

BAB II

KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teoritis

1. Media Audio-Visual

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Smaldino, Russell, Heinich, dan Molenda (2004) media merupakan sarana komunikasi dan sumber informasi. Hamidjojo (Kustandi dan Sutjipto, 2011) mengatakan bahwa media dapat dikatakan sebagai sarana fisik untuk menyampaikan atau menyebar gagasan, pendapat. Kesimpulan dari pendapat para ahli, bahwa media merupakan suatu sarana untuk menyampaikan informasi maupun menyebar gagasan agar tercipta suatu komunikasi.

Lingkup pendidikan dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran. Gagne dan Reiser (1983) media adalah berbagai jenis komponen penyalur pesan atau informasi dalam lingkungan peserta didik. Arief (Taufiq, 2016) menjelaskan media pembelajaran adalah penyalur pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik untuk fokus pada materi yang disampaikan.

Octavianingrum (2016) mengatakan bahwa kemajuan teknologi dalam media pembelajaran seperti poster, *flipchart*, film, video, dan lainnya menjadi pilihan yang tepat dalam meningkatkan mutu pendidikan. Video merupakan media audio-visual. Menurut Wati (2016) media audio-visual merupakan media

yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi.

Media audio-visual memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan peserta didik. Media audio-visual memberikan banyak stimulus kepada peserta didik, karena sifat audio-visual/suara-gambar. Semenderiadis dan Martidou (2009) mengungkapkan bahwa audio-visual dapat memperkaya lingkungan belajar seperti mengeksplorasi suatu hal, melakukan eksperimen dan penemuan, serta mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan mengungkapkan pikirannya.

Bransford, Brown, dan Cocking (Zac, 2015) menjelaskan pentingnya penggunaan video di kelas yaitu, selain memunculkan interaktivitas juga membantu peserta didik untuk belajar kembali dengan melihat dan meninjau kembali materi yang telah disampaikan. Peserta didik dapat meninjau kembali materi dengan mengakses situs *YouTube*. Watkins (2015) menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran audio-visual sedang dieksplorasi karena berbagai alasan, termasuk pengakuan preferensi peserta didik pada format visual dalam literatur "*Net-Generation*" dan meningkatnya prevalensi format budaya audio-visual melalui *YouTube*. Peneliti akan menggunakan media audio-visual, yaitu *videoscribe* dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik karena *videoscribe* dapat di unggah ke internet dan diakses oleh peserta didik jika ingin meninjau kembali materi yang disampaikan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kemajuan teknologi seperti adanya media audio-visual dalam pembelajaran dapat memberikan banyak stimulus kepada peserta didik, karena sifat audio-visual/suara-gambar. Selain itu, media tersebut dapat membantu peserta didik untuk belajar kembali dengan melihat dan meninjau kembali materi yang telah disampaikan, dengan cara mengunggah media ke internet.

2. Videoscribe

Videoscribe adalah *software* yang bisa digunakan dalam membuat desain animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol (salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Joyce dan White (2016) mengatakan bahwa *videoscribe* adalah *software* yang menciptakan animasi gaya papan tulis singkat untuk menjelaskan konsep tertentu baik dibuat oleh instruktur (guru) atau peserta didik.

Kesimpulan dari pendapat ahli, *videoscribe* adalah suatu media animasi yang dapat dikreasikan sedemikian rupa menyesuaikan tema topik yang akan disampaikan, serta dapat dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Wulandari (2016) mengatakan bahwa kelebihan *videoscribe* ialah mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. *Videoscribe* juga menyediakan fitur yang sangat beragam seperti desain animasi, grafis, gambar, maupun suara sehingga mampu

disesuaikan dengan materi yang diinginkan. Kelemahan *videoscribe* adalah proses pembuatannya membutuhkan waktu yang lama agar konten yang ingin disampaikan dalam video mudah dipahami. Kelemahan lainnya ialah *videoscribe* hanya dapat membantu peserta didik yang memiliki gaya belajar audio-visual.

Videoscribe memiliki beberapa kegunaan yang dikemukakan oleh Tirta (Musyadat, 2015): (a) Untuk keperluan bisnis *online*. Ide marketing dapat dituangkan melalui *videoscribe*, (b) untuk pendidik, guru/dosen sebagai pengantar pembelajaran, (c) untuk presentasi keperluan pribadi, (d) menunjukkan kemampuan berpikir dan mengombinasikannya lewat video animasi.

Videoscribe menjadikan penyampaian pesan mudah dipahami karena menyediakan berbagai macam fitur untuk mendukung desain video animasi yang akan dibuat, sehingga *videoscribe* perlu dikembangkan. Joyce dan White (2016) mengatakan bahwa *videoscribe* dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena media *videoscribe* mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efisien.

Pembuatan *videoscribe* dapat dilakukan secara *offline*, sehingga tidak membutuhkan layanan internet dan memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *videoscribe* salah satunya adalah peralatan dasar dan keterampilan. Menurut Wulandari (2016) peralatan dasar yang dibutuhkan untuk menunjang *videoscribe* diantaranya ialah: (a) prosesor 1.6GHz, (b) memori RAM 1GB, (c)

resolusi monitor 800x768, (d) alat petunjuk dalam pembuatan objek (*mouse*), (e) alat input huruf, angka, dan perintah lain (*keyboard*), (f) sistem operasi *windows vista* atau lebih. Sedangkan keterampilan yang dibutuhkan dalam pembuatan *videoscribe* ialah merangkai materi dengan runtut dan rapi (kognitif) dan membuat visual yang mendukung materi dan menuangkannya ke dalam *timeline*.

Purnama, Erlidawati, dan Muhammad (2017) menjelaskan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat video animasi ialah:

1. Materi yang sesuai mengenai hal yang ingin disampaikan,
2. pemilihan gambar atau animasi yang sesuai dengan topik,
3. pemilihan warna latar,
4. efek animasi yang digunakan disesuaikan dengan presentasi saat disampaikan,
5. pemilihan huruf dan warna huruf dalam video animasi yang dibuat,
6. sesuaikan durasi video dengan materi yang disampaikan.

Riyana (2012) mengatakan bahwa kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonstentrasi manusia yang cukup terbatas antara 15-20 menit, menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film. Lebih lanjut Batubara dan Ariani (2016) mengatakan bahwa video sebagai media pembelajaran lebih cepat dan lebih efektif dalam menyampaikan pesan atau materi dibandingkan media teks, oleh karena itu durasi video sebaiknya tidak terlalu lama, yaitu berkisar antara 3-7 menit. Meskipun demikian, menurut Gromik (2007), dalam merancang desain video, durasi disesuaikan dengan kebutuhan, baik dari segi struktur maupun materi yang akan dibahas.

Videoscribe dilengkapi oleh fitur suara dalam pembuatannya, sehingga video dapat dilengkapi dengan musik atau *sound effect*. Menurut Riyana (2012), beberapa ketentuan tentang musik dan *sound effect* ialah:

1. Musik untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas volume yang lemah (*soft*) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narator.
2. Musik yang digunakan sebagai *background* sebaiknya musik instrumen.
3. Hindari musik dengan lagu yang populer atau sudah akrab di telinga peserta didik.
4. Menggunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik.

