

**“PENGEMBANGAN VIDEO *SCRIBE* MENGENAI STEREOTIP PERAN
GENDER KELAS X DI SMKN 26 JAKARTA”**



Oleh :

Egy Restenafitri Evida

1715140192

Bimbingan dan Konseling

SKRIPSI

**Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan**

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2018

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Media Video Scribe Mengenai
Stereotip Peran Gender Kelas X di SMKN 26
Jakarta

Nama Mahasiswa : Egy Restenafitri Evida

Nomor Regristasi : 171514092

Jurusan/Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Tanggal Ujian : 7 Februari 2018

Pembimbing I

Hilma Fitriyani, M. Pd

NIDK. 8836150017

Pembimbing II

Dr. Happy Karlina Marjo, M.Pd.,Kons

NIP. 197908192005012002

Panitia Ujian Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si. (Penanggungjawab)*		21/2 2018
Dr. Anan Sutisna, M.Pd. (Wakil Penanggung Jawab)**		20/2 2018
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Ketua Penguji)***		15-02-2018
Dra. Michiko Mamesah, M. Psi (Anggota)****		19-02-2018
Wening Cahyawulan, M. Pd (Anggota)****		15-02-2018

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Pembantu Dekan I
- *** Ketua Jurusan/Program Studi
- **** Dosen penguji selain pembimbing dan Ketua Jurusan/Program Studi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video *scribe* mengenai stereotip peran gender untuk kelas X di SMKN 26 Jakarta. Jumlah populasi penelitian sebanyak 360 peserta didik dan menjadi sampel penelitian sebanyak 170 peserta didik. Peneliti menggunakan teknik dalam pengambilan sampel, yaitu teknik *probability sampling* dengan pengambilan secara acak (*simple random sampling*). Metode penelitian yang digunakan merupakan metode pengembangan *Research and Development* (RnD) menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Adapun tahapan model pengembangan yang dilakukan adalah analisis, desain, dan pengembangan. Alat pengumpul data berupa angket dan wawancara. Penilaian media dilakukan oleh validator yang terdiri dari ahli media, 2 ahli konten dan peserta didik. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa hasil evaluasi formatif yang dilakukan oleh ahli media 95%, penilaian ahli konten 1 83%, penilaian ahli konten 2 58%, dan penilaian peserta didik mencapai 80%. Hasil Pengembangan video *scribe* mengenai stereotip peran gender dikategorikan sangat baik.

Kata Kunci: Pengembangan, Model ADDIE, Stereotip.

ABSTRACT

This research is aim to produce a video scribe learning media about gender role stereotype for grade X at SMKN 26, Jakarta. Population studies as many as 360 students and became a research sample as many as 170 students. Researchers using the technique of sampling with probability sampling by simple random sampling. The research method that is used is a developing method of Research and Development by using ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) model. The steps of developing model is done is analysis, design, and development. Questioner and interview are used for data collecting tool. Media assesment is done by validators that consist of a media expert, 2 content experts, and students. Based on the data shows that the results of formative evaluation conducted by media experts that is 95%, expert content 1 assesment is 83%, expert content 2 is 58%, and students assesment is 80%. The result of video scribe development about gender role stereotype is well-categorised.

Key words: development, ADDIE model, Stereotype.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Egy Restenafitri Evida
No. Registrasi : 1715140192
Jurusan : Bimbingan dan Konseling
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat dengan judul "Pengembangan Video *Scribe* Mengenai Stereotip Peran Gender Untuk Kelas X di SMKN 26 Jakarta" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Agustus-Februari 2018.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau bukan jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan ini tidak benar.

Jakarta, Februari 2018

Yang membuat pernyataan



Egy Restenafitri Evida

v

v

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Video *Scribe* Mengenai Stereotip Peran Gender Kelas X di SMKN 26 Jakarta.”

Penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan studi S1 Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Jakarta. Penyusunan dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan penelitian ini, khususnya:

1. Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
2. Dr. Anan Sutisna, M.Pd Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang juga telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
3. Dr. Aip Badrujaman, M. Pd selaku Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Jakarta.
4. Hilma Fitriyani, M. Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan ilmu, waktu dan semangat dalam

memberikan pengarahannya kepada penulis dalam penyusunan penelitian ini.

5. Keluarga tercinta ayah, ibu, kakak dan adik-adik yang telah memberi motivasi dan mendoakan serta mendukung peneliti untuk dapat menyelesaikan studi.
6. Fathan Masyhuri yang selalu mendukung dan membantu dalam proses pengerjaan penelitian ini, serta
7. Teman-teman atau pihak-pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, kami mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas diri kedepannya. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat untuk semua orang terutama bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Februari 2018

Penulis

Egy Restenafitri Evida

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Kegunaan Penelitian	8
BAB II KERANGKA BERPIKIR DAN TEORITIS	9
A. Deskripsi Teoritis.....	9
1. <i>Video Scribe</i>	9
2. Kegunaan <i>Video Scribe</i>	10
3. Hal-hal Yang Diperhatikan Dalam <i>Video Scribe</i>	11
4. Stereotip Peran Gender	12
5. Komponen Stereotip Peran Gender.....	14
6. Dampak Stereotip Peran Gender.....	16
B. Model ADDIE	18
1. Pengertian Model ADDIE	18
2. Tahapan dalam Model ADDIE	18

