

BAB II

KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERFIKIR

A. Deskripsi Teoritis

1. Definisi Video

Video awalnya memiliki konsep yang sama dengan konsep televisi penyiaran. Namun, dewasa ini format media elektronik yang menggunakan gambar bergerak untuk menyajikan sebuah pesan dianggap sebagai video (Smaldino, Lowther, & Russell, 2011). . Secara empiris kata video berasal dari sebuah singkatan dalam Bahasa Inggris yaitu, visual dan audio. Menurut Cahyaningrum (2013) video adalah sistem gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan. Menurut J.E. Kempt dalam Agustriana (2014) video dapat menyajikan sebuah informasi, menggambarkan suatu proses dan tepat mengerjakan keterampilan, menyingkat, dan mengembangkan waktu serta dapat mempengaruhi sikap Hal ini dipengaruhi oleh ketertarikan minat yang ditampilkan media video sehingga membuat stimulus seseorang untuk menyimak lebih dalam (Sukiman, 2012).

Menurut Smaldino, Lowther, dan Russel dalam Rlbawati (2015) keunggulan media video adalah dapat menampilkan gambar bergerak yang disertai suara sekaligus. Pribadi dalam Nurfathiyah, Mara, Siata, Farida, & Arollita (2011) video mempunyai keunggulan sebagai media penyebaran inovasi yaitu, (1) memperlihatkan gerak; (2) memperpendek jarak dan waktu; (3) memperlihatkan fenomena yang tidak dapat dilihat dengan mata; (4) mengkomunikasikan pesan kepada pemirsa (audiens) yang spesifik; (5) dapat digunakan berulang-ulang kali. Menurut Koumi dalam Woolfitt (2015) video menyajikan peran pedagogic dalam pembelajaran. Video dinilai sangat bagus karena mampu menyajikan sebuah konten Fungsi video tersebut dialokasikan kedalam empat domain yaitu, kognitif, eksperimen, afektif, dan skill yang dapat dikaitkan dengan taksonomi bloom.

Selanjutnya, dalam pengembangan sebuah video diperlukan sebuah naskah (skenario). Skenario dibuat melalui gagasan/ide yang sebelumnya sudah dimiliki oleh peneliti (Suparman, 2010). Selain itu sutradara, skenario dapat membantu kru produksi yang bekerja melaksanakan tanggung jawab teknis operasionalnya. Berbeda dengan film,

perpindahan dalam pendekatan video dapat transisional dan bersifat sekuensial. Skenario untuk video akan mempergunakan lebih banyak istilah atau bahasa produksi dan petunjuk-petunjuk teknis operasional (Sadiman , Rahardjo, Haryono, & Harjito, 2014).

Sadiman, dkk (2014) menambahkan bahwa skenario berisi tentang gambar yang perlu diambil oleh kamera serta bunyi dan suara yang harus direkam. Skenario dibuat dengan membagi dua sama lebar kolom. Kolom sebelah kiri memuat keterangan teknik pengambilan gambar dan adegan yang harus dilakukan. Sedangkan kolom sebelah kanan memuat penjelasan narasi yang harus dibaca oleh narasumber.

Istilah teknis pengambilan gambar/ petunjuk dasar yang digunakan dalam video adalah (1) long shot (LS) adalah teknik pengambilan gambar yang diambil dari jarak jauh. Baik objek maupun latar belakangnya terkena. (2) Medium shot (MS) adalah teknik pengambilan gambar yang diambil dari jarak sedang artinya apabila objeknya adalah seorang individu maka separuh badannya terkena (Sadiman , Rahardjo, Haryono, & Harjito, 2014).

Selain itu terdapat petunjuk-petunjuk yang berhubungan dengan gerakan kamera, seperti:

1. Menggerakan kamera ke kanan (*pan right*)
2. Menggerakan kamera ke kiri (*pan left*)
3. Menggerakan kamera ke atas (*tilt up*)
4. Menggerakan kamera ke bawah (*tilt down*)
5. Mengatur pengambilan ke arah CU (*zoom in*)
6. Mengatur pengambilan ke arah LS (*zoom out*)
7. Mendorong kamera ke arah subjek (*dolly in*)
8. Menarik kamera menjauhi subjek (*dolly out*)
9. Kamera mengikuti kemana perginya subjek (*camera follow*)

(Sadiman , Rahardjo, Haryono, & Harjito, 2014).

Selain itu menurut Sadiman, dkk (2014) petunjuk lain yang berhubungan dengan penggunaan efek visual lainnya adalah,

1. Pengambilan oleh kamera tertentu mulai masuk perlahan-lahan (*fade in*)
2. Pengambilan oleh kamera tertentu mulai memudar secara perlahan (*fade out*)
3. Penampilan sesuatu (biasanya titel atau caption) ke atas pengambilan yang ada (siper atau superimpose)

4. Pembauran secara perlahan menggantikan yang sebelumnya (dissolve)
5. Mengganti pengambilan sebelumnya dengan efek penghapusan (wipe)

Storyboard merupakan rangkaian kejadian yang memuat tata peristiwa/alur yang akan divisualisasikan sesuai dengan naskah skenario yang ada. *Storyboard* juga dipergunakan sebagai momen-momen pengambilan gambar (shot) menggantikan shooting breakdown (Sadiman , Rahardjo, Haryono, & Harjito, 2014)

Selain secara visual, sebuah video harus memperhatikan adanya audio (suara) didalamnya. Audio dapat membantu menimbulkan daya imajinasi audiens. Oleh karena itu sebuah audio akan sangat efektif bila didalamnya menggunakan bunyi dan suara yang dapat merangsang pendengar untuk memvisualisasikan imajinasinya melalui pesan-pesan yang disampaikan (Sadiman , Rahardjo, Haryono, & Harjito, 2014).