Lebih lanjut Janah, Nurhayati, dan Masdudi (2016) mengatakan bahwa musik instrumental cenderung dapat memberi ketenangan, rasa aman, dan membangkitkan daya imajinasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *videoscribe* merupakan *software* yang mampu memadukan gambar, suara atau musik, dan desain yang menarik sehingga dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

3. Kinerja Akademik Peserta didik

Peserta didik penting untuk mengetahui kinerja akademik karena dapat meningkatkan kualitas diri dalam masa perkembangannya di sekolah. Knoell (2012) mengatakan bahwa sekolah merupakan salah satu lingkungan belajar yang membantu seseorang berkembang.

McKinney (2017) mendefinisikan kinerja akademik sebagai seberapa baik peserta didik telah mempersiapkan diri dan tampil di kelas, serta seberapa baik peserta didik menguasai materi yang diberikan. Lebih lanjut,

O'Connor dan Paunonen (2007) mengatakan bahwa kinerja akademik merupakan hasil akhir yang dicapai oleh seseorang sebagai keberhasilan selama mengikuti pendidikan dalam sebuah institusi pendidikan. Dalam literatur dan artikel yang ada, kinerja akademik sering pula digunakan istilah prestasi belajar, kesuksesan belajar, atau pencapaian hasil akademik.

Kinerja akademik peserta didik di kelas, dapat dilihat dari aktivitas peserta didik itu sendiri. Senada dengan McKinney Mudhofir (Supinah, 2008), kategori aktivitas belajar peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas dapat dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu interaksi aktif dengan guru, aktivitas peserta didik saat duduk, serta partisipasi mental. Penampilan kinerja akademik yang baik, perlu didukung dengan prinsip belajar. Prinsip belajar yang harus dilakukan peserta didik terkait dengan aktivitas belajar menurut Mudhofir (Supinah, 2008) yaitu persiapan belajar, memotivasi diri agar aktivitas belajarnya meningkat, berpartisipasi aktif, serta pengetahuan tentang hasil belajar.

Kesimpulan dari pendapat berbagai ahli, kinerja akademik merupakan suatu hal yang digunakan untuk mengukur seberapa baik peserta didik tampil di sekolah, dilihat dari aktivitas belajar atau materi yang dapat dikuasai. Kinerja akademik dapat dikatakan berkaitan dengan kegiatan belajar dan hasil belajar peserta didik di sekolah.

Galiher dan Darling (Mushtaq dan Khan, 2012) menjelaskan bahwa mengukur kinerja akademik dapat dilakukan menggunakan hasil belajar (nilai rapor), karena fokus utama adalah mengukur kinerja akademik dalam waktu

semester tertentu. Secara umum, Ali, Haider, Munir, Khan, dan Ahmed (2013) mengasumsikan bahwa peserta didik yang menunjukkan kinerja yang lebih baik atau lebih tinggi di kelas awal studi, mereka akan tampil lebih baik di tahun ajaran berikutnya.

Hansen (Hijazi dan Naqvi, 2006) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa kinerja akademik peserta didik dipengaruhi berbagai faktor seperti kemampuan belajar karena paradigma baru tentang belajar mengasumsikan bahwa semua peserta didik dapat dan harus belajar pada tingkat yang lebih tinggi. Lebih lanjut, Kaighobadi dan Allen (Wijaya, 2012) menjelaskan bahwa penelitian kinerja akademik mendapat perhatian yang besar dari para *stakeholder* dunia pendidikan karena tujuannya adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang perlu diperbaiki dalam meningkatkan kinerja akademik pelajar sehingga mampu meningkatkan kualitas diri peserta didik dan kualitas pembelajaran.

4. Faktor-Faktor Kinerja Akademik

Informasi tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan akademik mempunyai implikasi penting pada pembelajaran dan pendidikan. Akessa & Dhufera (2015) menyatakan bahwa faktor-faktor kinerja akademik merupakan hal-hal yang dapat membentuk apa yang peserta didik siap lakukan ketika sekolah.

Mushtaq dan Khan (2012) menyebutkan dua jenis faktor yang mempengaruhi kinerja akademik peserta didik, yaitu faktor internal dan eksternal kelas. Faktor internal kelas meliputi kompetensi peserta didik dalam

berbahsa, jadwal kelas, ukuran kelas, buku bacaan, hasil ujian kelas, sarana belajar, pekerjaan rumah, lingkungan kelas, kompleksitas materi pelajaran, peran guru di kelas, teknologi yang digunakan di kelas dan sistem ujian. Faktor eksternal kelas meliputi kegiatan ekstrakurikuler, masalah keluarga, pekerjaan dan keuangan orang tua, dan masalah lainnya. Lebih lanjut, Mushtaq dan Khan (2012) menyebutkan faktor yang mempengaruhi kinerja akademik peserta didik yaitu keterampilan komunikasi, fasilitas belajar, dan bimbingan yang tepat.

a. Keterampilan Komunikasi

Mushtaq dan Khan (2012) mengatakan bahwa peserta didik yang memiliki keterampilan komunikasi yang kuat, akan meningkatkan kinerja akademik. Menurut Asemanyi (2015) keterampilan komunikasi merupakan kemampuan dalam berkomunikasi dengan benar. Maryanti, Zikra, dan Nurfarhanah (2012) menjelaskan bahwa keterampilan komunikasi peserta didik dapat dilihat dari kegiatan diskusi. Beberapa peserta didik sulit mengungkapkan pendapatnya karena tidak mendengarkan apa yang disampaikan oleh orang lain ketika berdiskusi, tidak mampu mengungkapkan ide cemerlang saat diskusi berlangsung, hanya mampu menulis ide lewat tulisan namun tidak bisa diungkapkan secara lisan, serta tidak mampu menanggapi pendapat teman.

Dijelaskan oleh Weaver dan Qi (Wijaya, 2012) bahwa peserta didik yang aktif dalam proses diskusi kelas akan belajar lebih banyak jika dibandingkan dengan peserta didik yang tidak aktif berpartisipasi dalam

berdiskusi kelas. Metode diskusi akan membuat peserta didik menjadi aktif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran yang dilakukannya.

McKinney (2017) memberikan standar penilaian antusiasme peserta didik dan kerja samanya dalam bekerja pada suatu kelompok, sebagai berikut:

- 1) Kuat, antusias, tertarik, dan sepenuhnya terlibat, apabila dapat merangsang peserta didik lain dan megajak untuk terlibat, kualitas kepemimpinan yang luar biasa, tetapi dengan nyaman menerima peran pendukung ketika diberi tugas, terampil menggunakan pengetahuan tentang dinamika kelompok untuk menginspirasi kerja sama di antara beragam individu/kelompok, dan bekerja sangat baik dengan orang lain terlepas dari posisinya.
- 2) Tertarik, terlibat, dan mendukung, apabila dapat menghormati pandangan dan gagasan orang lain, kooperatif dan pemain tim; dapat memimpin atau mengikuti, mengerjakan bagian tugasnya, mendapat kelompok untuk bekerja bersama tanpa arahan, emperlakukan orang dengan penuh perhatian, sopan dan santun, dan tetap fokus pada tujuan diskusi.
- 3) Terkadang menunjukkan kurangnya minat atau keterlibatan dan mungkin tidak mendukung tujuan kelompok, apabila mengabaikan ide dan perasaan orang lain, tidak sabar, merendahkan, atau tidak sopan; terlalu banyak bicara atau terlalu sedikit mendengarkan, tidak

fleksibel atau tidak mau mengambil peran yang ditugaskan, bukan pemain kelompok (tidak berperan).