C. Hasil Penelitian yang Relevan.....	21
D. Kerangka Berpikir.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Tujuan Penelitian	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	29
C. Metode Penelitian	29
D. Prosedur Pengembangan	30
E. Populasi dan Sampel	35
F. Video Scribe Tentang Stereotip Peran Gender.....	36
G. Teknik Pengumpulan Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Kerangka Model Teoritis	45
B. Hasil Analisis Uji Coba	61
C. Perubahan Media.....	64
D. Keterbatasan Penelitian	68
BAB V KESIMPULAN, IMPIKASI DAN SARAN	70
A. Kesimpulan	70
B. Implikasi	72
C. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif.....	39
Tabel 3.2	Persentase Kategorisasi Data.....	43
Tabel 3.3	Persentase Analisa Data	44
Tabel 4.1	Hasil Validasi Ahli Media.....	61
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Konten 1	62
Tabel 4.3	Hasil Uji Coba Ahli Konten 2	63
Tabel 4.4	Hasil Uji Coba Peserta Didik	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Flowchart Kerangka Berpikir	28
Gambar 4.1	Judul dan Tujuan Pembelajaran	56
Gambar 4.2	Pengertian Stereotip Peran Gender	56
Gambar 4.3	Kesimpulan Pengerrtian Stereotip Peran Gender	57
Gambar 4.4	Hal-hal yang Dikatakan Stereotip Peran Gender	57
Gambar 4.5	Penjelasan Mengenai Sifat	57
Gambar 4.6	Penjelasan Mengenai Tingkah Laku	58
Gambar 4.7	Penjelasan Menegenai Tampilan Fisik.....	58
Gambar 4.8	Penjelasan Mengenai Pekerjaan	58
Gambar 4.9	Dampak Stereotip Peran Gender	59

LAMPIRAN

- Lampiran 1 Angket Pengembangan Video Scribe Mengenai Stereotip Peran Gender
- Lampiran 2 Pedoman Wawancara Guru BK Mengenai Pengembangan Video Scribe Terkait Stereotip Peran Gender
- Lampiran 3 Waktu Penelitian
- Lampiran 4 Media *Video Scribe*
- Lampiran 5 Instrumen Uji Coba
- Lampiran 6 Data Hasil Uji Coba
- Lampiran 7 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada perkembangan remaja, tekanan dari teman sebaya dibandingkan anak-anak, remaja lebih banyak menyesuaikan diri terhadap standar teman sebaya (Santrock, 2012). Peranan sosial sangat dipengaruhi oleh stereotip gender yang ada. Dalam kenyataannya, orang tua yang memperlakukan anak-anak dengan berbeda secara tradisional terhadap anak laki-laki dan perempuan dipercaya sebagai salah satu sumber prasangka gender (Siregar & Rochani, 2010). Pandangan mengenai peran gender antara laki-laki dan perempuan kini semakin tidak awam lagi terdengar di masyarakat. Pembicaraan mengenai *“anak perempuan tidak usah sekolah tinggi-tinggi nanti juga kerjanya didapur atau anak laki-laki tidak boleh menangis atau laki-laki lebih tinggi kedudukannya daripada perempuan”*. Hal ini merupakan contoh dari stereotip mengenai peran gender yang terjadi pada perempuan maupun laki-laki (Siregar & Rochani, 2010).

William (2006) menyatakan bahwa nilai-nilai berkembang di masyarakat yang telah lama akan menjadi norma yang dipertahankan, dan disosialisasikan sehingga dianggap sebagai *tradisi*. Konsep

subyektif tersebut akan berkembang dalam kehidupan masyarakat yang mengakibatkan ketimpangan antara kedudukan dan peran perempuan dengan laki-laki yang dapat mengakibatkan pembatasan kesempatan dan kreativitas yang dimiliki oleh laki-laki maupun perempuan. Seperti contoh bahwa anak perempuan yang memiliki minat dalam otomotif akan mendapat stereotip dari masyarakat bahwa itu merupakan pekerjaan laki-laki dan akhirnya anak perempuan tersebut tidak bisa berkreaitivitas. Masih banyak contoh lainnya yang bisa kita lihat dalam kehidupan di sekeliling kita. Sesuai dengan perkembangan masyarakat atau usia seseorang, peran gender ini dapat berubah. Akan tetapi, peran gender akan selalu ada dalam lingkungan di mana seorang bayi bertumbuh kembang sehingga *nurture* akhirnya menjadi *second nature* (Sadli, 2010). Stereotip peran gender adalah sifat psikologis yang diyakini lebih berkarakter pada satu gender dibandingkan dengan lainnya. Menurut Brannon (2011) Stereotip peran gender dapat dianalisis melalui empat komponen yaitu sifat, tingkah laku, tampilan fisik, dan pekerjaan.

Dampak dari stereotip peran gender yaitu adanya pemisahan peran gender dan juga pada sifat gender. Misalnya, laki-laki dipaksa bersifat gagah perkasa dan pemberani sedangkan perempuan harus bersifat penurut dan lemah lembut. Padahal, sifat lemah lembut,

perasa, pemberani, penakut, tegas dan sebagainya bisa ada pada laki-laki maupun perempuan (William, 2006).