Agar audiens tidak bosan karena melihat video yang ditampilkan maka diperlukan musik dalam sebuah video. Fungsi musik dalam video adalah menciptakan suasana

yang ingin dibangun oleh audiens (Sadiman , Rahardjo, Haryono, & Harjito, 2014).

Berdasarkan definisi video diatas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan sebuah media yang memadukan unsur audio dan visual untuk menyampaikan informasi, memperlihatkan adanya sebuah fenomena yang didalamnya memiliki sebuah pesan yang ingin disampaikan kepada pemirsa (*audiens*). Video dapat dijadikan sebagai daya tarik minat dan perhatian peserta didik dalam proses pemberian informasi karier sebuah pekerjaan di bidang.

2. Komponen Video

Tipe video yang digunakan adalah tipe digital. Video digital tersusun atas sebuah format untuk mengodekan dan memainkan kembali file video dengan komputer dan menyertakan sebuah pemutar (player) yang mengenali dan membuka file yang dibuat untuk format tersebut (Binanto, 2010). Video digital merupakan serangkaian gambar digital yang ditampilkan dengan kecepatan yang konstan. Gambar ini disebut *frame*. Setiap frame merupakan gambar digital yang terdiri dari raster piksel. Gambar digital memiliki lebar

sebanyak W piksel dan tinggi sebanyak H piksel (Binanto, 2010).

Megapiksel (MP) merupakan satuan yang digunakan dalam dunia *digital imaging* untuk menunjukkan jumlah piksel dalam sebuah video (Binanto, 2010). Resolusi video yang digunakan adalah HD 720 (ukuran dalam piksel 1280 x 720) atau HD 1080 (ukuran dalam piksel 1920 x 1080) karena paling mudah didistribusikan sesuai dengan resolusi layar pada umumnya (Binanto, 2010). Aspek rasio yang digunakan adalah 16:9 yaitu standar aspek rasio untuk high definition (HD) video.

Video dalam bentuk digital memiliki dua buah komponen yaitu format dan *container*. Format adalah metode pembuatan dan pemutaran video. Format yang biasa digunakan adalah MPEG. Sedangkan *container* adalah istilah ekstensi file seperti .avi atau .mp4 (Binanto, 2010).

3. Durasi Video

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Guo PJ, Kim J, Robin R pada tahun 2014 dalam Brame, C.J. (2015) tentang lamanya waktu peserta didik menonton video streaming

edX MOOCs menunjukkan bahwa durasi video kurang dari enam menit memiliki keterlibatan rata-rata hampir mendekati 100%. Artinya peserta didik cenderung menonton seluruh video. Kedua, durasi video 9-12 menit memiliki keterlibatan rata-rata ~ 50%. Artinya, keterlibatan peserta didik menurun. Ketiga, durasi video 12-40 menit memiliki keterlibatan rata-rata ~ 20%. Dapat disimpulkan apabila video berdurasi lebih dari 6 menit maka kemungkinan informasi yang disajikan akan sia-sia karena keterlibatan peserta didik yang kurang.

B. Pekerjaan di bidang Perpustakaan, Pendidikan dan Pelatihan

1. Perpustakaan

Perpustakaan terbagi menjadi beberapa yaitu perpustakaan sekolah, pendidikan tinggi, museum, instansi atau lembaga pemerintah. Pekerjaan yang termasuk dalam kelompok perpustakaan adalah pustakawan. Pustakawan mengumpulkan, menyeleksi, mengembangkan, mengatur dan menjaga koleksi perpustakaan dan repositori informasi lainnya, mengatur dan mengontrol layanan perpustakaan lainnya dan memberikan informasi bagi pengguna (Amir, 2014).

Farr dan Ludden (2002) mengemukakan hal serupa terkait tugas-tugas seorang pustakawan yaitu mengadministrasikan

perpustakaan dan memberikan berbagai layanan perpustakaan. Secara lebih khusus, KBJI mengklasifikasikan tugas yang dilakukan pustakawan, yaitu

- a. Mengatur, mengembangkan, dan memelihara koleksi yang sistematis dari buku, majalah, dan media cetak lainnya,
- b. Menyeleksi dan merekomendasikan akuisisi buku dan media cetak lainnya
- c. Mengatur, mengklasifikasi dan mengkatalogi bahan pustaka,
- d. Mengelola perpustakaan dan fasilitas peminjaman antar perpustakaan dan jaringan informasi
- e. Melakukan penelitian dan menganalisis atau memodifikasi layanan perpustakaan dan informasi sesuai dengan perubahan kebutuhan pengguna
- f. Menyusun dan menerapkan skema dan model konseptual untuk penyimpanan, pengaturan, klasifikasi, dan pengambilan informasi
- g. Menyiapkan makalah ilmiah dan laporan
- h. Melakukan pencarian referensi melalui manual, media on-line dan interaktif, membuat peminjaman antar-perpustakaan dan melakukan fungsi lain untuk membantu pengguna dalam mengakses bahan pustaka,

i. Melayani pengunjung perpustakaan (Farr & Ludden, 2002).

