

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kerangka Model Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media Video Scribe untuk membantu peserta didik mengetahui strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar UN bagi peserta didik kelas XII di SMAN 15 Jakarta. Dalam pengembangan media ini, ada tiga tahapan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu tahap analisis, desain, dan pengembangan. Hal ini karena terbatasnya waktu dan pertimbangan yang lainnya. Berdasarkan data yang diperoleh selama melakukan penelitian, maka langkah-langkah modifikasi ADDIE (Analisis sampai pada tahap pengembangan) adalah:

1. Analisis

a. Kesenjangan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengukur kesenjangan dengan keadaan yang seharusnya dan sebenarnya. Salah satu tugas perkembangan remaja adalah tahap kemandirian emosional. Dalam melewati tugas perkembangannya, remaja sebagai usia yang bermasalah sering kali menimbulkan ketakutan dan rasa cemas dalam menunjukkan tanggung jawab sebagai peserta didik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 15 Jakarta Utara dari 135 peserta didik di kelas XII yang menjadi responden dalam studi pendahuluan dengan menggunakan instrumen kecemasan saat menghadapi tes terstandar (UN) yang dikembangkan oleh Uswatun Khasanah (2011) diketahui bahwa 53,33% peserta didik berada dalam kategori kecemasan tinggi. Data ini memperlihatkan bahwa peserta didik mengalami kecemasan dalam menghadapi tes terstandar (UN).

Data yang menunjukkan tingkat kecemasan peserta didik tidak diikuti dengan upaya guru untuk mengatasinya, hal ini sebagaimana hasil studi pendahuluan bahwa terdapat 78,52% peserta didik menjawab guru BK tidak pernah memberikan materi tentang strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi UN. Kemudian sebanyak 80,74 % peserta didik tidak mengetahui strategi dalam mengatasi kecemasan. Padahal sebanyak 98,52% peserta didik merasa bahwa informasi mengenai strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi UN penting untuk diketahui.

Dalam memberikan layanan di kelas, sebanyak 95,56% peserta didik menjawab guru BK memberikan menggunakan

metode ceramah, 68,15% menggunakan metode diskusi kelompok, 2,23% menggunakan metode sosiodrama, 62,96% menggunakan metode tanya jawab dan 14,07% brainstorming. Metode-metode yang digunakan oleh guru BK masih terbatas dan konvensional serta hanya bersifat dalam mencapai target pengetahuan tidak sampai tahap terampil dalam melakukan sesuatu. Kemudian sebanyak 90,37% peserta didik merasa media yang digunakan guru BK tidak menarik. Media yang digunakan guru BK dalam menyampaikan materi yaitu media power point 14,81%, video 48,89%, buku 62,96%, film 13,33%, poster 52,59%, ensiklopedia 7,40%. Guru BK sudah menggunakan cukup banyak media dalam pembelajaran. Pada studi pendahuluan, peneliti mencoba memperkenalkan *video scribe* kepada responden. Dari hasil pemutaran *video scribe* tersebut, sebanyak 95,55% peserta didik merasa tertarik dengan media *video scribe*. Tetapi sangat disayangkan bahwa sebanyak 96,29% peserta didik menjawab guru BK tidak pernah memberi materi dengan *video scribe*, padahal sebanyak 98,52% peserta didik merasa bahwa *video scribe* lebih menarik. Sebanyak 96,29% peserta didik menjawab *video scribe* dapat membantunya dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru BK di sekolah, saat pemberian materi dikelas, guru BK hanya menggunakan media video dan poster. Fasilitas untuk melakukan bimbingan klasikal yang tersedia dan layak pakai di setiap kelasnya, seperti laptop, LCD, dan *speaker*. Namun, guru BK memiliki kendala dalam penyajian video, seperti tidak memiliki banyak waktu untuk mencari sumber video, sehingga untuk melakukan layanan di kelas guru BK memberikan tugas kepada peserta didiknya mencari video untuk di bahas bersama. Oleh karena itu sejauh ini guru BK hanya memberikan materi di kelas melalui metode ceramah. Guru BK tidak pernah menggunakan *video scribe* saat memberikan materi di kelas dan guru BK baru mengetahui *video scribe* dari peneliti. Dalam membantu peserta didik menghadapi persiapan UN guru BK hanya memberikan informasi mengenai keberlangsungan ujian, seperti jadwal, apa saja yang harus dibawa dan peraturan saat ujian berlangsung. Guru BK menganggap pemberian informasi strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar (UN) adalah suatu yang penting, tetapi guru BK belum pernah menginformasikannya karena guru BK belum menemukan sumber yang tepat untuk menginformasikannya kembali ke peserta didik.