Berdasarkan studi pendahuluan di SMKN 26 Jakarta pada 170 peserta didik kelas X dengan menggunakan angket menyatakan bahwa sebanyak 132 orang (78%) yang berarti hampir seluruh peserta didik menjawab belum diberi materi mengenai stereotip peran gender, 107 orang (63%) yang berarti sebagian besar menganggap aneh ketika melihat laki-laki menangis, 112 orang (66%) yang berarti sebagian besar menganggap bahwa perempuan harus bertingkah laku lemah lembut, dan 128 orang (75%) yang berarti hampir seluruhnya menganggap bahwa sebaik-baiknya perempuan adalah yang mengurus rumah tangganya sendiri. Selain menggunakan angket, peneliti melakukan wawancara kepada 2 guru BK dan 7 peserta didik. Berdasarkan wawancara kepada 7 peserta didik, terlihat adanya stereotip peran gender antara laki-laki dan perempuan, seperti contoh dalam pembagian piket kelas ternyata ada peserta didik perempuan piket setiap hari, sedangkan peserta didik laki-lakinya hanya pada waktu yang ditentukan. Laki-laki hanya mengangkat bangku ketika piket, sementara perempuan menyapu dan mengepel sebagai pekerjaan rumah yang dianggap hanya bisa dikerjakan oleh perempuan. Dalam pelajaran olahraga, jika laki-laki membuat kesalahan mereka diharuskan *push up* dan perempuan tidak. Contoh

lain adalah perempuan dituntut untuk lebih rajin dibanding laki-laki, seperti mengerjakan tugas. Permasalahan yang terjadi juga adanya beberapa peserta didik perempuan yang dilarang orang tua untuk meneruskan jurusannya karena pekerjaan tersebut mayoritas adalah laki-laki. Hal ini menunjukkan bahwa stereotip peran gender mempengaruhi perilaku seseorang.

Adanya isu mengenai stereotip peran gender di sekolah sasaran penelitian mengindikasikan diperlukannya layanan dasar dalam bentuk bimbingan klasikal sebagai bagian dari upaya preventif agar dampak stereotip peran gender tidak dialami oleh peserta didik. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Mukhtar, Budiamin & Yusuf (2016) bahwa bimbingan klasikal merupakan layanan yang diberikan kepada sejumlah peserta didik dalam satuan kelas yang bersifat *preventive* dengan tujuan menyediakan informasi yang akurat dengan waktu yang lebih efisien.

Dalam dunia pendidikan, media yang digunakan untuk mentrasfer suatu ilmu sangat penting untuk menunjang penyampaian materi yang ingin disampaikan. Saat ini, media yang digunakan dalam bimbingan klasikal kurang kreatif (Musyadat, 2015). Padahal teknologi semakin canggih dan banyak manfaatnya dalam pengembangan media. Pengembangan media saat ini sangat diperlukan dalam menunjang keberhasilan penyampaian materi kepada peserta didik.

Video *scribe* merupakan media yang bisa dikembangkan untuk memberikan informasi dengan tampilan yang menarik, seperti adanya pilihan gambar atau animasi, suara dan tema yang sesuai. Dengan adanya media yang menarik seperti video *scribe*, peserta didik tidak akan merasa jenuh saat proses bimbingan klasikal.

Menurut Musyadat (2015) video *scribe* memberi manfaat dalam pembelajaran seperti membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran, membantu siswa memahami materi yang disampaikan, meningkatkan hasil belajar, dan membuat peserta didik tertarik sehingga media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Memperhatikan temuan-temuan terkait dengan adanya isu stereotip peran gender di SMKN 26 Jakarta, sebagai upaya memberikan informasi kepada peserta didik agar isu stereotip peran gender tidak memberi dampak yang lebih jauh seperti ketidakadilan peran gender, maka peneliti mencoba untuk menyiapkan media yang dapat mendukung bimbingan klasikal untuk membantu peserta didik memiliki pemahaman yang baik terkait isu stereotip peran gender dan menghindarkan diri dari dampak yang dimunculkan akibat stereotip peran gender.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan menggunakan angket, dari 170 peserta didik sebanyak 132 orang (78%) yang berarti hampir seluruhnya menyatakan bahwa tertarik pada tampilannya jika

media pembelajaran menggunakan video *scribe*. Jawaban ini diperoleh setelah peneliti terlebih dahulu memperlihatkan video *scribe* kepada subjek penelitian untuk memastikan bahwa peserta didik mengetahui bentuk dari video *scribe*.

Berdasarkan hasil wawancara kepada 4 guru BK di sekolah, peserta didik sangat antusias diberikan media video dibandingkan metode *flipchart* dan ceramah. Alat-alat pendukung untuk bimbingan klasikal juga lengkap di setiap kelasnya untuk memutar video, seperti laptop, LCD, dan *speaker*. Namun, guru BK hanya memberikan materi mengenai pemahaman diri sebagai perempuan kepada peserta didik perempuannya saja karena peserta didik perempuan menjadi minoritas di sekolah dan sekolah belum pernah menggunakan video *scribe* sebagai media pembelajaran. Guru BK baru menggunakan *power point* dan video sebagai media dalam kegiatan klasikal. Padahal peserta didik sangat antusias jika diberi video singkat seperti video *scribe*. Berdasarkan data tersebut, guru BK belum mengembangkan media video *scribe* untuk pembelajaran, walaupun sudah memiliki alat pendukung yang lengkap di sekolah.