Peserta didik diharapkan memiliki kriteria kuat, antusias, tertarik, dan sepenuhnya terlibat kegiatan kelompok, karena peserta didik perlu berpartisipasi di kelas seperti diskusi, agar kualitas belajarnya semakin meningkat sehingga akan menciptakan kinerja akademik yang baik selama sekolah. Dallimore, et.al. (Wijaya, 2012) menyatakan bahwa keaktifan peserta didik dalam proses diskusi kelas ini berpengaruh positif pada kinerja akademik.

Kesimpulan dari pendapat berbagai ahli, sikap aktif serta mengamati proses diskusi di kelas, dapat berpengaruh pada keterampilan komunikasi peserta didik sehingga berpengaruh pula pada kinerja akademik.

b. Fasilitas Belajar

Darmadi (2017) mendefinisikan fasilitas belajar sebagai kelengkapan yang menunjang belajar peserta didik di sekolah. Menurut Karemera (Mushtaq dan Khan, 2012) kinerja akademik peserta didik secara signifikan berkorelasi dengan kepuasan lingkungan akademik serta sarana dan prasarana sekolah, seperti fasilitas perpustakaan, lab komputer dan lain-lain di institusi tersebut. Lebih lanjut Rahayu dan Utama (2015) mendefinisikan sarana pendidikan sebagai peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dalam menunjang proses pendidikan, misalnya buku, laboratorium, perpustakaan, ruang kelas, ruang guru, dan lain sebagainya.

Sarana yang digunakan dengan baik oleh peserta didik, akan mendukung kinerja akademik selama masa pendidikan. King dan Kotrlid (Garkaz, Banimahd, dan Esmaeili, 2011) percaya bahwa peserta didik yang ingin masuk universitas, ialah yang menggunakan program yang tersedia di sekolah (bimbingan belajar), peralatan fisik dan manusia seperti perpustakaan, laboratorium, guru, dan profesor karena hal tersebut adalah faktor yang dapat menjelaskan prestasi akademik seorang peserta didik. Di antara faktor-faktor tersebut, ketertarikan adalah faktor yang paling efektif karena peserta didik akan cenderung dan tertarik untuk belajar, sehingga peserta didik dapat menggunakan fasilitas tersebut untuk belajar dan sukses. Contohnya peserta didik tertarik memanfaatkan buku-buku yang ada di perpustakaan untuk memperluas pengetahuan, atau tertarik belajar di laboratorium hal tersebut merujuk pada faktor internal dan eksternal peserta didik untuk mencapai kesuksesan akademiknya.

Prasarana pendidikan adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan, misalnya lokasi/tempat bangunan sekolah, lapangan tempat bermain, uang, dan sebagainya. Prasarana pun berkorelasi dengan kinerja akademik peserta didik. Hal ini juga dapat berkaitan dengan faktor eksternal, seperti kegiatan ekstrakurikuler dan menurut Mushtaq dan Khan. Kegiatan ekstrakurikuler salah satunya ialah dengan memanfaatkan lapangan sekolah sehingga hal tersebut dapat menunjang kinerja akademik peserta didik.

Kesimpulan dari pendapat berbagai ahli, kepuasan lingkungan akademik serta sarana dan prasarana di sekolah merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan karena dapat berpengaruh pada kinerja akademik peserta didik.

c. Bimbingan yang Tepat

Mushtaq dan Khan (2012) mengatakan bahwa peserta didik menghadapi banyak masalah dalam mengembangkan sikap belajar positif dan kebiasaan belajar. Bimbingan adalah faktor yang dapat mempengaruhi peserta didik untuk memperbaiki sikap belajar dan kebiasaan belajarnya agar berbanding lurus dengan prestasi akademik. Muhibbin (Nurhayati, 2010) mendefinisikan sikap belajar sebagai bagian dari kepribadian seseorang mengenai pandangan terhadap rangsangan untuk melakukan respon terhadap suatu objek. Senada dengan Muhibbin, Triandis (Nurhayati, 2010) menjelaskan bahwa sikap mengandung tiga komponen, yaitu kognitif, afektif, dan tingkah laku. Kognitif merupakan sikap yang melibatkan proses evaluatif seperti menganalisa atau membandingkan suatu objek. Afektif merupakan dimensi sikap yang melibatkan perasaan senang atau tidak senang. Sedangkan tingkah laku adalah sikap yang selalu diikuti dengan kecenderungan untuk berpola perilaku tertentu. Kesimpulan dari sikap belajar ialah suatu rangsangan untuk melakukan suatu respon, baik secara kognitif, afektif, maupun tingkah laku.

Lebih lanjut Anurrahman (Nurhayati, 2010) mendefinisikan kebiasaan belajar sebagai perilaku seseorang yang telah tertanam dalam waktu yang relatif lama, sehingga memberikan ciri dalam aktivitas belajar yang dilakukannya. Kebiasaan belajar yang kurang baik, dibutuhkan bimbingan dari guru atau orang tua agar peserta didik dapat membangun kebiasaan belajar positif, sehingga mampu mendukung tindakannya untuk menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan. Senada dengan hal tersebut, George (Nurhayati, 2010) mengatakan bahwa beberapa anak cenderung malas belajar dan lebih mengandalkan pada keberuntungan dalam beberapa kesempatan, mereka sering menghalalkan berbagai cara untuk mendapat nilai yang bagus. Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa kebiasaan belajar merupakan perilaku yang tertanam dalam waktu lama, sehingga menimbulkan suatu ciri. Kebiasaan belajar setiap orang berbeda, karena meliputi cara memilih sumber belajar, tujuan belajar, waktu belajar, tempat belajar, suasana belajar, strategi belajar, gangguan belajar, dan kegiatan pada waktu belajar.

Noble (Mushtaq dan Khan, 2012) menjelaskan bahwa prestasi akademik dan aktivitas peserta didik, persepsi peserta didik terhadap strategi penanggulangan masalah dan atribusi positif (pemahaman berdasarkan pada persepsi sendiri), karakteristik latar belakang (yaitu, pendapatan keluarga, tingkat pendidikan, bimbingan dari orang tua) secara tidak langsung berkaitan dengan nilai peserta didik yang dapat dilihat melalui prestasi akademik di sekolah.