Berdasarkan data tersebut, guru BK belum mengembangkan media *video scribe* untuk pembelajaran, walaupun sudah memiliki alat pendukung yang lengkap di sekolah.

b. Tujuan

Dalam penelitian ini peneliti memiliki tujuan, yaitu :

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi kecemasan
2. Peserta didik dapat mengetahui strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar UN

c. Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XII di SMAN 15 Jakarta. Hal ini dikarenakan sebanyak 78,52% peserta didik menjawab guru BK tidak pernah memberikan materi tentang strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi UN dan sebanyak 95,55% peserta didik merasa tertarik dengan media *video scribe*. Peserta didik tidak memiliki cacat fisik dan mental yang menghambat penggunaan media *video scribe*.

d. Sumber

Sumber pendukung dalam penelitian ini, antara lain:

1. Laptop

2. Aplikasi untuk mendukung konten, seperti *adobe illustrator* dan *audacity*.
3. *Smartphone* dan *headset* untuk merekam suara (*dubbing*).

2. Desain

Pada tahap ini, peneliti menyusun tujuan yang ingin dicapai dan membuat konten yang akan dimasukkan ke dalam media video scribe.

a. Melakukan inventarisasi tugas

Salah satu tugas perkembangan remaja adalah tahap kemandirian emosional. Dalam melewati tugas perkembangannya, remaja sebagai usia yang bermasalah seringkali menimbulkan ketakutan dan rasa cemas dalam menunjukkan tanggung jawab sebagai peserta didik.

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi kecemasan.

Tujuan tersebut akan didukung dari pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam video *scribe* dan lembar kerja (1) peserta didik untuk membantu peserta didik mengidentifikasi kecemasan yang sedang dirasakannya.

2. Peserta didik dapat mengetahui strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar UN.

Tujuan tersebut akan didukung dengan materi yang ada di dalam video *scribe* agar peserta didik mengetahui informasi mengenai strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar UN dan lembar kerja (2) untuk membantu peserta didik menciptakan strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar UN.

b. Menyebutkan tujuan kinerja

Untuk mengukur ketercapaian tujuan bimbingan klasikal, maka peneliti menyiapkan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Berilah tanda ceklist jika merasakan hal tersebut:
 - a. Apakah kamu sering merasa pusing saat belajar untuk persiapan UN?
 - b. Apakah kamu merasa sakit perut atau mual ketika membahas mengenai UN?
 - c. Apakah pola suara mu menjadi lebih kencang saat berbicara?
 - d. Apakah tangan dan kakimu terasa kaku saat melakukan try out UN?
 - e. Apakah kamu mengalami sulit bernafas saat mengerjakan soal-soal ujian?

- f. Apakah detak jantungmu menjadi lebih cepat saat menghadapi UN?
- g. Apakah telapak tanganmu mengeluarkan keringat berlebih?
- h. Apakah mulutmu terasa kering saat membahas tentang UN?
- i. Apakah kamu terasa ingin buang air kecil secara terus menerus saat menghadapi UN?
- j. Apakah kamu menjadi pribadi yang mudah sedih saat menghadapi UN?
- k. Apakah kamu memikirkan terus menerus mengenai kesulitan soal-soal UN?
- l. Apakah kamu selalu melihat ujian sebagai situasi yang sulit, menantang dan menakutkan?
- m. Apakah kamu merasa sebagai orang yang tidak berguna atau tidak cukup bisa dalam mengerjakan soal-soal ujian?
- n. Apakah kamu menjadi pribadi yang mudah merendahkan diri?
- o. Apakah kamu selalu memikirkan keberhasilan dan kegagalan dalam UN?