Mengingat kebermanfaatan video *scribe* dalam pembelajaran dan perlunya informasi terkait stereotip gender yang berpengaruh terhadap kehidupan peserta didik, maka peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media informasi berbasis audio visual dalam bentuk

video *scribe* yang berisikan informasi mengenai stereotip peran gender.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan video *scribe* sebagai media informasi mengenai stereotip peran gender?
2. Bagaimana video *scribe* dapat digunakan untuk mengidentifikasi situasi-situasi nyata dalam kehidupannya terkait stereotip peran gender?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dapat diidentifikasi pembatasan masalah yaitu “Pengembangan video *scribe* sebagai media informasi dari stereotip peran gender Kelas X di SMKN 26 Jakarta”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang tertulis di atas, maka rumusan permasalahan dari penulisan ini adalah “Bagaimana video *scribe* dapat digunakan untuk mengidentifikasi situasi-situasi nyata dalam kehidupannya terkait stereotip peran gender?”

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap media pembelajaran mengenai stereotip peran gender.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Jurusan Bimbingan dan Konseling

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kegiatan eksperimen dalam mata kuliah atau praktek-praktek dalam kegiatan perkuliahan mengenai stereotip peran gender.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan dapat menambah ilmu serta wawasan dari adanya pengembangan media di kelas mengenai stereotip peran gender.

c. Bagi Guru BK

Penelitian diharapkan dapat memudahkan penyampaian informasi mengenai stereotip peran gender dengan menggunakan pengembangan media *video scribe* sebagai media pembelajaran bimbingan klasikal.

BAB II

KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teoritis

1. Video *Scribe*

Menurut DeCasare (2014) *video scribe* adalah *software* yang digunakan untuk membuat video animasi berlatar putih dengan menggunakan konten, musik, dan gambar baik yang ada pada aplikasi maupun gambar milik sendiri. *Video scribe sparkol* merupakan *software* yang biasa digunakan dalam membuat video animasi sebagai pendukung media presentasi. *software* ini memberikan kelebihan dalam membuat presentasi dengan memungkinkan pengguna untuk fokus pada isi presentasi, meningkatkan hasil belajar, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan membantu peserta didik memahami materi. Walaupun demikian, *Video scribe* memiliki beberapa kelemahan, yaitu pengembangan hanya menghasilkan satu model media video pembelajaran, memerlukan perencanaan yang matang dan waktu yang lama dalam memodifikasi media. Selain itu, kelemahan dari *video scribe* adalah peserta didik kesulitan untuk memahami dan tidak dapat mengikuti dengan baik

Jika dalam video pembelajaran tersebut *timer* atau waktunya terlalu cepat (Rahardja, 2016). Berdasarkan pada jurnal (Musyadat, 2015) cara mengatasi kelemahan pada pembelajaran video *scribe* adalah tampilan media harus menarik dan dekat dengan peserta didik, jelas dan sesuai materi yang dibahas. Selain itu media video *scribe* harus memberi kemudahan dalam menangkap materi pembelajaran dengan memberikan tata letak gambar secara sistematis, ukuran huruf yang sesuai dan durasi waktu video yang konsisten.

2. Kegunaan Video *Scribe*

Menurut Musyadat (2015) Video *scribe* adalah *software* yang digunakan dalam membuat video dengan *design* animasi berlatar putih dengan menarik dan sangat mudah. Membuat video pembelajaran sangat mudah dengan menggunakan video *scribe*. *software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol salah satu perusahaan yang ada di Inggris. Dengan adanya video *scribe* seseorang bisa menyajikan sesuatu yang panjang menjadi tidak terlalu panjang. Video *scribe* dapat memperjelas sistem komunikasi melalui gambar. Video *scribe* memberi manfaat dalam pembelajaran seperti meningkatkan hasil belajar, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, membantu siswa

memahami materi, dan menarik perhatian siswa sehingga media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Beberapa kegunaan video *scribe*:

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

3. Hal-hal yang Diperhatikan dalam Membuat Video *Scribe*

Pembuatan video *scribe* merupakan sebuah video animasi yang perlu diperhatikan untuk dapat mencapai kegunaannya dengan maksimal. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat video animasi yang baik adalah (RSC, 2015), yaitu:

- a. Tema yang sesuai mengenai apa yang akan disampaikan.
- b. Pilihan gambar atau animasi yang sesuai dengan tema apa yang akan dibawakan.
- c. Pemilihan warna *background*.
- d. Efek animasi apa yang akan dipakai disesuaikan dengan *audience* (dengan siapa presentasi akan disampaikan) ini akan

menentukan tingkat formal tidaknya video *scribe* yang akan dibuat.

- e. Pemilihan *font* dalam video animasi *Sparkol*.
- f. *Content* atau isi yang akan disampaikan dalam video *scribe* (*text* atau animasi apa saja yang akan digunakan dalam video).
- g. Sesuaikan durasi video dengan materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas, video *scribe* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat video animasi berlatar putih dengan menggunakan grafis, musik, konten dan gambar baik yang ada pada aplikasi maupun gambar milik sendiri yang biasa digunakan sebagai pendukung media presentasi. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam video animasi, seperti tema, pilihan gambar, *background*, efek animasi, pemilihan *font*, konten, dan durasi yang harus disesuaikan oleh materi. Selain itu, ada beberapa kegunaan dari video *scribe*, salah satunya yaitu dapat bermanfaat di bidang pendidikan sebagai pembelajaran. Isi konten yang sesuai akan lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran dan materi yang disampaikan akan lebih dipahami oleh peserta didik.