Kompetensi yang harus dimiliki oleh pustakawan terbagi menjadi dua jenis yaitu kompetensi profesional dan kompetensi personal (Harmawan, 2016). Kompetensi profesional yang harus dimiliki oleh pustakawan adalah:

- 1) Memiliki pengetahuan tentang isi sumber informasi dan mampu menginterpretasikan informasi secara kritis
- 2) Memiliki pengetahuan mengenai subjek lain organisasi pengguna perpustakaan
- 3) Mampu mengembangkan layanan informasi perpustakaan yang mudah digunakan dan pembiayaan yang efektif namun tetap dengan aturan organisasi
- 4) Mampu memberikan bimbingan dan bantuan kepada pengguna layanan perpustakaan
- 5) Menganalisis jenis dan kebutuhan informasi yang diperlukan pengguna layanan informasi
- 6) Mampu mengoperasikan teknologi sebagai upaya pengadaan dan pengorganisasian informasi,
- 7) Memiliki keterampilan komunikasi yang baik sebagai cara pendekatan bisnis dan manajemen dengan manajemen senior,

- 8) Melakukan evaluasi hasil penggunaan informasi,
- 9) Mampu secara berkesinambungan memperbaiki layanan informasi sebagai respon dari evaluasi,
- 10) menjadi anggota pustakawan yang dapat berfungsi sebagai konsultasi organisasi yang efektif (Harmawan, 2016).

Sedangkan kompetensi personal seorang pustakawan adalah

- 1) Memiliki karakteristik pribadi yang berkomitmen, positif, fleksibel, berani mengambil keputusan
- 2) Memiliki keterampilan sosial yang baik seperti dapat bekerjasama dalam tim kerja dan kemampuan komunikasi yang efektif (Harmawan, 2016).

2. Pendidikan dan Pelatihan

Pendidikan dan pelatihan menurut Notoatmodjo dalam Herlina (2014) merupakan upaya untuk mengembangkan sumber daya manusia, terutama mengembangkan kemampuan intelektual dan kepribadian manusia. Secara konseptual Dartha (2010) menambahkan bahwa pembeda antara pendidikan dan pelatihan terletak pada tujuannya, Pendidikan memiliki tujuan mempersiapkan calon tenaga yang diperlukan oleh suatu instansi atau organisasi, sedangkan pelatihan memiliki tujuan

meningkatkan kemampuan atau ketrampilan karyawan yang sudah menduduki suatu pekerjaan atau tugas tertentu dalam suatu instansi atau organisasi.

Selain itu, Dartha (2010) menambahkan perbedaan antara pendidikan dan pelatihan dari orientasi pengembangannya. Pendidikan, berorientasi pada pengembangan kemampuan tiga aspek manusia (kognitif, afektif, dan psikomotorik) sedangkan pada pelatihan, orientasi pengembangannya hanya menekankan kepada kemampuan psikomotor.

Pekerjaan dibidang ini membutuhkan pengetahuan yang kuat, kemampuan komunikasi yang baik, dan dorongan membantu peserta didik. Adapun klasifikasi pekerjaan pada bidang pendidikan dan pelatihan adalah: (1) Dosen universitas dan pendidikan tinggi (2) Guru, dan (3) Profesional bidang pendidikan lainnya.

a. Dosen universitas dan pendidikan tinggi

Dosen memiliki peran sebagai *image builder* (pembangun citra). Dosen universitas dan pendidikan tinggi merupakan tenaga profesional. Secara umum, dosen harus melaksanakan tridharma perguruan tinggi yaitu

menyelenggarakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat.

Amir (2014) mencantumkan tugas yang dilakukan oleh seorang dosen universitas dan pendidikan tinggi dalam Klasifikasi Baku Jabatan Indonesia yang meliputi: (1) merancang dan memodifikasi kurikulum dan menyiapkan program studi sesuai dengan persyaratan, (2) menyiapkan dan menyampaikan kuliah dan memberikan tutorial, seminar dan percobaan laboratorium, (3) merangsang diskusi dan pemikiran independen antara mahasiswa, (4) mengawasi pekerjaan eksperimental dan praktis yang dilakukan oleh siswa, (5) memberikan, mengevaluasi dan menilai tugas dan tes, (6) mengarahkan penelitian mahasiswa pasca sarjana atau anggota lain dari departemen, (7) meneliti dan mengembangkan konsep, teori dan metode operasional untuk aplikasi dalam bidang industrial dan lainnya, (8) mempersiapkan buku, makalah atau artikel ilmiah, (9) berpartisipasi dalam pertemuan departemen dan fakultas dan dalam konferensi dan seminar (Amir, 2014).

Melaksanakan tugas dalam pekerjaan dosen memerlukan kompetensi sebagai perangkat dasar

melaksanakan tugas diatas. Kompetensi dosen diatur oleh pemerintah dalam Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru dan Dosen yang berupa (a) kompetensi pedagogik, (b) kompetensi kepribadian, (c) kompetensi sosial, (d) kompetensi profesional (Yahya & Hidayati, 2014).

- 1) Kompetensi pedagogik meliputi pengetahuan dan pemahaman dosen terhadap peserta didik/mahasiswa, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi hasil belajar.
- 2) Kompetensi kepribadian meliputi kemampuan personal dan karakteristik pribadi dosen yang stabil, dewasa, arif, berwibawa, dan mampu menjadi teladan bagi peserta didik/mahasiswa.
- 3) Kompetensi sosial meliputi kemampuan dosen melakukan interaksi sosial berupa komunikasi yang efektif kepada peserta didik/mahasiswa, rekan sejawat, tenaga kependidikan, orangtua/wali, dan masyarakat.