2. Apa yang sebenarnya kamu ketahui tentang UN ?
3. Apa sih ide negatif yang kamu miliki tentang UN?
4. Apa yang akan terjadi jika pikiran negatif tersebut terus hadir dalam pikiranmu?
5. Berpikir positif adalah cara yang bisa kamu lakukan dalam menghadapi kecemasan saat menghadapi UN. Sekarang, ubahlah pikiran-pikiran negatif yang telah kamu jawab dengan beberapa cara :
 - a. Memunculkan harapan yang positif :

Tuliskan satu kalimat atau lebih yang menunjukkan bahwa kamu memiliki harapan-harapan yang positif mengenai UN :
 - b. Menghadirkan afirmasi diri

Tuliskan satu kalimat yang membantumu ketika kamu merasa cemas berkaitan dengan menghadapi UN. Pastikan kalimat ini bisa kamu sampaikan pada dirimu kapanpun kamu merasa cemas:
 - c. Tidak menilai diri sendiri

Tuliskan satu penilaian negatif yang kamu miliki tentang dirimu. Kemudian, ubahlah penilaian diri negatif tersebut menjadi penilaian diri yang positif.

d. Menyesuaikan diri terhadap kenyataan

UN adalah hal yang tidak bisa kamu hindari, karena UN akan menjadi evaluasi yang menentukan apakah kamu akan mampu melanjutkan pendidikan pada tahap selanjutnya. Karena UN tidak bisa dihindari, maka tuliskanlah kalimat atau paragraf yang membantumu untuk menghadapi UN yang tidak bisa kamu hindari ini.

c. Menghasilkan strategi pengujian

Jawaban yang diperlukan dalam menjawab soal-soal pada tujuan kinerja adalah :

1. Jika kamu menceklist pertanyaan tersebut, itu tandanya kamu mengalami kecemasan.
2. UN adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari.
3. UN adalah sistem evaluasi standar pendidikan dasar dan menengah yang dilakukan secara nasional dalam rangka pengendalian mutu pendidikan, sehingga semua anak Indonesia dapat memperoleh persamaan kualitas pendidikan.
4. Dampak ketika cemas antara lain:
 - a. Mengganggu keadaan fisik (kesehatan)
 - b. Mengganggu keadaan psikis (pikiran)
 - c. Menurunkan kinerja
5. Berpikir positif antara lain:

- a. Memunculkan harapan yang positif
- b. Menghadirkan afirmasi diri
- c. Tidak menilai diri sendiri
- d. Menyesuaikan diri terhadap kenyataan

3. Pengembangan

a. Menghasilkan konten

1. Judul : Strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi UN

2. Pengertian kecemasan

Kecemasan adalah suatu reaksi yang muncul saat individu merasa dalam keadaan yang membahayakan dirinya ditandai dengan adanya beberapa gejala yang muncul seperti kekhawatiran, keprihatinan dan rasa takut yang berada di tingkat yang berbeda-beda

3. Dampak kecemasan:

- a. Mengganggu keadaan fisik (kesehatan)
- b. Mengganggu keadaan psikis (pikiran)
- c. Menurunkan kinerja

4. Pengertian UN

UN adalah sistem evaluasi standar pendidikan dasar dan menengah yang dilakukan secara nasional dalam rangka pengendalian mutu pendidikan, sehingga semua anak

Indonesia dapat memperoleh persamaan kualitas pendidikan.

5. Untuk mengelola kecemasan UN yang di alami, individu hanya butuh untuk Berpikir positif. Mengapa? Karena, Saat seseorang berpikir, informasi yang dipikirkan akan dimaknai dan pada akhirnya terwujud dalam perasaan tertentu. berikut ini merupakan yang harus dilakukan dalam berpikir positif :

- a. Memunculkan harapan yang positif, yaitu melakukan sesuatu dengan memusatkan perhatian pada kesuksesan, optimisme, pemecahan masalah dan menjauhkan dari perasaan takut akan kegagalan.
- b. Menghadirkan afirmasi diri, yaitu memusatkan perhatian pada kekuatan diri dan melihat diri secara positif. Menggantikan kritik dengan kemantapan diri yang dipusatkan hanya pada kekuatan. Individu akan memperhatikan potensi dirinya dengan objektif dan menggunakannya secara maksimal untuk mencapai tujuan hidupnya.
- c. Memberikan pernyataan yang tidak menilai pada diri sendiri, yaitu pernyataan yang lebih

menggambarkan keadaan dari pada menilai keadaan. Seperti, Berpikir lebih banyak tentang pilihan-pilihan positif daripada pilihan yang negatif.

- d. Penyesuaian diri terhadap kenyataan, yaitu mengakui realita peristiwa dan mampu segera beradaptasi. Menggantikan pikiran buruk dengan adaptasi terhadap realita.