4. Stereotip Peran Gender

Menurut William dan Best (Matsumoto, 2001) stereotip peran gender merupakan sifat psikologis yang diyakini lebih berkarakter pada satu gender dibandingkan dengan lainnya. Persamaan tingginya derajat antar budaya pada stereotip gender mengarah pada pemikiran bahwa karakter psikologis secara berbeda dikaitkan kepada pria dan wanita yang mengikuti sebuah model 'pancultural' atau yang biasa disebut lintas budaya, dengan faktor budaya yang menghasilkan variasi minoritas pada umumnya.

Model William dan Best (Matsumoto, 2001) menyatakan perbedaan biologis dan mengarah pada sebuah divisi pekerjaan. Contohnya seperti pria lebih memiliki kekuatan fisik, wanita yang melahirkan, atau wanita lebih bertanggung jawab terhadap anak dan aktivitas rumah, namun pria yang mencari nafkah dan memberikan perlindungan. Penelitian di AS menunjukkan bahwa semenjak usia 2 tahun, objek stereotip anak sebagai maskulin atau feminim, dan sejak umur 3-4 tahun, anak-anak menggunakan pelebelan secara akurat melalui mainan, aktivitas dan pekerjaan. Persamaan stereotip gender pada mainan ditemukan dimana anak perempuan bermain dengan boneka dan laki-laki menyusun mobil-mobilan dan senjata (Matsumoto,2001).

William dan Best (Syamsu & Milla, 2014) mengatakan bahwa stereotip terhadap laki-laki dan perempuan sudah cukup menyebar diberbagai budaya. Laki-laki secara luas dianggap sebagai sosok yang mandiri, dominan, agresif, berorientasi pada prestasi, dan gigih, sementara wanita dianggap sebagai sosok yang gemar berkumpul, mengasuh, kurang percaya diri, dan suka menolong orang lain yang sedang berada mengalami kesulitan. Stereotip gender percaya bahwa adanya karakteristik laki-laki dan perempuan. Persepsi tersebut adalah dasar dari pengolahan kognitif yang bisa berubah menjadi stereotip.

5. Komponen Stereotip Gender

Hasil pengolahan kognitif yang berubah menjadi persepsi yang memunculkan stereotip yang digunakan untuk membedakan laki-laki dan perempuan bisa dianalisa dari 4 komponen, yaitu:

a. Sifat

Stereotip peran gender antara laki-laki dan perempuan menyebar secara luas. Laki-laki secara luas diyakini lebih dominan, mandiri, agresif, berorientasi pada prestasi dan mampu bertahan. Sedangkan perempuan harus bersifat lemah lembut dan penurut (William, 2006).

b. Tingkah Laku

Stereotip merefleksikan kesan dan keyakinan tentang tingkah laku yang tepat bagi laki-laki atau perempuan. Beragam perilaku dapat disebutkan untuk menunjang setiap stereotip, seperti anak laki-laki dipaksa 'tidak manusiawi' dimana mereka dilarang untuk menangis, lemah lembut dan pemalu. Sementara perempuan secara luas diyakini lebih mengasihani, bersahabat, rendah diri, dan lebih menolong disaat-saat sedih (Santrock, 2003).

c. Tampilan Fisik

Stereotip yang umum berkaitan dengan penampilan "maskulinitas" dan "feminin". Citra tubuh yang cenderung negatif akan mendorong seseorang pada perasaan yang berhubungan dengan bagaimana individu membandingkan tubuhnya dengan visual tubuh ideal dalam masyarakat yang berkaitan dengan bentuk badan, bentuk wajah dan berat badan (Tiara, 2013). Maka ketika penampilan fisik dirasa tidak menarik, seringkali seseorang melakukan beberapa hal seperti olahraga, dan menutupi dengan kosmetik. Tubuh yang ideal bagi laki-laki yang ada di masyarakat memiliki badan berotot dan kekar. Sedangkan pada perempuan stereotip tubuh yang

ideal adalah memiliki tubuh langsing, memiliki kulit halus dan lain-lain (Respati, 2014).

d. Pekerjaan

Menurut Agger (Kumurur, 2010) pembagian kerja laki-laki dan perempuan didasari oleh pembagian kerja berdasarkan ruang privat/domestik dan ruang publik. Jenis-jenis pekerjaan yang dilakukan pada ruang privat/domestik seperti melayani, menjahit, memasak dan lain-lain. Sedangkan, laki-laki diberikan akses ke ruang publik seperti kebebasan, kekuasaan, status, peluang untuk tumbuh dan berkembang dalam urusan pekerjaan.

Berdasarkan paparan di atas, stereotip gender sebenarnya terbentuk dari lingkungan dan budaya. Stereotip pada salah satu gender yang telah diyakini oleh seseorang akan mempengaruhi pola pikir pada gender tertentu. Stereotip dapat dilihat dari empat komponen, yaitu sifat, tingkah laku, penampilan fisik dan pekerjaan. Stereotip yang terjadi di masyarakat kini telah meluas ke berbagai kalangan dengan pelabelan pada masing-masing peran gender antara laki-laki dan perempuan.

6. Dampak Stereotip Peran Gender

Menurut Baron dan Byrne (Naully, 2007) menyatakan bahwa adanya dampak negatif dari stereotip peran gender, antara lain menghambat perempuan mendapatkan upah yang sama dalam pekerjaannya dan mencegah perempuan mendapatkan pekerjaan-pekerjaan tertentu. Hal ini akan menghasilkan penilaian yang kaku dan sikap tidak suka terhadap individu yang tidak menyesuaikan diri dengan pola stereotip yang ada. Dampak tersebut bisa mempengaruhi pandangan orang lain mengenai gender tertentu dan dapat menimbulkan penilaian dan perilaku secara berbeda antara laki-laki dan perempuan serta mendorong adanya ketidakadilan peran gender dalam beragam aspek kehidupan.