- 4) Kompetensi professional meliputi kemampuan penguasaan materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum subjek keilmuannya dan metodologi keilmuannya.

b. Guru

Guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi perkembangan peserta didik pada tingkat pendidikan anak usia dini, dasar, dan menengah.

1) Guru Pendidikan Sekolah Dasar

Guru Pendidikan Sekolah Dasar mengajarkan berbagai mata ajar di pendidikan tingkat dasar dan mengatur kegiatan pendidikan untuk anak-anak di bawah usia sekolah. Tugas yang dilakukan meliputi:

- a) Menyiapkan program pembelajaran dan memberikan pelatihan dalam berbagai mata ajar di tingkat pendidikan dasar
- b) Merencanakan, dan mengatur kegiatan yang dirancang untuk memfasilitasi perkembangan bahasa, keterampilan fisik dan sosial anak

c) Membuat laporan. Pengawasan pekerja lain dapat disertakan.

Peluang kerja Guru Pendidikan Sekolah Dasar menurut *Career Discovery Encyclopedia* diperkirakan akan bertumbuh di 2016, permintaan untuk guru sekolah dasar sangat bervariasi tergantung letak geografis daerah terutama di sekolah di daerah terpencil. Selain itu, kekhususan topik ajaran seperti matematika, ipa dan Bahasa asing memiliki kesempatan lebih besar lagi (Ferguson, 2009).

2) Guru Pendidikan Menengah

Guru pendidikan menengah mengajar satu atau lebih mata ajar di tingkat pendidikan menengah (Sekolah Menengah Atas). Farr dan Shatkin (2007) menegaskan bahwa guru pendidikan menengah melaksanakan dan menegakkan peraturan untuk mengatur perilaku peserta didik yang bertanggung jawab, menginstruksikan peserta didik secara individual dan kelompok, melakukan kegiatan belajar mengajar dengan teknik pengajaran yang beragam, menetapkan tujuan yang terarah untuk setiap mata pelajaran, proyek, dan memberitahukannya

kepada peserta didik, Diskusi secara aktif dengan orang tua/ wali, guru pelajaran lainnya, guru bk, dan administrator untuk menyelesaikan masalah peserta didik (Farr & Shatkin, 2007).

Adapun tugas yang dilakukan guru menengah meliputi:

- a) Merancang dan memodifikasi kurikulum dan mempersiapkan program pendidikan belajar sesuai dengan pedoman kurikulum
- b) Menyusun dan menegakkan aturan perilaku dan prosedur menjaga ketertiban di antara siswa
- c) menyiapkan dan memberikan pelajaran, diskusi, dan demonstrasi satu atau lebih mata ajar
- d) Menetapkan tujuan yang jelas untuk semua pelajaran, unit, dan proyek-proyek dan mengkomunikasikan tujuan tersebut kepada siswa
- e) Mempersiapkan materi dan ruang kelas untuk kegiatan kelas; mengadaptasi metode pengajaran dan bahan pelatihan untuk memenuhi kebutuhan dan kepentingan yang berbeda-beda

- f) Mengamati dan mengevaluasi kinerja dan perilaku siswa; mempersiapkan, mengelola dan menilai tes, tugas dan ujian untuk mengevaluasi kemajuan peserta didik
- g) Menyiapkan laporan pekerjaan siswa dan berunding dengan guru lain dan orang tua; berpartisipasi dalam pertemuan mengenai kebijakan pendidikan sekolah atau organisasi,
- h) Merencanakan, mengatur, dan berpartisipasi dalam kegiatan sekolah seperti kunjungan, acara olahraga dan konser (amir, 2014).

Peluang kerja bagi guru sekolah menengah diperkirakan akan meningkat hingga 2016 sebab dalam jumlah cukup besar akan banyak guru pensiun sehingga melalui kesempatan ini akan banyak guru pendidikan menengah yang baru (Ferguson, 2009).

3) Guru Pendidikan Kejuruan

Guru pendidikan kejuruan mengajar atau melatih bidang kejuruan atau pekerjaan di sekolah menengah dan atau di lembaga dewasa atau perguruan tinggi. Tujuannya adalah mempersiapkan peserta didik untuk bekerja di pekerjaan

spesifik atau area kerja pendidikan tinggi atau universitas (Amir, 2014).

Adapun tugas yang dilakukan oleh guru Pendidikan kejuruan meliputi:

- a) Mengembangkan kurikulum dan merencanakan konten dan metode pengajaran
- b) Menentukan kebutuhan pelatihan mahasiswa atau pekerja dan sebagai penghubung dengan individu, industri dan sektor-sektor pendidikan lainnya untuk menjamin penyediaan program pendidikan dan pelatihan yang relevan
- c) Memberikan kuliah dan melakukan diskusi untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensi siswa
- d) Melatih dan memantau siswa dalam penggunaan alat, peralatan dan bahan-bahan dan mencegah cedera dan kerusakan
- e) Mengamati dan mengevaluasi pekerjaan siswa untuk menentukan kemajuan, memberikan umpan balik, dan memberi saran untuk perbaikan

- f) Memberikan tes lisan, tertulis atau kinerja untuk mengukur kemajuan, mengevaluasi efektivitas pelatihan dan menilai kompetensi
- g) Menyiapkan laporan dan memelihara catatan seperti nilai siswa, kehadiran, dan rincian kegiatan pelatihan
- h) Mengawasi proyek independen atau kelompok, penempatan lapangan, kerja laboratorium, atau pelatihan lain; menyediakan pelatihan individual dan tutorial atau perbaikan, (amir, 2014).