6. Berpikir positif artinya, kamu memberi perhatian pada sesuatu yang positif supaya kamu bisa berpikir lebih efektif dengan hanya memilih apa yang kamu perhatikan dan apa saja yang kamu ungkapkan haruslah berbuah hasil yang positif. Saat kamu menganggap UN sebagai situasi yang mengancam dan membahayakan, maka akan muncul yang disebut kecemasan. Tetapi, apabila kamu menganggap UN hanya sebagai suatu proses evaluasi dari proses akhir sebuah pendidikan formal maka tidak akan menimbulkan kecemasan.

Peneliti menyusun tema, pilihan gambar, *background*, efek animasi, pemilihan *font*, konten, dan durasi yang disesuaikan untuk mendukung penyampaian informasi. Berikut adalah gambaran media yang akan dikembangkan:

Strategi Mengatasi Kecemasan Saat Menghadapi UN

Oleh Dinda Rahmadani

Sasaran : Kelas 12 SMA

Tujuan Umum:

Membantu peserta didik untuk mengetahui strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar (UN)

Tujuan Khusus:

Peserta didik dapat mengidentifikasi kecemasan dan mengetahui strategi mengatasi kecemasan saat menghadapi tes ter-standar



GEJALA

- Pusing saat belajar untuk persiapan UN?
- Sakit perut atau mual ketika membahas UN?
- Pala suaramu menjadi lebih kencang?
- Tangan dan kakimu terasa kaku saat tryout?
- Sulit bernafas ketika mengerjakan soal UN?

GEJALA

- Detak jantungmu menjadi lebih cepat?
- Telapak tangan berkeringat secara berlebihan?
- Mulutmu terasa kering saat membahas UN?
- Ingin buang air kecil terus menerus?
- Menjadi pribadi yang mudah sedih?

GEJALA

- Terus memikirkan kesulitan soal UN?
- Melihat UN sebagai hal yang menakutkan?
- Merasa tidak mampu mengerjakan UN?
- Selalu memikirkan keberhasilan dan kegagalan UN?
- Merasa rendah diri?

Kecemasan adalah suatu reaksi yang muncul saat individu merasa dalam keadaan yang membahayakan diri.



Apa dampak ketika kita sedang merasa cemas?





UN adalah sistem evaluasi standar pendidikan dasar dan menengah yang dilakukan secara nasional



Apa sih yang harus kita lakukan dalam berpikir positif?