Contohnya dalam penelitian Siregar & Rochani (2010) sosialisasi gender oleh orang tua terjadi pada perempuan yang dipaksa untuk selalu bersikap feminin dan dibatasi aktivitasnya yang boleh dilakukan diluar rumah. Dalam masyarakat *traditional-patriarkhi* (yaitu masyarakat yang selalu memposisikan laki-laki lebih tinggi kedudukan dan perannya dari perempuan) jelas adanya pemisahan yang signifikan bukan hanya pada peran gender tetapi juga pada sifat gender. Misalnya, laki-laki dituntut untuk bersifat gagah perkasa dan pemberani sedangkan perempuan harus bersifat penurut dan lemah lembut. Padahal, sifat lemah lembut,

pemberani, penakut, perasa, tegas dan sebagainya bisa ada pada laki-laki maupun perempuan (William, 2006).

Berdasarkan uraian di atas, dampak stereotip akan menghasilkan sikap tidak suka dan penilaian yang kaku terhadap individu yang tidak menyesuaikan diri dengan pola stereotip yang ada dan pada akhirnya akan mengarah pada adanya ketidakadilan gender.

B. Model ADDIE

1. Pengertian Model ADDIE

Menurut Branch (2009) ADDIE adalah kepanjangan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. ADDIE adalah konsep pengembangan produk yang diterapkan untuk pembelajaran berbasis kinerja. ADDIE menjadi salah satu model yang paling efektif karena berfungsi sebagai pembimbing kerangka kerja untuk mengembangkan produk pendidikan.

2. Tahapan dalam Model ADDIE

a. Analisis

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah analisis. Menurut Branch (2009) analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang menyebabkan adanya kesenjangan, yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan

dan analisis tugas. Analisis dilakukan untuk mengetahui apa tujuan dikembangkannya multimedia dan untuk siapa media ditujukan. Selama tahap analisis, analisis persyaratan dilakukan dimana tujuan dan sasaran ditentukan. Target ditentukan bersama dengan seperangkat keterampilan dan pengetahuan sebelumnya yang diperlukan untuk mempertimbangkan pokok permasalahan (Parekh, 2013).

b. Desain

Tahap kedua adalah tahap desain atau perancangan media. Tahap ini merupakan perancangan multimedia berdasarkan hasil dari tahap analisis. Cerita, naskah, dan *storyboard* disiapkan. Pengumpulan bahan sumber juga dilakukan sampai batas yang cukup (Parekh, 2013). Tujuan dari tahap desain adalah untuk memverifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang tepat. Prosedur umum terkait dengan tahap desain (Branch, 2009), yaitu:

1. Melakukan inventarisasi tugas
2. Menyebutkan tujuan kinerja
3. Menghasilkan strategi pengujian

c. Pengembangan

Pada tahap ini yaitu mengembangkan media sesuai dengan desain yang telah dibuat. Tujuan tahap

pengembangan adalah menghasilkan dan memvalidasi pembelajaran yang dipilih. Prosedur umum yang terkait dengan tahap pengembangan (Branch, 2009), yaitu: (1) menghasilkan konten, (2) memilih atau mengembangkan media pendukung, (3) mengembangkan petunjuk penggunaan produk untuk peserta didik dan guru (4) melakukan evaluasi formatif, dan (5) melakukan uji coba pilot. Menurut Anisa (2012) pada tahap ini yaitu mengembangkan multimedia sesuai dengan desain yang telah dibuat.

d. Implementasi

Pada tahap implementasi dilakukan untuk menguji media oleh pengguna di lapangan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mempersiapkan pembelajaran dan melibatkan peserta didik. Prosedur umum yang terkait dengan tahap implementasi adalah menyiapkan guru dan mempersiapkan peserta didik. Tahap implementasi menunjukkan kesimpulan dari kegiatan dan akan adanya evaluasi sumatif (Branch, 2009).

e. Evaluasi

Menurut Branch (2009) pada tahap ini, evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses instruksional, baik sebelum dan sesudah implementasi.

Prosedur umum yang terkait dengan tahap evaluasi dikaitkan dengan menentukan kriteria evaluasi, memilih alat evaluasi yang tepat, dan melakukan evaluasi sumatif. Fokus pada tahap ini adalah pada pengukuran. Target juga mengevaluasi materi dan memberikan masukan serta komentar berdasarkan materi yang akan diperbaiki lebih lanjut (Parekh, 2013).

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Siregar & Rochani (2010) berjudul “Sosialisasi Gender oleh Orang Tua dan Prasangka Gender Pada Remaja” memperlihatkan stereotip peran gender yang dominan di rumah adalah ibu. Penelitian yang dilatarbelakangi karena adanya hubungan antara sosialisasi gender dengan prasangka gender berdasarkan perspektif belajar sosial. Variabel penelitian ini yaitu sosialisasi gender dan prasangka gender. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa sosialisasi gender oleh orangtua berhubungan dengan prasangka gender pada remaja di DKI Jakarta pada masa kini. Berdasarkan hasil penelitian ini adalah penolakan gender pada remaja pria lebih tinggi daripada perempuan. Sebaliknya, perempuan memiliki penerimaan gender yang lebih tinggi daripada pria (Siregar & Rochani, 2010). Hal ini mendukung hasil studi pendahuluan peneliti yang menunjukkan bahwa peserta didik

perempuan mau melakukan lebih banyak pekerjaan rumah seperti mengepel, menyapu dan membersihkan ruangan kelas yang dianggap sebagai pekerjaan-pekerjaan yang lebih sesuai untuk perempuan.