Mushtaq dan Khan (2012) menjelaskan bahwa peserta didik yang benar dipandu oleh orang tua mereka dapat melakukan ujian dengan baik. Keterlibatan orang tua dalam pendidikan awal anak secara konsisten ditemukan berhubungan positif dengan kinerja akademik seorang anak. Secara khusus, Hill dan Craft (Topor, Keane, Shelton, dan Calkins, 2011) menjelaskan bahwa anak-anak yang orang tuanya lebih terlibat dalam pendidikan mereka memiliki tingkat kinerja akademik yang lebih tinggi daripada anak-anak yang orang tuanya terlibat dalam tingkat yang lebih rendah.

Selain keterlibatan orang tua, keterlibatan guru pun mempengaruhi kinerja peserta didik. Menurut Hussain (Mushtaq dan Khan, 2012) bimbingan dari orang tua dan guru secara tidak langsung mempengaruhi kinerja peserta didik. Pendapat Hussain diperkuat oleh Birch dan Ladd (Topor, Keane, Shelton, dan Calkins, 2011) karena secara khusus, hubungan peserta didik-guru yang dekat merupakan prediktor penting dari kinerja akademik seorang anak. Hubungan yang baik antara peserta didik dan guru maupun orang tua dapat berpengaruh pada persiapan peserta didik untuk berpartisipasi di kelas dan menikmati pembelajaran untuk menunjukkan kinerja akademik yang baik. McKinney (2017) memberikan standar penilaian terhadap persiapan peserta didik untuk berpartisipasi di kelas, sebagai berikut:

- 1) Sepenuhnya disiapkan, apabila telah mempelajari silabus dan menyelesaikan semua bacaan yang diperlukan ditambah beberapa

materi opsional, mengetahui masalah yang akan di diskusikan dan dengan hati-hati memikirkannya untuk menemukan keterkaitan, tidak hanya siap berkontribusi pada diskusi tetapi juga untuk memimpinya, serta telah menyiapkan materi pendukung tambahan untuk digunakan dalam diskusi.

- 2) Baik disiapkan, apabila telah mempelajari materi dan menyelesaikan sebagian besar bacaan yang diperlukan, serta tahu masalah yang akan dibahas, telah memikirkannya, dan siap untuk berkontribusi.
- 3) Tidak cukup disiapkan, apabila belum mempelajari materi dan menyelesaikan sedikit bacaan, tidak sepenuhnya memahami masalah yang sedang dipertimbangkan karena kurangnya usaha, serta belum siap berkontribusi secara efektif.

Berdasarkan standar penilaian tersebut, peserta didik diharapkan dapat mempersiapkan diri dengan baik untuk berpartisipasi di kelas, sehingga hasil bimbingan yang tepat dapat berbanding lurus dengan kinerja akademik.

Kesimpulan dari pendapat berbagai ahli, bimbingan yang tepat berpengaruh pada prestasi dan kinerja akademik berasal dari dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal peserta didik. Faktor internal yaitu persepsi peserta didik dalam menanggulangi masalah serta sikap dan kebiasaan belajar peserta didik. Faktor eksternal yaitu bimbingan dari guru, bimbingan dari orang tua, pola asuh orang tua, pendapatan keluarga, dan tingkat pendidikan orang tua.

5. Kepribadian *Big Five*

Setiap peserta didik dalam mengembangkan kinerja akademiknya dapat dipengaruhi oleh keterampilan komunikasi, fasilitas belajar, dan bimbingan yang tepat dari orang tua maupun guru. Akan tetapi, apa bila peserta didik tidak memiliki ketiga hal tersebut, lebih lanjut O'Connor dan Paunonen (2007) mengatakan bahwa ada beberapa kepribadian yang juga menjadi prediktor penting dalam kesuksesan akademik. Berikut ini adalah kepribadian *big five*:

a. *Openess To Experiences* (Terbuka terhadap Pengalaman)

Openess to experiences mengacu pada bagaimana seseorang dapat melakukan penyesuaian baik pada suatu ide, maupun situasi dan lingkungan baru. Ciri seseorang yang terbuka pada pengalaman ialah mudah bertoleransi, memiliki kemampuan menerima informasi, sangat fokus dan peka terhadap berbagai perasaan, dan memiliki nilai imajinasi. Hal-hal tersebut dapat mendukung proses pembelajaran, seperti mendorong peserta didik untuk dapat berpartisipasi di kelas sehingga dapat meningkatkan kinerja akademiknya. Menurut Naomi dan Nindyati (2008), terbuka terhadap pengalaman kurang mencukupi jika tidak disertai dengan kemampuan mengolah pengalaman untuk kemajuan seseorang, termasuk keberhasilan dalam akademik.

b. *Conscientiousness* (Sifat Berhati-hati)

Conscientiousness atau penuh kehati-hatian adalah kontrol terhadap lingkungan sosial, seperti berpikir sebelum bertindak, mengikuti aturan dan norma, terencana, dan memprioritaskan tugas. Tingkat *conscientiousness*

yang rendah biasanya menunjukkan sikap ceroboh, tidak teratur, serta mudah kehilangan fokus. Oleh karena itu, sifat berhati-hati merupakan faktor yang paling penting dan berpengaruh pada penampilan akademik. Menurut Naomi dan Nindyati (2008), seseorang dengan tipe *conscientiousness* biasanya mengetahui tujuan yang akan dicapainya. Dengan kemampuannya dalam mengontrol stimulus dari lingkungan di luar dirinya, individu tersebut tidak akan terpengaruh atau terganggu dalam proses pencapaian tujuan. Oleh karena itu, individu akan dapat menjaga perilakunya dalam mencapai tujuan yang ditetapkan, seperti kesuksesan dibidang akademik.

c. *Extraversion* (Ekstraversi)

Ekstraversi dapat memprediksi banyak tingkah laku sosial. Seseorang yang memiliki ekstraversi tinggi biasanya akan mudah berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, mereka juga mudah bergaul, memiliki emosi yang positif, energik, tertarik dengan banyak hal, senang bekerja dan beraktivitas, serta ramah terhadap orang lain. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Rothstein, Paunonen, Rush, dan King (1994) menyatakan bahwa peserta didik yang ekstrovert, akan ikut berpartisipasi dalam kelas sehingga mempengaruhi kinerja akademiknya. Akan tetapi, tidak semua individu demikian, karena menurut Naomi dan Nindyati (2008), individu yang ekstrovert menyukai kehidupan yang dinamis. Mereka yang dinamis akan kesulitan jika harus berfokus pada satu hal seperti kegiatan pembelajaran dan mengejar prestasi belajar yang optimal.

d. *Agreeableness* (Keramahan)

Agreeableness menggambarkan seseorang yang memiliki keramahan, cenderung menghindari konflik, senang membantu, penyayang, dan pemaaf. Menurut Naomi dan Nindyati (2008), peserta didik yang berprestasi memiliki motivasi berafiliasi. Motivasi berafiliasi berkaitan dengan seorang individu dengan ciri kepribadian yang ramah, oleh karena itu keramahan berpengaruh pada kinerja akademik.

e. *Neuroticism* (Neurotis)

Neurotisme ini mengukur pengaruh dan pengendalian emosi. Seseorang dengan neurotisme tinggi, secara emosional akan memiliki perasaan khawatir atau merasa tidak aman. Namun apabila dapat mengendalikannya, seseorang dapat menjadi individu yang bergembira, emosi yang stabil, serta merasa puas terhadap hidupnya. Oleh karena itu, sifat neurotis yang rendah akan menghasilkan kinerja akademik yang baik.

