram (DFD)* dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya aplikasi *web* yang menjadi perantara antara calon pelamar dengan perusahaan yang akan dituju, calon pelamar dapat mengetahui informasi tentang lowongan pekerjaan yang ditampilkan dalam *website* beserta deskripsi pekerjaan dan penempatan kerja, aplikasi ini juga menyediakan fitur editor yang dapat mengelola data untuk perusahaan (disimpan dalam bentuk .pdf) dan e- formulir untuk registrasi.

Menurut penelitian Yunkul dan Oguz (2014), memiliki tujuan menginvestigasi efek dari aplikasi multimedia terhadap sikap peserta didik kepada kepala sekolah dan metode pembelajaran. Penelitian ini

menggunakan metode *RnD (Research and Development)* dengan teknik *ADDIE*. Hasil dari penelitian ini adalah sikap yang ditimbulkan oleh peserta didik dengan adanya penggunaan aplikasi multimedia sangatlah positif. Hasilnya pun lebih baik ketika sebelumnya hanya menggunakan pengendalian sikap dari kelompok-kelompok belajar. Dengan adanya pengembangan dan penggunaan aplikasi multimedia dalam pembelajaran dapat membantu mengendalikan sikap peserta didik, terutama kepada kepala sekolah dan metode pembelajaran.

D. Kerangka Berpikir

Menurut teori perkembangan karier yang diungkapkan oleh Super, remaja yang berusia 15 sampai 24 tahun masuk dalam tahap eksplorasi yang ditandai dengan fase tentatif, yaitu fase ketika individu mulai memikirkan berbagai alternatif pekerjaan tetapi belum mengambil keputusan yang mengikat, artinya remaja mulai mengidentifikasi berbagai jenis pekerjaan yang sesuai dengan dirinya.

Remaja yang berusia 15 sampai 24 tahun adalah individu yang sedang duduk di bangku Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK) dan juga Perguruan Tinggi. Peserta didik yang bersekolah di tingkat SMA/SMK adalah individu yang berusia antara 16 sampai 18 tahun.

Salah satu kondisi yang akan peserta didik SMK hadapi ketika akan memasuki dunia kerja adalah menyusun lamaran kerja. Walaupun peserta didik sudah cukup memiliki pengetahuan tentang lamaran kerja dan mampu menyusunnya, tetapi peserta didik belum sepenuhnya tahu hal-hal yang harus dicantumkan pada lamaran kerja.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan melalui penyebaran angket di SMK Negeri 49 Jakarta dengan jumlah responden kelas XII berjumlah 154 orang peserta didik, didapatkan hasil bahwa sebanyak 139 orang peserta didik (90,26%) atau hampir seluruhnya dari responden di SMK Negeri 49 Jakarta sudah siap untuk bekerja setelah lulus sekolah. Meskipun mayoritas peserta didik sudah siap untuk bekerja setelah lulus dari sekolah, peserta didik masih mengalami kendala seperti: (1) sebanyak 153 orang peserta didik (99,35%) atau hampir seluruhnya dari responden membutuhkan informasi terkait tata cara penulisan lamaran pekerjaan, (2) hanya 72 orang peserta didik (46,75%) atau hampir setengah dari responden yang sudah mengetahui dokumen yang harus dilampirkan pada lamaran pekerjaan, (3) hanya 83 orang peserta didik (53,90%) atau sebagian besar dari responden yang sudah mengetahui hal-hal yang harus dicantumkan dalam lamaran pekerjaan, (4) hanya 66 orang peserta didik (42,86%) atau hampir setengah dari responden yang

memahami cara menuliskan pengalaman bekerja dalam lamaran pekerjaan, (5) hanya 64 orang peserta didik (41,56%) atau hampir setengah dari responden yang memahami cara menuliskan riwayat pendidikan dalam lamaran pekerjaan, dan (6) hanya 72 orang peserta didik (46,75%) atau hampir setengah dari responden yang mengetahui cara menuliskan informasi personal dalam lamaran pekerjaan.

Guru Bimbingan dan Konseling (Guru BK) dalam hal ini berperan penting dalam memberikan informasi tentang lamaran pekerjaan kepada peserta didik. Dalam memberikan layanan kepada peserta didik, guru BK pun dituntut untuk menggunakan berbagai media serta metode yang mampu menarik perhatian peserta didik dan membuat materi yang disampaikan mudah dipahami.