Diperkirakan peluang kerja pada pekerjaan di bidang ini akan tinggi dikarenakan perubahan pemikiran masyarakat tentang pentingnya pendidikan lanjutan untuk sukses dan kemajuan karier dewasa ini (Ferguson, 2009).

c. Bidang Pendidikan Lainnya: Pelatihan

Profesional Bidang Pendidikan Lainnya termasuk dalam kelompok golongan pekerjaan pendidikan dan pelatihan. Profesional bidang pendidikan lainnya melakukan penelitian dan memberikan saran tentang metode mengajar, mengajar orang dengan kesulitan belajar atau kebutuhan khusus; mengajar Bahasa non-native untuk tujuan migrasi dan terkait; memberikan tutorial pribadi; mengajar seni, teknologi

informasi dan mata ajar lain di luar sistem pendidikan primer, sekunder dan tinggi dan menyediakan layanan pengajaran lainnya yang tidak diklasifikasikan di tempat lain di subgolongan profesional pengajaran (Amir,2014).

Adapun tugas yang dilakukan secara umum oleh professional bidang pelatihan meliputi:

- 1) Melakukan penelitian dan pengembangan atau memberikan saran mengenai metode pengajaran, kursus dan alat bantu
- 2) mengajar anak-anak dengan cacat fisik, orang muda atau orang dewasa atau orang-orang dengan kesulitan belajar atau lainnya dengan kebutuhan khusus
- 3) Mengajar bahasa *non-native* untuk tujuan migrasi secara praktek, teori dan pertunjukan musik, drama, tari, seni visual dan lainnya
- 4) Mengembangkan program pelatihan, penjadwalan dan program kursus untuk pengguna teknologi informasi.

Pekerjaan dalam golongan ini diklasifikasikan sebagai berikut: (a) *Instructional Designer*, dan (b) Guru pendidikan khusus. Berikut tugas-tugas yang dilakukan pekerjaan diatas:

a) *Instructional Designer*

Instructional Designer adalah pekerjaan yang berfokus pada mengembangkan materi instruksional, mengkoordinasikan konten pendidikan, dan menggabungkan teknologi terkini dan memberikan panduan kepada pendidik dan instruktur pengembangan kurikulum dan pelaksana kursus.

Adapun tugas-tugas yang dilakukan oleh pekerjaan *Instructional Designer* adalah (1) merancang dan melaksanakan program pelatihan guru dalam menangani prosedur kelas baru, materi pelajaran, pralatan, serta alat-alat yang digunakan, (2) Memberikan saran kepada guru atau karyawan administrasi dalam pengembangan kurikulum dan penggunaan materi, strategi pelaksanaan, (3) melakukan konsultasi dengan anggota komite pendidikan untuk memperoleh pengetahuan tentang bidang studi kemudian menghubungkan materi kurikulum dengan mata pelajaran tertentu, (4) melakukan penelitian, evaluasi, dan menyiapkan rekomendasi mengenai kurikulum, metode instruksional, dan bahan untuk sistem sekolah, (5) mengembangkan alat tes, kuesioner, dan prosedur

pengukuran efektivitas kurikulum yang bertujuan menentukan terpenuhinya tujuan program yang telah dibuat (Farr & Shatkin, 2007).

b) Guru Pendidikan Khusus

Guru pendidikan khusus adalah tenaga pendidik yang memenuhi kualifikasi akademik, kompetensi, dan sertifikat pendidik bagi peserta didik berkebutuhan khusus karena kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 157 tahun 2014 tentang kurikulum pendidikan khusus menetapkan bahwa peserta didik berkelainan atau berkebutuhan khusus terdiri dari peserta didik yang tunanetra, tunarungu, tunawicara, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, berkesulitan belajar, lamban belajar, autis, memiliki gangguan motorik, menjadi korban penyalahgunaan narkoba, obat terlarang dan zat adiktif lainnya, serta memiliki kelainan lain. Guru mengajarkan peserta didik secara visual proses akademik dan kehidupan dasar (Farr & Shatkin, 2007).

Tugas yang dilakukan oleh guru pendidikan khusus adalah (1) menetapkan peraturan kebijakan perilaku peserta didik, (2) mempersiapkan bahan materi dan ruang kelas untuk kegiatan belajar, (3) bertemu dengan orangtua, administrator, spesialis penguji, pekerja sosial dan professional untuk pengembangan pemberian layanan dan penyelesaian masalah perilaku dan akademis, (4) memodifikasi kurikulum pendidikan umum untuk peserta didik yang berkebutuhan khusus berdasarkan teknik instruksional dan teknologi instruksional, (5) melakukan pengamatan dan evaluasi hasil belajar peserta didik (Farr & Shatkin, 2007).

C. Bimbingan Klasikal

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 111 tahun 2014 tentang bimbingan dan konseling pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah, kegiatan bimbingan klasikal dilakukan secara terjadwal dan rutin setiap kelas/minggu. Materi layanan bimbingan klasikal meliputi empat bidang layanan bimbingan dan konseling diberikan secara proporsional sesuai kebutuhan peserta didik/konseli yang meliputi aspek perkembangan pribadi, sosial, belajar dan karir dalam

kerangka pencapaian perkembangan optimal peserta didik. Materi layanan bimbingan klasikal disusun dalam bentuk rencana pelaksanaan layanan (RPL). Bimbingan klasikal diberikan oleh pendidik profesional yang minimal berkualifikasi akademik Sarjana Pendidikan (S1) dalam bidang Bimbingan dan Konseling dan lulus pendidikan profesi guru bimbingan dan konseling/konselor, atau guru Bimbingan dan konseling yang berkualifikasi minimal Sarjana Pendidikan (S-1) dalam bidang bimbingan dan konseling dan bersertifikat pendidik.