Kesimpulan dari pendapat berbagai ahli, untuk mengetahui kinerja akademik peserta didik tidak hanya dilihat dari aktivitas belajar mengajar saja, tetapi juga dilihat dari faktor lain seperti keterampilan komunikasi dalam proses belajar, fasilitas belajar yang selama ini dirasakan kebermanfaatannya, serta bimbingan yang tepat dari orang tua dan guru. Meskipun demikian, apabila dari ketiga hal tersebut tidak mempengaruhi kinerja akademik peserta didik, ada hal lain yang tetap dapat mempengaruhi keberhasilan akademik peserta didik, yaitu kepribadian yang terbuka terhadap pengalaman, sifat berhati-hati, keramahan, ekstrasversi, dan sifat neurotis yang rendah.

B. Model ADDIE

Model ADDIE adalah salah satu model pengembangan produk yang dikenal dalam penelitian dan pengembangan. Branch (2009) mengatakan bahwa ADDIE merupakan proses mendasar untuk menciptakan sumber daya pembelajaran yang efektif. Filosofi pendidikan untuk aplikasi ADDIE ialah bahwa pembelajaran harus berpusat pada peserta didik, inovatif, otentik, dan inspiratif. Menurut Subana (2013) model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya bersifat interaktif yakni hasil evaluasi pada setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Branch (2009) menyebutkan bahwa ada lima langkah dalam pengembangan model ADDIE. Kelima langkah desain model tersebut adalah tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

1. Analisis (*Analyze*)

Branch (2009) mengatakan bahwa tujuan dari tahap analisis adalah mengidentifikasi penyebab masalah untuk mengetahui kesenjangan. Langkah-langkah pada tahap analisis ialah memvalidasi kesenjangan kinerja, menentukan tujuan instruksional, mengidentifikasi karakteristik peserta didik, serta mengidentifikasi sumber daya yang tersedia untuk menyelesaikan seluruh proses ADDIE.

Menurut Aldoobie (2015) untuk melakukan tahap analisis, peneliti harus menganalisis empat hal, seperti menganalisis peserta didik (di mana

mereka berada, keterampilan dan kebutuhan mereka, dan lain-lain), kembangkan analisis instruksional (untuk memberikan langkah-langkah yang diperlukan dan menyajikan kesempatan untuk belajar dan menggunakan informasi baru dalam sebuah instruksi), menciptakan tujuan instruksional (ditujukan untuk menentukan hasil akhir yang diinginkan), dan tujuan pembelajaran analisis (bagaimana mengukur pencapaian tujuan).

Langkah-langkah tahap analisis ialah sebagai berikut:

a. Memvalidasi Kesenjangan Kinerja

Menurut Branch (2009), memvalidasi kesenjangan kinerja dapat dilakukan dengan cara mengukur penampilan sebenarnya, mengonfirmasi penampilan yang diharapkan, dan mengidentifikasi penyebab kesenjangan kinerja. Untuk mengukur masalah sebenarnya, dapat dilakukan dengan wawancara maupun lembar observasi berupa angket.

b. Menentukan Tujuan Instruksional

Branch (2009) mengatakan bahwa tujuan instruksional didefinisikan sebagai tujuan untuk mencapai semua upaya yang telah diarahkan, yaitu menghasilkan suatu produk yang dapat merespon kesenjangan kinerja yang disebabkan oleh kurangnya keterampilan dan pengetahuan.

c. Mengidentifikasi Karakteristik Peserta Didik

Menurut Branch (2009), mengidentifikasi karakteristik peserta didik dapat dilakukan dengan cara mengidentifikasi kemampuan, pengalaman, preferensi, dan motivasi pembelajaran.

d. Mengidentifikasi Sumber Daya yang Dibutuhkan

Branch (2009) menjelaskan bahwa terdapat empat jenis sumber daya yang diperlukan atau harus tersedia untuk menyelesaikan proses ADDIE, yaitu sumber konten, sumber daya teknologi, fasilitas pengajaran dan sumber daya manusia.

2. Desain (*Design*)

Menurut Branch (2009) tujuan desain adalah memverifikasi penampilan yang akan dicapai dan pemilihan metode tes yang sesuai. Langkah-langkah umum yang ditempuh dalam mendesain pembelajaran adalah menyusun daftar tugas-tugas, menyusun tujuan kinerja, melakukan pengujian strategi, serta menghitung laba atas investasi. Perancang instruksional dalam tahap desain memikirkan bagaimana instruksi desain benar-benar efektif dengan cara yang memudahkan pembelajaran serta interaksi orang-orang melalui materi yang dibuat dan berikan.

Aldoobie (2015) mengatakan bahwa dalam tahap desain, perancang instruksional berfokus pada merancang penilaian untuk topik yang akan dikembangkan serta menciptakan strategi instruksional.

Langkah-langkah tahap desain ialah sebagai berikut:

a. Menyusun Daftar Tugas-Tugas

Branch (2009) mengatakan bahwa peneliti perlu mengidentifikasi tugas-tugas penting yang diperlukan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran sesuai dengan data yang ada di tahap analisis.

b. Menyusun Tujuan Kinerja

Menurut Branch (2009) menyusun tujuan kinerja harus mencakup komponen kondisi, komponen kinerja, dan komponen kriteria. Perlu ada kesesuaian yang tinggi antara tujuan kinerja dan sasaran instruksional.

c. Melakukan Pengujian Strategi

Branch (2009) menjelaskan bahwa perlu membuat item untuk mengevaluasi kinerja peserta didik pada tahap pengembangan dan implementasi. Pengujian diperlukan untuk mengetahui apakah peserta didik dapat mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditentukan selama proses ADDIE.

3. Pengembangan (*Development*)

Tujuan pengembangan menurut Branch (2009) adalah menghasilkan dan memvalidasi sumber daya yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Fase pengembangan yaitu menghasilkan konten, memilih media pengembangan yang mendukung, mengembangkan bimbingan untuk peserta didik, mengembangkan bimbingan untuk guru, melakukan revisi formatif, dan melakukan uji coba.

Aldoobie (2015) mengatakan bahwa tahap pengembangan adalah tentang mengubah rencana menjadi tindakan. Untuk melewati tahap pengembangan, peneliti harus mempertimbangkan tiga langkah utama, yaitu melatih instruktur, mempersiapkan peserta didik, dan mengatur lingkungan belajar.