Dari hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan melalui penyebaran angket di SMK Negeri 49 Jakarta dengan jumlah responden kelas XII yang berjumlah 154 orang peserta didik, didapatkan hasil bahwa sebanyak 154 orang peserta didik (100%) atau seluruhnya dari responden menyatakan bahwa guru BK lebih banyak menggunakan media *powerpoint* dibanding menggunakan media yang lainnya. Berdasarkan data hasil studi pendahuluan mengenai media, sebanyak 27 orang peserta didik (17,53%) atau sebagian kecil dari responden menyatakan bahwa guru BK pernah

menggunakan media video saat memberikan bimbingan klasikal di dalam kelas, dan sebanyak 138 orang peserta didik (89,61%) atau hampir seluruhnya dari responden menyatakan bahwa media pembelajaran dengan video lebih menarik dan mudah dipahami, serta sebanyak 143 orang peserta didik (92,86%) atau hampir seluruhnya dari responden menyatakan bahwa responden membutuhkan video tutorial untuk penulisan lamaran pekerjaan.

Media yang sesuai untuk membantu permasalahan peserta didik adalah media video tutorial. Video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan untuk peserta didik (Havizhah, Effendi, & Rusdi, 2014). Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Pritandhari dan Ratnawuri (2015) menunjukkan bahwa penggunaan media video tutorial sangat bermanfaat bagi pembelajaran serta meningkatkan kemandirian belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu video tutorial dengan materi mengenai lamaran pekerjaan untuk peserta didik kelas XII di SMK Negeri 49 Jakarta.

Pengembangan media pembelajaran video tutorial mengenai lamaran pekerjaan tersebut menggunakan model ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Menurut teori perkembangan karier yang diungkapkan oleh Super, remaja yang berusia 15 sampai 24 tahun masuk dalam tahap eksplorasi yang ditandai dengan fase tentatif, yaitu fase ketika individu mulai memikirkan berbagai alternatif pekerjaan tetapi belum mengambil keputusan yang mengikat.

153 orang peserta didik (99,35%) perlu mempelajari tata cara penulisan lamaran pekerjaan sebelum lulus dan mengikuti rekrutmen (*job fair*) di sekolah, karena 139 orang peserta didik (90,26%) sudah siap untuk bekerja setelah lulus sekolah.

Namun, peserta didik masih mengalami beberapa kendala, seperti 153 orang peserta didik (99,35%) membutuhkan informasi terkait tata cara penulisan lamaran pekerjaan, hanya 72 orang peserta didik (46,75%) yang sudah mengetahui dokumen yang harus dilampirkan pada lamaran pekerjaan, hanya 83 orang peserta didik (53,90%) yang sudah mengetahui hal-hal yang harus dicantumkan dalam lamaran pekerjaan, hanya 66 orang peserta didik (42,86%) yang memahami cara menuliskan pengalaman bekerja dalam lamaran pekerjaan, hanya 64 orang peserta didik (41,56%) yang memahami cara menuliskan riwayat pendidikan dalam lamaran pekerjaan, dan hanya 72 orang peserta didik (46,75%) yang mengetahui cara menuliskan informasi personal dalam lamaran pekerjaan.

Berdasarkan data tersebut, Guru BK perlu memberikan informasi tentang lamaran pekerjaan dengan menggunakan media yang kreatif agar menarik perhatian peserta didik.

Sebanyak 154 orang peserta didik (100%) menyatakan bahwa Guru BK lebih banyak menggunakan media *powerpoint* dibanding menggunakan media yang lainnya. 27 orang peserta didik (17,53%) menyatakan bahwa Guru BK pernah menggunakan media video saat memberikan bimbingan klasikal di dalam kelas, dan sebanyak 138 orang peserta didik (89,61%) menyatakan bahwa media pembelajaran dengan video lebih menarik dan mudah dipahami, serta sebanyak 143 orang peserta didik (92,86%) menyatakan bahwa responden membutuhkan video tutorial untuk penulisan lamaran pekerjaan.

Video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan untuk peserta didik.

Pengembangan media video tutorial mengenai lamaran pekerjaan untuk peserta didik kelas XII SMK Negeri 49 Jakarta dengan model penelitian dan pengembangan ADDIE.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