Kegiatan bimbingan klasikal merupakan ragam teknik yang bersifat pedagogis untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik/konseli dalam upaya mengembangkan lingkungan perkembangan belajar (Kartadinata, 2011). Kegiatan bimbingan klasikal salah satu strategi layanan dasar yang dapat dilaksanakan oleh guru BK dengan menggunakan metode tertentu. Kegiatan bimbingan klasikal merupakan kegiatan yang diberikan kepada sejumlah peserta didik/konseli yang dilaksanakan di kelas dalam bentuk tatap muka antara guru bimbingan dan konseling atau konselor dengan peserta didik/konseli dan bersifat pengembangan, pencegahan, dan pemeliharaan (Farozim, 2016).

Gysbers dan Henderson dalam Ansorullah & Badrujaman (2014) mengemukakan bahwa salah satu asumsi dalam konsep program BK komprehensif adalah diperlukan sebuah materi yang sistematis yang dibutuhkan oleh seluruh peserta didik. Setiap guru BK harus membimbing 150 orang peserta didik atau setara dengan mengajar di kelas selama 18 jam pelajaran setiap minggunya. Maka setiap guru BK di SMA memiliki alokasi waktu satu jam kegiatan bimbingan klasikal di kelas (Ansorullah & Badrujaman, 2014).

D. ADDIE

1. Analisis

Tujuan dari tahap analisis adalah untuk mengidentifikasi penyebab kemungkinan terjadinya kesenjangan dengan apa yang ditampilkan. Adapun prosedur yang dilakukan dalam tahap analisis adalah (Branch, 2009)

- a. melakukan validitas atas apa yang ditampilkan (kesenjangan),
- b. menentukan tujuan instruksional,
- c. menganalisis karakteristik pengguna,
- d. menganalisis sumber daya yang dibutuhkan,
- e. menyusun rencana pengembangan produk

Untuk melakukan prosedur tersebut, hal lain yang perlu dilakukan adalah menentukan strategi tindak lanjut dengan melakukan wawancara atau observasi untuk memenuhi data kebutuhan yang diperlukan. Data yang dikumpulkan dapat dirangkum sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti (Danks, 2011).

2. Desain

Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain adalah melakukan verifikasi produk yang akan dikembangkan dan menganalisis instrumen tes yang tepat untuk mengevaluasi produk (Branch, 2009). Adapun prosedur yang dilakukan dalam tahap desain adalah

- a. Melakukan inventarisasi tugas yang akan dilakukan
- b. Menuliskan tujuan dari sebuah produk
- c. Menuliskan strategi pengujian produk

Tahap desain, meliputi penyusunan kerangka bahan, penentuan sistematika, perencanaan alat evaluasi serta komponen-komponen yang akan dimuat dalam media (Mahanani, 2013). Secara lebih khusus, dalam tahap desain, kegiatan yang dilakukan dimulai dengan menetapkan tujuan, membuat storyboard atau merancang skenario (Sari, 2017).

3. Pengembangan

Pengembangan/*development* dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk (Sari, 2017). Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan/*development* adalah melakukan pengembangan produk dan melakukan validitas pembelajaran yang dipilih oleh sumber daya atau kegiatan realisasi rancangan. Adapun prosedur yang akan dilakukan adalah (Branch, 2009)

- a. Hasilkan konten
- b. Mengembangkan media pendukung produk
- c. Mengembangkan panduan untuk penggunaan produk
- d. Melakukan evaluasi formatif

4. Implementasi

Tahap implementasi adalah tahap mengubah rencana menjadi sebuah produk. Menurut Branch (2009) pada tahap implementasi, pengguna diharapkan mampu mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan baru yang diperlukan untuk mengurangi kesenjangan kinerja yang terjadi di lingkungan belajarnya. Adapun prosedur yang dilakukan pada tahap implementasi adalah (Branch, 2009)

- a. Mempersiapkan guru

b. Mempersiapkan peserta didik

Sesuai dengan Branch, Aldoobie (2015) menyatakan prosedur kedalam tiga tahap yaitu,

- a. Melatih instruktur. Melatih seorang instruktur diperlukan dalam tahap ini, sebab kemungkinan produk yang telah dikembangkan tidak selalu dapat diberikan oleh orang yang membuat produk tersebut.
- b. Mempersiapkan pengguna, peneliti harus memastikan bahwa pengguna memiliki semua yang dibutuhkan dalam bimbingan klasikal seperti materi, alat, dan pengetahuan secara mendasar agar mampu memberikan kontribusi dalam layanan yang diberikan.
- c. Mempersiapkan lingkungan pembelajaran. Peneliti harus memastikan bahwa sasaran dari produk pengembangan memiliki peralatan pendukung yang bisa digunakan untuk menyelenggarakan tahap implementasi (Aldoobie, 2015).

5. Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses instruksional, baik sebelum dan sesudah implementasi. Adapun prosedur yang dilakukan dalam tahap ini adalah (Branch, 2009)

- a. Menentukan kriteria evaluasi,
- b. Menentukan alat evaluasi
- c. Melakukan evaluasi.