1) Munculkan harapan yang positif

UN itu **MUDAH**
dan **TIDAK SULIT**



2) Hadirkan afirmasi diri

"Soal-soal yang keluar
saat UN telah aku
pelajari, aku tidak
perlu panik

3) Tidak menilai diri-sendiri

Aku **BUKAN**
orang yang gagal
aku **PASTI BISA**



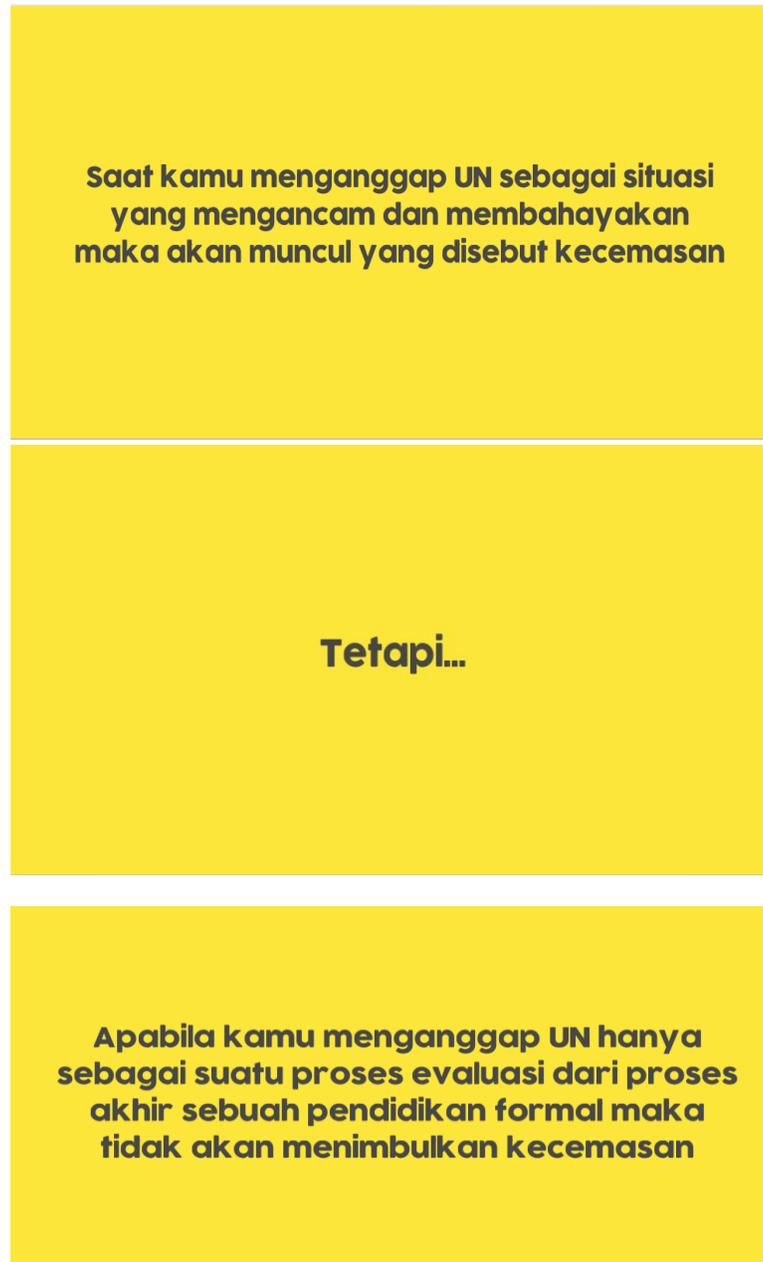


4) Menyesuaikan diri terhadap kenyataan

SAYA ~~TIDAK~~ BISA



UN PASTI MUDAH



Gambar 4.1 Isi Konten Media *Video Scribe*

- a. Memilih atau mengembangkan media pendukung.

Pengembangan media selain menggunakan aplikasi *video scribe*, untuk membuat gambar animasi yang sesuai

dengan konten menggunakan aplikasi lain seperti *adobe illustrator*, sedangkan pada audio untuk menunjang video *scribe* ini menggunakan aplikasi *audacity* sehingga suara menjadi lebih halus dan sesuai dengan durasi pada media.

b. Mengembangkan petunjuk penggunaan produk

Produk dalam penelitian ini dapat digunakan oleh guru BK dan peserta didik dengan mengikuti petunjuk pengguna yang telah dibuat, yaitu:

AKSES VIDEO SECARA ONLINE!

SCAN BARCODE
MENGUNAKAN APLIKASI
QR CODE READER

**BIMBINGAN DAN KONSELING
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

DINDA RAHMADANI
NIM. 17 15 140 178

- PANDUAN VIDEOSCRIBE -

Strategi Mengatasi
Kecemasan Saat
Menghadapi UN

TUJUAN BIMBINGAN KLASIKAL

TUJUAN UMUM:
MEMBANTU PESERTA DIDIK UNTUK MENGETAHUI STRATEGI
MENGATASI KECEMASAN SAAT MENGHADAPI TES
TER-STANDAR (UN).

TUJUAN KHUSUS:
PESERTA DIDIK DAPAT MENIDENTIFIKASI KECEMASAN
DAN MENGETAHUI STRATEGI MENGATASI KECEMASAN
SAAT MENGHADAPI TES TER-STANDAR.

**PETUNJUK PENGGUNAAN
PADA BIMBINGAN KLASIKAL**

1. Siapkan CD Videoscribe Strategi Mengatasi Kecemasan Saat Menghadapi UN.
2. Siapkan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, screen, kabel HDMI/VGA, dan speaker eksternal.
3. Hidupkan laptop.
4. Hubungkan kabel HDMI/VGA dari laptop ke proyektor.
5. Tarik screen untuk proyektor.
6. Sambungkan speaker eksternal ke laptop.
7. Hidupkan proyektor dan setting sampai seratan proyektor sesuai dengan penglihatan peserta didik.
8. Pengajar melakukan pembukaan agar peserta didik dapat kondusif dan memperhatikan video yang akan ditayangkan.
9. Setelah semua perangkat dan peserta didik siap, masukkan CD ke dalam slot CD pada laptop.
10. Klik folder videoscribe yang tertera pada tampilan laptop.
11. Klik file video yang terdapat di dalam folder videoscribe, maka video akan otomatis terputar.
12. Dampingi peserta didik selama penayangan video.
13. Pada awal pemutaran video, siswa diajak untuk mengidentifikasi kecemasan pada lembar kerja (1).
14. Setelah video selesai, lakukan metode think-pair-share.
15. Tutup pembelajaran dengan memberikan arahan siswa mengerjakan lembar kerja (2) untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Gambar 4.2 Petunjuk Penggunaan Produk