Menurut Baron dan Byrne (Naully, 2007) menyatakan bahwa adanya dampak negatif dari stereotip peran gender, antara lain menghambat perempuan mendapatkan upah yang sama dalam pekerjaannya dan mencegah perempuan mendapatkan pekerjaan-pekerjaan tertentu. Hal ini akan menghasilkan sikap tidak suka dan penilaian yang kaku terhadap individu yang tidak menyesuaikan diri dengan pola stereotip yang ada.

Hal ini berkaitan dengan pentingnya pengembangan media dalam mengatasi dampak stereotip peran gender. Penelitian dalam *Technomedia journal* yang dilakukan oleh Rahadja (2016) mengenai “keefektifitasan media audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa” berjalan dengan optimal. Karena media audio visual menggabungkan antara indera penglihatan serta indera pendengaran. Hal ini juga mempengaruhi efektifitas dalam meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilatarbelakangi karena penerapan media audio visual pada pembelajaran dinilai sangat optimal dapat meningkatkan motivasi. Maka hasil dari penelitian ini adalah kelebihan dari video *scribe* adalah aplikasi *online* dan bernuansa multimedia serta dapat

berupa gambar, teks, musik, foto, dan *background* yang dapat dipilih sesuai keinginan. Dengan menerapkan media audio visual menggunakan video *scribe* sebagai penyampaian informasi juga dapat meningkatkan keingintahuan serta motivasi peserta didik dalam mempelajari serta memahami materi tersebut, karena materi yang disampaikan menarik dan mudah untuk dimengerti. Walaupun demikian, kelemahan dari video *scribe* adalah peserta didik kesulitan untuk memahami dan tidak dapat mengikuti dengan baik jika dalam video pembelajaran tersebut *timer* atau waktunya terlalu cepat (Rahardja, 2016).

Berdasarkan penelitian Musyadat (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Melalui Video *Scribe*” telah memenuhi komponen yang baik dan dapat dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Variabel penelitian tersebut adalah media pembelajaran dan video *scribe*. Penelitian ini dilakukan di MAN Bangil tahun 2015. Penelitian yang dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran yang hingga kini masih didominasi oleh guru dan guru kurang efektif dalam penyampaian materi dengan metode yang masih konvensional. Peneliti akhirnya mengembangkan video *scribe* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan proses penelitian melalui *Research and Development* dengan prosedur pengembangan yaitu analisis kebutuhan, analisis

pembelajaran, menetapkan tujuan dan mengembangkan instrumen didapatkan hasil spesifikasi pada produk dilengkapi dengan memuat beberapa hal yaitu tujuan pembelajaran, isi materi, misi edukasi dan gambar penunjang materi pelajaran. Dari hasil pengembangan ini dapat memberikan sumbangan positif tentang cara meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran video *scribe* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar, membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, membantu peserta didik memahami materi, dan menarik perhatian peserta didik sehingga media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dalam bimbingan klasikal.

Dalam pengembangan media bisa menggunakan model ADDIE. Penelitian yang dilakukan oleh Tegeh & Kirna (2013) mengenai model ADDIE dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model” memiliki latar belakang yang menunjukkan bahwa masih banyak mahasiswa yang belum menguasai metode penelitian pengembangan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah angket dan pedoman wawancara untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi bidang studi, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran, mahasiswa saat uji coba perorangan,

mahasiswa dan dosen pembina mata kuliah saat uji coba lapangan. Teknik analisis data dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, masukan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara.

Berdasarkan beberapa hasil dari penelitian di atas menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis video *scribe* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Komponen dan spesifikasi produk yang sesuai dengan materi bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian mengenai stereotip gender menunjukkan bahwa stereotip gender pada anak diberikan oleh orang tua di rumah terutama ibu. Hal ini juga bisa dikaitkan bahwa pemahaman gender, kesadaran, dan sensitivitas gender bisa dilakukan oleh praktisi pendidik. Pengembangan video *scribe* bisa dijadikan sebagai media pembelajaran dalam mengatasi dampak stereotip gender.