Evaluasi dibagi menjadi dua jenis yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif atau evaluasi proses merupakan evaluasi yang dilakukan secara berkala pada setiap tahap dalam model ADDIE. Evaluasi dapat dilakukan dengan cara satu per satu, evaluasi kelompok kecil, atau evaluasi didalam kelas (Aldoobie, 2015). Sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan untuk melihat dampak yang diterima pengguna dan keefektifan sebuah produk. Peneliti dapat membuat asesmen dengan skala likert sehingga memperlihatkan klasifikasi pilihan pengguna seperti sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Aldoobie, 2015).

E. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian lain mengenai *Sistem Pendidikan Tinggi Indonesia: Seberapa Responsif terhadap Pasar Kerja?* oleh Australian Aid (2014) menunjukkan pertumbuhan kesempatan kerja bagi lulusan pendidikan tinggi cenderung lebih besar pada bidang profesional dan manajerial yang membutuhkan keterampilan lanjut cukup tinggi

sehingga hampir 2/3 dari lulusan pendidikan tinggi di Indonesia bekerja pada sektor jasa terutama di sektor layanan publik seperti Pendidikan, Kesehatan, Administrasi Pemerintah dan 3/4 dari jumlah tersebut bekerja pada sektor pendidikan sebagai guru.

Berdasarkan hasil RAKOR Program Sertifikasi Pendidik dan Sertifikasi Keahlian bagi Guru SMA/SMK (Alih Fungsi) terkait Revitalisasi Pendidikan Vokasi pada Oktober 2016 lalu diketahui bahwa saat ini lapangan hanya 22% guru produktif di SMK yang artinya guru tersebut menguasai mata pelajaran bidang keahlian seperti otomotif sedangkan 78% guru SMK termasuk guru normative atau adaptif artinya guru menguasai mata pelajaran wajib dan dasar. Berdasarkan data tersebut sekitar 15.000 Guru SMK dan SMAN akan disiapkan untuk memilih bidang alih fungsi di lima bidang yaitu Maritim, Pertanian, Pariwisata, Ekonomi, dan Teknologi.

Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Agustriana (2014) tentang efektifitas penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa SMA di SMAN 1 Mempawah menunjukkan hasil bahwa peserta didik pada kelompok eksperimen (yang menggunakan video sebagai media pembelajaran) mendapat nilai rata-rata 68,93. Nilai tersebut lebih

baik dibanding peserta didik dikelompok kontrol (yang menggunakan media konvensional seperti alat peraga dan ceramah) mendapat nilai rata-rata 55. Hal tersebut memang terbukti sebanyak 188 orang peserta didik (96%) senang menonton video. Peneliti menyimpulkan bahwa video dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif untuk peserta didik dalam layanan bimbingan klasikal. Selain peserta didik dapat melihat dan mendengarkan informasi secara bersamaan dan guru BK mampu memberikan gambaran dunia kerja melalui media video.

F. Kerangka Berfikir

Peserta didik SMA termasuk dalam klasifikasi tahap perkembangan karier eksplorasi milk Super. Peserta didik tersebut berada pada rentang usia 15-24 tahun. Tahap eksplorasi ditandai dengan tugas-tugas perkembangan vokasional (*vocational developmental tasks*). Salah satu dari tugas perkembangan tahap ekplorasi adalah *crystallizing*. Adapun tugas perkembangan yang harus dicapai oleh peserta didik disebut *crystallizing*. Hal yang harus dilakukan untuk mencapai tugas perkembangan tersebut adalah merumuskan sebuah tujuan pekerjaan melalui kesadaran akan sumber-sumber yang tersedia, mengumpulkan informasi

mengenai berbagai kemungkinan, minat, nilai, dan perencanaan untuk pekerjaan yang disukainya.

Peserta didik dewasa ini belum mengetahui secara meluas informasi tentang pekerjaan-pekerjaan yang ada serta peluang kerja didalamnya. Padahal pemerintah sudah memberikan perhatian yang cukup besar dengan menetapkan undang-undang perpustakaan yang menyatakan bahwa pustakawan adalah pemegang peran strategis dalam pembangunan kecerdasan bangsa Indonesia. Hal tersebut berarti tenaga seorang pustakawan diperlukan oleh perusahaan pemerintah. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Australian Aid bersama dengan Bank Dunia dan Kementrian Budaya dan Pendidikan pada tahun 2014 menyatakan bahwa lulusan pendidikan tinggi hampir 2/3 bekerja pada sektor layanan public seperti pendidikan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang melibatkan 196 orang peserta didik diperoleh hasil bahwa hanya sebanyak 96 orang peserta didik (49%) yang mengetahui bahwa peluang kerja kelompok perpustakaan cukup besar dan sebanyak 118 orang peserta didik (60%) mengetahui pekerjaan yang tergolong dalam pekerjaan di bidang pendidikan dan pelatihan.

SMAN 31 Jakarta menampilkan fenomena yang lain. Pada tahun 2015/2016 peserta didik yang lulus dalam seleksi penerima perguruan tinggi negeri sebanyak 158 orang peserta didik melalui berbagai jalur. Peserta didik yang diterima di perguruan tinggi negeri melalui jalur seleksi nasional masuk perguruan tinggi negeri (SNMPTN) sebanyak 52 orang peserta didik. Namun, peserta didik yang memilih program studi ilmu perpustakaan hanya satu orang peserta didik dan delapan orang peserta didik yang memilih program studi kependidikan. Peserta didik yang diterima di perguruan tinggi negeri melalui jalur seleksi bersama masuk perguruan tinggi negeri (SBMPTN) sebanyak 39 orang peserta didik. Namun, peserta didik yang memilih program studi kependidikan hanya empat orang peserta didik. Peserta didik yang diterima di perguruan tinggi melalui jalur mandiri sebanyak 67 orang peserta didik. Namun, peserta didik yang memilih program studi kependidikan hanya 2 orang. Secara keseluruhan peserta didik yang masuk perguruan tinggi negeri dengan program studi kependidikan hanya 14 orang peserta didik dan program studi perpustakaan hanya satu orang peserta didik dari total 158 peserta didik.