c. Melakukan evaluasi formatif

Evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah evaluasi formatif kepada ahli media dan ahli konten. Validator uji ahli media ini diuji oleh dosen jurusan teknologi pendidikan dan validator uji ahli konten ini diuji oleh dosen jurusan bimbingan dan konseling.

d. Melakukan uji coba *pilot*

Branch (2009) mengatakan *pilot test* adalah percobaan uji lapangan sebagai tahap akhir dari tahap evaluasi formatif. *Pilot test* diberikan kepada peserta didik. Peserta didik yang berpartisipasi diharapkan bisa memenuhi tujuan dalam intruksi. Jumlah ideal subjek yang dijadikan validator pengguna yaitu 6-12 responden. Sehingga peneliti melakukan uji coba *pilot* kepada peserta didik sebanyak 10 responden. Pemilihan responden didapatkan melalui pilihan guru BK.

B. Hasil Analisis Uji Coba Produk

1. Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian ahli media pada video *scribe* ini dilakukan oleh ahli media melalui kuesioner dengan menggunakan angket. Validator uji ahli media ini diuji oleh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan. Berikut adalah hasil validasi ahli media:

Tabel 4.1 Hasil validasi ahli media

No	Aspek	Σ Butir	Σ Skor Per-Aspek	Σ Total Skor	Persentase	Kriteria
1	Pilihan gambar	3	12			
2	Background	1	4			
3	Efek Animasi	2	7	39	98%	Sangat Baik
4	Font	2	8			
5	Durasi	2	8			

Berdasarkan hasil analisis penilaian yang dilakukan oleh ahli media secara keseluruhan mencapai 98% yang termasuk ke dalam katagori sangat baik. Ada beberapa keunggulan dan kelemahan menurut ahli media. Keunggulan pada media ini adalah menarik, disertai ilustrasi, visual membantu memperjelas verbal, dan dinamis. Adapun kelemahan nya adalah audio kurang baik kualitasnya.

2. Hasil Validasi Ahli Konten

Penilaian ahli konten pada video *scribe* ini dilakukan oleh ahli materi yaitu dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling, melalui kuesioner dengan menggunakan angket. Berikut adalah hasil validasi ahli konten:

Tabel 4.2 Hasil validasi ahli konten

No	Aspek	Σ Butir	Σ Skor Per-Aspek	Σ Skor	Persentase	Kriteria
1	Tema	2	8	42	95%	Sangat Baik
2	Content atau isi	8	34			

Berdasarkan hasil analisis penilaian yang dilakukan oleh ahli konten secara keseluruhan mencapai 95% yang termasuk ke dalam katagori sangat baik. Ada beberapa keunggulan dan kelemahan, yaitu keunggulan pada media ini adalah sudah bagus. Adapun kelemahan pada media ini adalah penjelasan (artikulasi) narator kurang mendukung dan tidak adanya lembar kerja.

3. Hasil Uji Coba Peserta didik

Berdasarkan uji coba kepada peserta didik sebanyak 10 responden yang didapatkan melalui pilihan guru BK. Menurut Wulandari (2016) minat belajar pada peserta didik meliputi rasa suka dan senang dalam aktivitas belajar, adanya rasa ketertarikan dan kesadaran untuk belajar, serta memberikan perhatian yang besar dalam belajar.

Tabel 4.3 Hasil uji coba peserta didik

Aspek	Item	Σ Skor	Persentase	Rerata	Kriteria
	1	20	83%		
	2	21	88%		
	3	24	100%		
	4	24	100%		
	5	21	88%		
Minat	6	21	88%	91%	Sangat Baik
	7	21	88%		
	8	22	92%		
	9	21	88%		
	10	24	100%		