Langkah-langkah tahap pengembangan ialah sebagai berikut:

a. Menghasilkan Konten

Menurut Branch (2009), konten yang dibuat harus diperkenalkan secara strategis selama proses pembelajaran. Seperti memperhatikan konsep yang perlu berupaya mengakomodasi motivasi peserta didik untuk belajar, teori, kegiatan awal seperti menyampaikan tujuan serta memotivasi peserta didik, kegiatan tengah seperti presentasi, diskusi, latihan berbasis kasus, permainan, dan lain sebagainya, serta kegiatan akhir seperti memberikan ringkasan.

b. Memilih Media Pengembangan yang Mendukung

Branch (2009) menjelaskan bahwa media instruksional bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar dengan menggunakan variasi produk untuk memfasilitasi tujuan kinerja. Media yang bisa digunakan dapat berupa media visual, auditori, maupun kinestetik.

c. Mengembangkan Bimbingan untuk Peserta Didik

Branch (2009) menjelaskan bahwa penting untuk memberikan petunjuk pada peserta didik saat menggunakan media. Seperti menanyakan pengetahuan peserta didik sebelumnya terkait teori,

apakah tulisan terlihat jelas, apakah terdapat tulisan yang salah, serta apakah desain yang dibuat konsisten atau tidak.

d. Mengembangkan Bimbingan untuk Guru

Menurut Branch (2009) peneliti perlu memberikan informasi dan membimbing guru yang akan menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran.

e. Melakukan Revisi Formatif

Tugas peneliti selanjutnya dalam tahap pengembangan menurut Branch (2009) adalah merevisi produk atau media serta proses pembelajaran, sebelum dilakukan implementasi. Tujuan dari evaluasi adalah untuk meningkatkan produk yang dirancang dapat memenuhi tujuan mengurangi kesenjangan kinerja.

Branch (2009) mengatakan bahwa dalam pendekatan ADDIE terdapat evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses pengumpulan data yang dapat digunakan untuk merevisi produk sebelum implementasi. Evaluasi sumatif adalah untuk menentukan potensi efektivitas pembelajaran yang sedang dikembangkan, serta mengidentifikasi sumber belajar atau bagian-bagian lain yang perlu direvisi.

Branch (2009) menjelaskan ada tiga langkah dalam melakukan evaluasi formatif, yaitu dengan uji coba perorangan (*one to one trial*), uji coba kelompok kecil (*small group*) dan uji coba lapangan (*field trial*). Uji coba perorangan dilakukan kepada seseorang yang berkompeten dan

berpengalaman di bidang yang akan di ujikan. Menurut Branch (2009) data yang diperoleh merupakan data kualitatif untuk memperoleh masukan awal tentang produk yang dikembangkan. Branch (2009) menyatakan bahwa untuk uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 8-20 orang dengan data kualitatif dan kuantitatif, bertujuan untuk melihat tanggap peserta didik terhadap produk serta hasil belajar setelah menggunakan produk atau media. Menurut Branch (2009) tahap uji coba lapangan merupakan tahap akhir evaluasi formatif. Tujuan dari uji coba lapangan adalah untuk menentukan apakah produk atau media dapat digunakan dalam konteks yang telah direncanakan. Keputusan dalam tahap pengembangan akan menentukan apakah produk dapat diimplementasikan kepada peserta didik atau tidak.

f. Melakukan *Pilot Test*

Branch (2009) mengatakan bahwa *pilot test* merupakan contoh evaluasi formatif. Evaluasi formatif yaitu proses pengumpulan data yang bisa digunakan untuk merevisi produk atau media sebelum implementasi, dengan demikian membuat produk atau media menjadi lebih efektif.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, sistem pembelajaran sudah siap untuk digunakan oleh pelajar. Menurut Branch (2009) tujuan dari tahap implementasi adalah untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan

melibatkan peserta didik. Prosedur utama tahap implementasi sering dikaitkan dengan mempersiapkan guru dan mempersiapkan peserta didik.

Menurut Aldoobie (2015) pada tahap ketiga, perancang instruksional mengintegrasikan produk dengan *setting* teknologi dan *setting* pendidikan.

Langkah-langkah tahap implementasi ialah sebagai berikut:

a. Mempersiapkan Guru

Menurut Branch (2009) Guru bertanggung jawab untuk memfasilitasi media, oleh karena itu guru yang dipilih harus memiliki keterampilan dasar penggunaan media yang dibuat.

b. Mempersiapkan Peserta Didik

Branch (2009) mengatakan bahwa peserta didik memiliki tanggung jawab untuk dirinya belajar, sehingga peserta didik harus memiliki pengetahuan dan keterampilan agar dapat berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran serta berpotensi untuk menutup kesenjangan kinerja.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tujuan evaluasi menurut Branch (2009) adalah mengukur kualitas dari produk dan proses sebelum dan setelah implementasi. Prosedur utama evaluasi adalah menentukan kriteria evaluasi, memilih alat evaluasi, serta melakukan evaluasi.

a. Menentukan Kriteria Evaluasi

Dalam menentukan kriteria evaluasi, terdapat tiga level yaitu persepsi, pembelajaran, dan kinerja. Level persepsi digunakan untuk

mengukur kenyamanan peserta didik saat proses pembelajaran seperti persepsi peserta didik tentang materi yang diberikan, sumber daya yang digunakan, lingkungan kelas, maupun gaya guru dalam memberikan materi. Level pembelajaran digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam melakukan tugas sesuai dengan tujuan dan sasaran pembelajaran. Level kinerja digunakan untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan peserta didik, karena mereka telah terlibat dalam penerapan produk.

b. Memilih Alat Evaluasi.

Menurut Branch (2009) evaluasi digunakan di seluruh pengukuran kriteria-referensi yang memiliki potensi tinggi untuk mempengaruhi proses pengambilan keputusan. Contoh alat evaluasi yang dapat digunakan adalah survei, daftar pertanyaan, wawancara, skala Likert, pertanyaan terbuka-tertutup, ujian, bermain peran, observasi, praktik, simulasi tugas kerja yang otentik, daftar kinerja, penilaian pengawas, serta pendapat rekan.

c. Melakukan Evaluasi

Menurut Branch (2009) dalam melakukan evaluasi peneliti perlu memberikan pedoman evaluasi pengembangan media dalam tiga level, yaitu persepsi, pembelajaran, dan kinerja.

Aldoobie (2015) berpendapat ada dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pertama, evaluasi formatif adalah proses berkelanjutan yang dilakukan saat mengerjakan bahan ajar di setiap fase

pada model ADDIE. Kedua evaluasi sumatif adalah jenis evaluasi yang membantu untuk melihat nilai sebenarnya dari desain instruksional saat seluruh instruksi untuk implementasi sudah selesai.

C. Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno (1995), layanan bimbingan kelompok adalah suatu layanan bimbingan yang diberikan kepada peserta didik secara bersama-sama atau berkelompok agar kelompok itu menjadi besar, kuat dan mandiri. Layanan bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi atau membahas masalah-masalah yang berkaitan dengan bimbingan pribadi, sosial, belajar, maupun karir. Lebih lanjut, Sukardi (2000) menjelaskan bahwa dalam layanan bimbingan kelompok, peserta didik diajak untuk bersama-sama mengemukakan pendapat, membicarakan topik tertentu, mengembangkan nilai-nilai tentang hal tersebut, serta mengembangkan langkah-langkah untuk menangani permasalahan yang sedang dibahas.