Tahun 2016/2017 terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang diterima di perguruan tinggi negeri, peserta didik yang diterima di perguruan tinggi negeri sebanyak 184 orang peserta didik dengan rincian peserta didik yang lulus melalui jalur SNMPTN sebanyak 41 orang peserta didik. Peserta didik yang memilih program studi ilmu perpustakaan sebanyak satu orang dan program studi kependidikan sebanyak delapan orang peserta didik. Selanjutnya, peserta didik yang lulus melalui jalur SBMPTN sebanyak 59 orang peserta didik. Peserta didik yang memilih program studi kependidikan sebanyak empat orang peserta didik. Kemudian, peserta didik yang lulus melalui jalur mandiri sebanyak 84 orang peserta didik. Peserta didik yang memilih program studi kependidikan sebanyak empat orang. Secara keseluruhan peserta didik yang memilih program studi kependidikan di perguruan tinggi negeri sebanyak 16 orang peserta didik dan program studi ilmu perpustakaan hanya satu orang peserta didik. Data tersebut menunjukkan bahwa memang ketertarikan dan minat akan pekerjaan di bidang perpustakaan, pendidikan dan pelatihan termasuk rendah.

Secara mendalam, peneliti melakukan studi pendahuluan dilakukan dengan menggunakan tes untuk mengetahui sejauh

mana pengetahuan yang dimiliki peserta didik tentang pekerjaan di bidang perpustakaan, pendidikan dan pelatihan. Hasil studi pendahuluan memperoleh hasil sebagai berikut, (1) sebanyak 115 orang (59%) peserta didik mengetahui tugas-tugas yang dilakukan pustakawan, (2) sebanyak 96 orang (49%) peserta didik mengetahui kompetensi seorang pustakawan, (3) sebanyak 67 orang (34%) peserta didik mengetahui tugas-tugas yang dilakukan dosen universitas dan pendidikan tinggi, (4) sebanyak 156 orang (80%) peserta didik mengetahui kompetensi seorang dosen, (5) sebanyak 114 orang (58%) peserta didik mengetahui kompetensi guru yang diatur sesuai dengan Undang-Undang Peraturan Pemerintah Republik Indonesia, (6) sebanyak 26 orang (13%) peserta didik mengetahui jenis kompetensi guru dan dosen tersebut, (7) sebanyak 162 orang (83%) peserta didik mengetahui tugas guru sekolah dasar dan pendidikan anak usia dini, (8) sebanyak 137 orang (70%) peserta didik mengetahui tugas guru pendidikan menengah, (9) sebanyak 65 orang (33%) peserta didik mengetahui tugas guru pendidikan kejuruan, (10) sebanyak 55 orang (28%) peserta didik mengetahui tugas-tugas pekerjaan Instructional Designer, serta (11) sebanyak 86 orang (44%) peserta didik mengetahui tugas guru pendidikan khusus. Sebanyak 151

orang (77%) peserta didik menyatakan bahwa profil pekerjaan kelompok perpustakaan, pendidikan dan pelatihan masih sulit ditemukan sehingga Sebanyak 160 orang (82%) peserta didik menyatakan bahwa mereka membutuhkan informasi lebih lanjut terkait pekerjaan di bidang perpustakaan, pendidikan dan pelatihan.

Salah satu strategi layanan dasar pada bimbingan dan konseling adalah kegiatan bimbingan dan klasikal. Kegiatan bimbingan klasikal dirasa mampu digunakan oleh guru BK keluar dari masalah diatas untuk mencapai tugas perkembangan pada tahap eksplorasi. Berdasarkan studi pendahuluan yang melibatkan 196 orang peserta didik, sebanyak 160 orang (82%) peserta didik menyatakan bahwa guru BK melakukan kegiatan bimbingan klasikal dengan menggunakan media Powerpoint (PPT), sedangkan sebanyak 36 orang (18%) peserta didik menyatakan bahwa guru BK menggunakan media video. Padahal sebanyak 188 orang (96%) peserta didik senang menonton video. Sebanyak 174 orang (89%) peserta didik menyatakan bahwa guru BK memberikan informasi karier mengenai pekerjaan di bidang. Hal tersebut juga yang menyebabkan informasi karier terkait pekerjaan di bidang kurang dapat direspon dengan baik oleh peserta didik.

Oleh sebab itu, peneliti akan mengembangkan media yang disenangi oleh peserta didik sebagai solusi dari permasalahan diatas yaitu, media video tentang pekerjaan di bidang perpustakaan, pendidikan dan pelatihan. Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak dan mampu menyajikan sebuah informasi, menggambarkan suatu proses dan tepat mengerjakan keterampilan, menyingkat, dan mengembangkan waktu serta dapat mempengaruhi sikap Hal ini dipengaruhi oleh ketertarikan minat yang ditampilkan media video sehingga membuat stimulus seseorang untuk menyimak lebih dalam.

Bagan 2.1

Kerangka berfikir