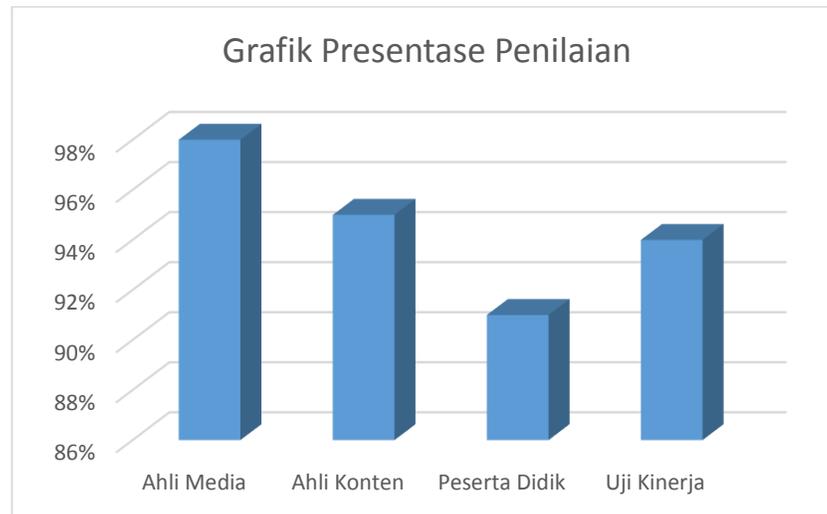
Berdasarkan hasil analisis penilaian mengenai rasa senang dalam aktivitas belajar, ketertarikan belajar, kesadaran untuk belajar, dan sikap memperhatikan yang dilakukan oleh peserta didik secara keseluruhan mencapai 91% yang berarti termasuk ke dalam katagori sangat baik.

Tabel 4.4 Hasil uji coba kinerja peserta didik

No	Nama	Skor Total	Rerata Presentase	Kriteria
1	MZ	100%		
2	DI	100%		
3	MI	100%		
4	LR	100%		
5	YA	88%	94%	Sangat Baik
6	PY	88%		
7	AT	75%		
8	MR	88%		
9	DP	100%		
10	BB	100%		

Berdasarkan hasil uji kinerja peserta didik didapatkan hasil sebesar 94% berada dalam kategori sangat baik. Dalam penilaian uji kinerja, terdapat modifikasi perubahan pada penggunaan rumus. Peneliti hanya akan melihat keterlibatan peserta didik dalam kegiatan bimbingan klasikal. Semakin banyak item yang dikerjakan oleh peserta didik maka semakin besar keterlibatannya.

Jadi, berdasarkan hasil evaluasi formatif dari ahli media, ahli konten dan peserta didik serta uji kinerja peserta didik dapat dilihat melalui gambar sebagai berikut:



Gambar 4.3 Grafik Persentase Penilaian

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa hasil evaluasi formatif yang dilakukan oleh ahli media mengenai aspek yang berkaitan dengan pilihan gambar, *background*, efek animasi, *font* dan durasi mencapai 98% yang berarti sangat baik. Hal ini dilihat dari gambar animasi yang mampu memperjelas materi, keterpaduan warna gambar, tulisan yang proporsional, efek animasi yang menarik, durasi video yang sesuai, dan tulisan dalam media yang jelas. Penilaian ahli konten yang berkaitan dengan tema dan isi mencapai 95% yang berarti sangat baik. Hal ini dilihat dari tema yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan penjelasan terkait pemberian informasi strategi mengatasi kecemasan mudah dipahami. Penilaian peserta didik yang berkaitan dengan rasa senang dalam aktivitas belajar dan

sikap memperhatikan saat belajar mencapai 91% yang berarti sangat baik dan penilaian uji kinerja peserta didik sebesar 94% yang berarti sangat baik.

C. Perubahan Media

Perubahan media setelah revisi dilakukan berdasarkan masukan ahli media dan ahli konten yaitu meningkatkan kualitas audio dengan memperbesar volume suara narator dan mengecilkan suara background serta memperjelas artikulasi yang diucapkan oleh narator serta menambahkan lembar kerja untuk peserta didik untuk dapat mengidentifikasi kecemasannya.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan dan masih harus diperbaiki agar dapat dipergunakan secara utuh oleh peserta didik. Beberapa keterbatasan yang ada pada penelitian ini adalah:

1. Sajian mengenai kecemasan dalam situasi UN tidak cukup mewakili bentuk-bentuk dan tingkat kecemasan dari masing-masing individu, karena setiap individu mempunyai karakteristik *skill* dan tingkat kecemasan yang berbeda-beda.
2. Penelitian ini tidak melakukan *Preliminary Study* untuk desain media *video scribe*.