Kesimpulan dari pendapat ahli, layanan bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan yang dilakukan kepada sekelompok peserta didik untuk memberikan suatu informasi atau membahas topik tertentu dengan tujuan mengembangkan kemampuan berpendapat hingga menangani permasalahan yang sedang dibahas.

Romlah (2001) menjelaskan bahwa layanan bimbingan kelompok memiliki unsur-unsur penting dalam pelaksanaannya, seperti berikut ini:

1. Dinamika Kelompok

Dinamika kelompok merupakan kuatnya interaksi antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan kelompok. Menurut Hartinah, (2009) aspek-aspek dinamika kelompok diantaranya ialah komunikasi dalam kelompok, kekuatan dalam kelompok yang membentuk kekompakan kelompok, serta kohesi kelompok atau hal-hal yang mempengaruhi anggota kelompok untuk menjadi anggota kelompok tersebut.

2. Pemimpin dan Anggota Kelompok

Pemimpin kelompok merupakan penentu akan berjalan dengan baik atau tidak bimbingan kelompok yang dilaksanakan. Peran pemimpin kelompok adalah memberikan dorongan emosional seperti memotivasi, memberikan kenyamanan, kemudian mempedulikan seperti menghargai, menerima, tulus, lalu pengertian, seperti menjelaskan, mengklarifikasi, dan menafsirkan, serta menentukan batas waktu, norma, menentukan tujuan, dan saran.

Anggota kelompok merupakan salah satu unsur pokok dalam layanan bimbingan kelompok. Peran anggota kelompok menurut Sukardi (2008) diantaranya ialah membina keakraban antar anggota kelompok, mengemukakan pendapat, berusaha mencapai tujuan kelompok, membantu menyusun aturan kelompok dan melaksanakannya, aktif dan ikut serta dalam kegiatan kelompok, terbuka dalam berkomunikasi, serta membantu orang lain.

3. Asas Kelompok

Asas dalam layanan bimbingan kelompok diantaranya adalah asas kerahasiaan, yang berarti setiap anggota merahasiakan informasi yang dibahas dalam kelompok. Asas keterbukaan, yang berarti anggota bebas dan terbuka mengemukakan pendapat atau saran. Asas kesukarelaan, yang berarti semua anggota dapat tampil tanpa paksaan. Serta asas kenormatifan atau pembahasan dalam kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma yang berlaku.

4. Proses Layanan Bimbingan Kelompok

Hartinah (2009) menjelaskan tahapan dalam bimbingan kelompok yaitu, pertama tahap pembentukan dengan cara saling memperkenalkan diri, menjelaskan pengertian bimbingan dan tujuan kelompok dipimpin oleh pemimpin kelompok. Kedua, tahap peralihan yaitu pemimpin kelompok berperan aktif membawa suasana, keseriusan dan keyakinan anggota kelompok dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok. Ketiga, tahap inti yaitu pembahasan masalah atau topik dalam bimbingan kelompok. Keempat, tahap pengakhiran yaitu pengungkapan kesan dan pesan dan evaluasi terhadap kegiatan bimbingan kelompok.

Kesimpulan dari berbagai pendapat ahli, bahwa layanan bimbingan kelompok dilaksanakan untuk memberikan informasi atau membahas suatu masalah yang dilakukan bersama-sama dipimpin oleh pemimpin kelompok, dengan berpegang teguh pada asas kelompok, serta berjalan sesuai tahapan yaitu pembentukan, peralihan, inti, serta pengakhiran.

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Peneliti melakukan penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu untuk menghindari duplikasi. Hasil penelusuran penelitian, diperoleh beberapa hal yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti, yaitu:

Narulsa, Badrujaman dan Susi melakukan penelitian tentang pengembangan program layanan bimbingan klasikal aspek wawasan dan kesiapan karir berbasis internet untuk peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE yang terbatas pada tahap pengembangan. Hasil penelitian, program yang dikembangkan merupakan model hipotetik karena belum teruji oleh tahap-tahap penelitian yang seharusnya, akan tetapi program tersebut baik untuk dikembangkan karena telah teruji validitasnya oleh ahli bidang program bimbingan dan konseling, ahli bidang bimbingan karir, serta ahli bidang pemanfaatan internet.

Taufiq (2016) melakukan penelitian tentang pengembangan media materi keadaan alam di Indonesia menggunakan perangkat lunak *videoscribe* pada peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Boyolali. Penelitian dilakukan menggunakan metode *Research and Development* dengan Uji T – *Paired Test*. Hasil penelitian ialah nilai hasil pembelajaran peserta didik meningkat 5% setelah diadakan *post test* sehingga diketahui bahwa video pembelajaran dalam penelitian dapat digunakan untuk mengalami perubahan dalam sebelum dan sesudah proses belajarnya.

Musyadat (2015) melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* untuk peningkatan hasil belajar pada peserta didik kelas X Madrasah Aliyah Negeri Bangil. Penelitian ini adalah *Research and Development* dengan memberikan angket dan T tes. Hasil penelitian ialah media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran, karena media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan hasil belajar, membantu peserta didik memahami materi, dan menarik perhatian peserta didik.

Wulandari (2016) melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi cahaya kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo. Metode penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* dengan model ADDIE. Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* terbukti meningkatkan minat belajar siswa, sehingga media layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Mushtaq dan Khan (2012) melakukan penelitian tentang *factors affecting students' academic performance* pada mahasiswa Universitas Islamabad Mohammad Ali Jinnah di Pakistan. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kinerja akademik mahasiswa. Penelitian dilakukan dengan menyebar angket berjumlah 175 pernyataan. Hasil penelitian adalah faktor yang mempengaruhi kinerja akademik peserta didik, terdiri dari empat faktor yaitu keterampilan komunikasi peserta didik, fasilitas belajar, bimbingan yang tepat dan stres keluarga.

Hasil penelitian terdahulu seperti pemaparan di atas, terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu tentang kinerja akademik dan media yang akan dikembangkan, yaitu *videoscribe*, akan tetapi dari kelima penelitian tersebut tidak ada yang benar-benar sama dengan masalah yang akan diteliti.

Penelitian tentang media, letak persamaannya ada pada pengertian *videoscribe* dan media audio-visual, kelebihan dan kekurangan *videoscribe*, serta peralatan yang dibutuhkan dalam membuat *videoscribe*. Penelitian mengenai kinerja akademik, letak persamaannya ada pada kriteria tertentu saja, seperti faktor yang mempengaruhi kinerja akademik.

Peneliti telah menjelaskan perbedaan dan persamaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan hasil penelitian-penelitian yang sudah dilakukan, oleh karena itu penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Audio-Visual dalam Bentuk *Videoscribe* untuk Bimbingan Kelompok tentang Faktor-Faktor Kinerja Akademik Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 11 Jakarta” dapat dilakukan karena masalah yang akan diteliti bukan duplikasi dari penelitian-penelitian sebelumnya.

E. Kerangka Berpikir

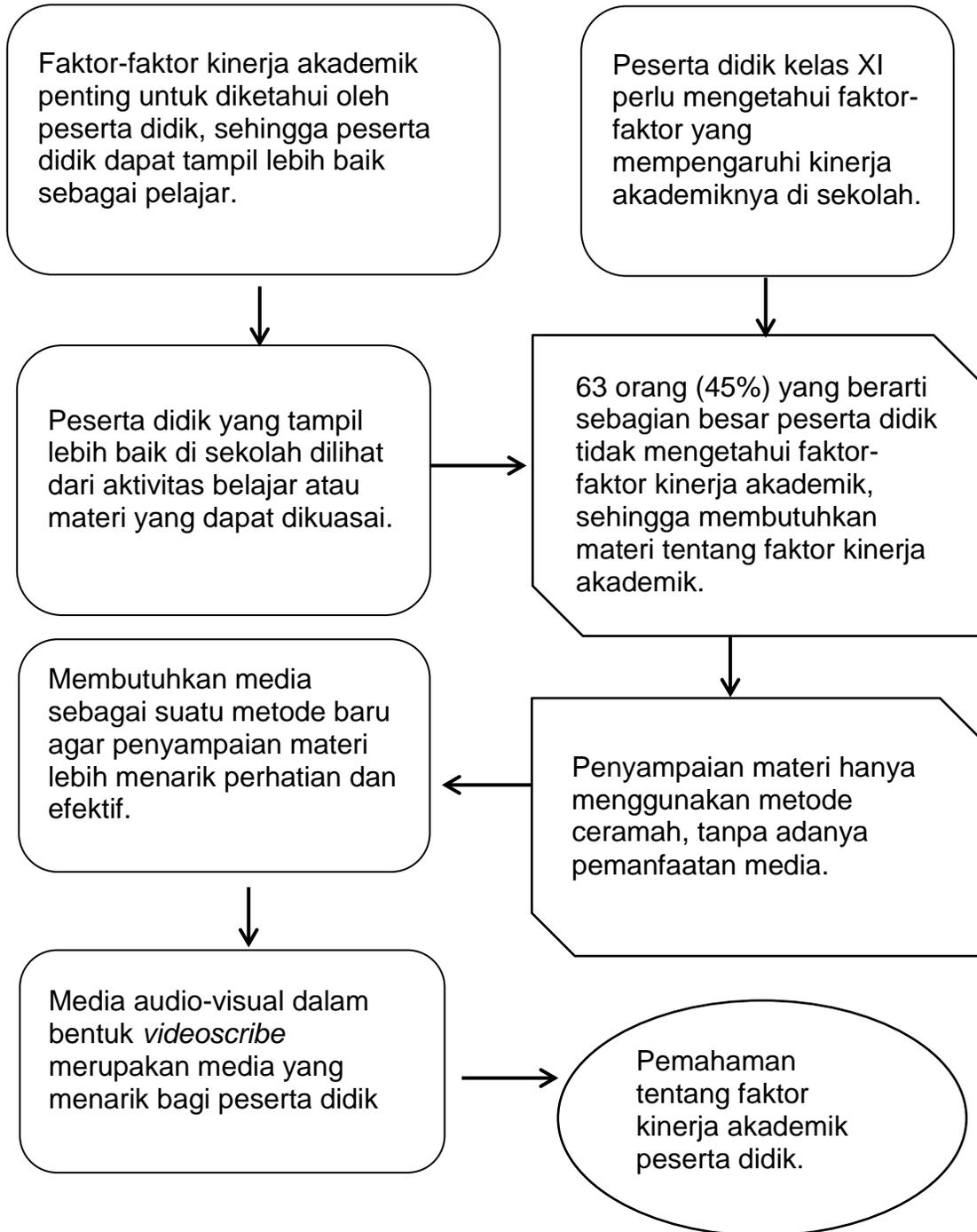
Remaja dalam masa perkembangannya perlu memenuhi tugas perkembangan agar merasakan bahagia atas pencapaiannya. Salah satu peran remaja adalah peserta didik. Berdasarkan kurikulum ASCA, peserta didik perlu memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang berkontribusi terhadap pembelajaran yang efektif di sekolah dan di masa hidup. Sekolah

merupakan salah satu lingkungan belajar yang membantu seseorang berkembang, namun peserta didik terkadang memiliki hambatan. Hambatan yang dialami oleh peserta didik SMA Negeri 11 Jakarta yang mempengaruhinya di sekolah adalah terkait permasalahan keluarga, pola asuh keluarga, serta perasaan nyaman saat di sekolah dan di rumah. Permasalahan tersebut banyak dialami oleh peserta didik kelas XI, oleh sebab itu peserta didik perlu mengetahui hal-hal yang dapat membentuk apa yang peserta didik siap lakukan ketika sekolah yaitu faktor-faktor kinerja akademik. Kinerja akademik merupakan tentang seberapa baik peserta didik telah mempersiapkan diri untuk tampil di kelas, dan seberapa baik peserta didik menguasai materi yang diberikan.

Guru bimbingan dan konseling dapat membantu peserta didik mengidentifikasi sikap dan perilaku yang mengarah pada pembelajaran yang sukses di sekolah, dengan cara memberikan layanan bimbingan kelompok dengan topik faktor-faktor kinerja akademik. Akan tetapi, guru bimbingan dan konseling belum memiliki RPL materi tersebut, sehingga belum ada penyampaian materi. Hal tersebut dibuktikan dengan hanya sebanyak 77 orang (55%) yang berarti hampir setengahnya mengetahui faktor-faktor kinerja akademik, artinya masih kurang. Di sisi lain, banyak peserta didik yang kurang memperhatikan guru saat memberikan materi, maka salah satu cara untuk menarik perhatian peserta didik saat pemberian layanan bimbingan adalah menggunakan media yang menarik.

Media yang digunakan oleh guru bimbingan dan konseling masih terbatas oleh kurangnya keterampilan dalam menggunakan media yang beragam, salah satunya adalah video, sehingga guru bimbingan dan konseling belum pernah menggunakan media video, melainkan hanya menyampaikan materi melalui ceramah dan buku. Peserta didik sebanyak 109 orang (78%) yang berarti hampir seluruhnya menyatakan bahwa media yang digunakan tidak menarik. Peserta didik akan lebih tertarik memperhatikan dan mengerti materi apabila penyampaiannya menggunakan media yang lebih artistik didukung oleh gambar dan suara.

Peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media audio-visual dalam bentuk *videoscribe* tentang faktor-faktor kinerja akademik peserta didik sebagai salah satu media yang dapat digunakan guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan bimbingan kelompok. Peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi faktor-faktor kinerja akademik yang mempengaruhi diri peserta didik selama masa pendidikan di sekolah agar tampil lebih baik sebagai pelajar sehingga memiliki pembelajaran yang sukses. Adapun kerangka berpikir penelitian adalah sebagai berikut:



Bagan 2.1
Kerangka Berpikir Penelitian