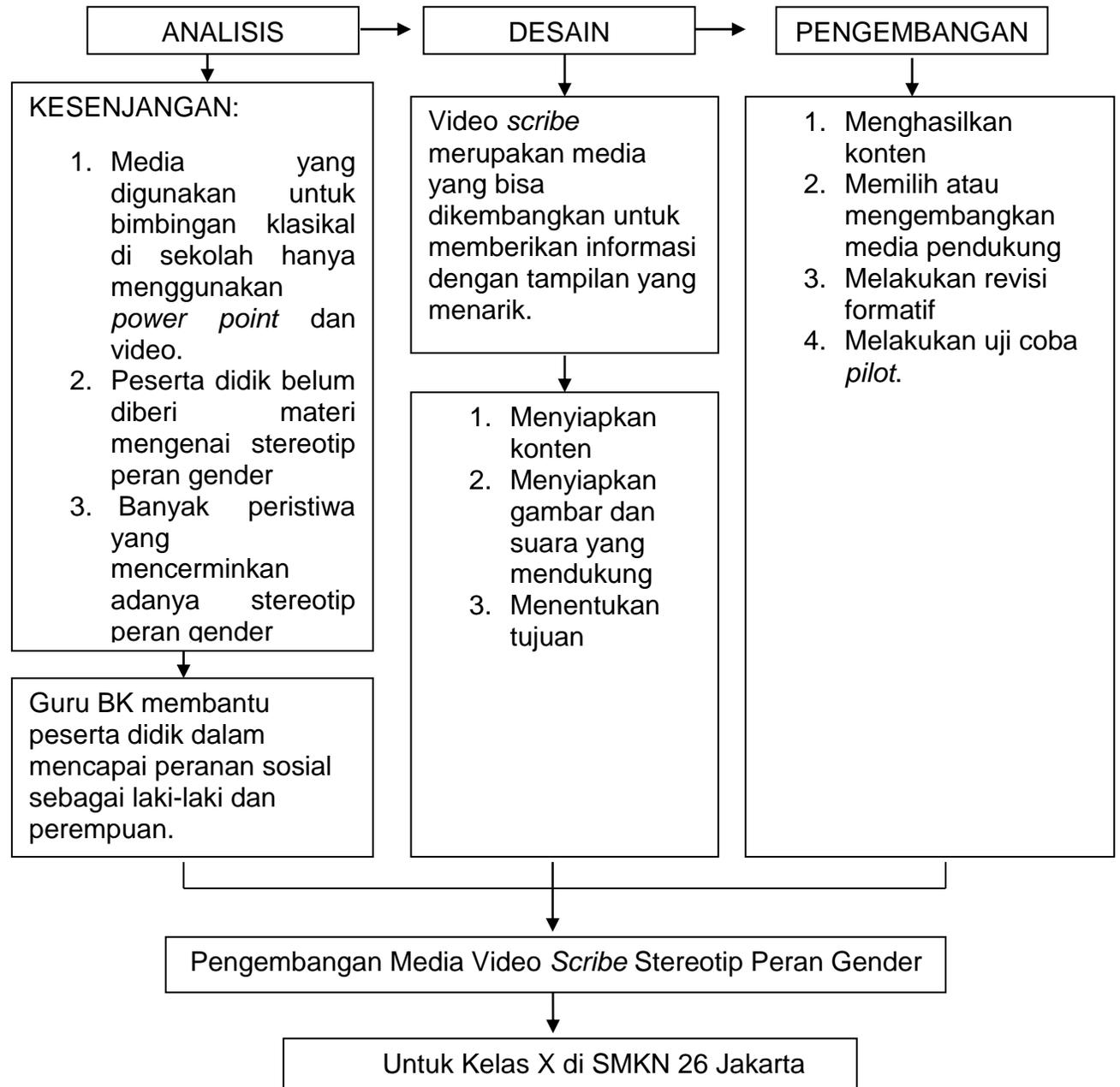
D. Kerangka Berpikir

Remaja lebih banyak menyesuaikan diri terhadap standar teman sebaya dibanding pada masa anak-anak. Perkembangan remaja mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan termasuk mencapai peranan sosial sebagai laki-laki dan perempuan. Guru BK dalam hal ini memiliki andil dalam membantu peserta didik dalam mencapai perkembangannya. Dalam dunia pendidikan, media yang

digunakan untuk mentrasfer suatu ilmu sangat penting untuk menunjang penyampaian materi yang ingin disampaikan. Saat ini, media yang digunakan dalam bimbingan klasikal kurang kreatif. Bimbingan klasikal merupakan layanan yang diberikan kepada sejumlah peserta didik dalam satuan kelas yang bersifat *preventive* dengan tujuan menyediakan informasi yang akurat dengan waktu yang lebih efisien (Mukhtar, Budiamin & Yusuf, 2016). Pada tahap analisis, peneliti menemukan kesenjangan dari segi media yang dan penyampaian materi yang masih terbatas. Proses pembelajaran hingga kini masih didominasi oleh guru dan guru kurang efektif dalam penyampaian materi dengan metode yang masih konvensional (Musyadat, 2015). Padahal teknologi semakin canggih dan banyak manfaatnya dalam pengembangan media. *Video scribe* merupakan media yang bisa dikembangkan untuk memberikan informasi dengan tampilan yang menarik, seperti adanya pilihan gambar atau animasi, suara dan tema yang sesuai (SRC, 2015).

Peneliti melakukan perancangan terhadap media yang ingin dikembangkan, yaitu *video scribe*. Pada tahap desain, peneliti menyiapkan konten, menyiapkan gambar dan suara yang mendukung serta menentukan tujuan. Media ini akan dievaluasi oleh para ahli media yang menilai media dan konten serta juga diuji coba *pilot* oleh peserta didik untuk menilai kebermanfaatan dan ketertarikan dari isi

media. Dengan adanya media yang menarik seperti video *scribe*, peserta didik tidak akan merasa jenuh saat proses bimbingan klasikal. Perihal informasi stereotip terhadap peran gender sangat penting, maka akan dibuat sebuah media informasi berbasis audio-visual yaitu video *scribe* mengenai stereotip peran gender untuk kelas X di SMKN 26 Jakarta.



Gambar 2.1 flowchart kerangka berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan video *scribe* sebagai media informasi mengenai stereotip peran gender untuk peserta didik kelas X di SMKN 26 Jakarta.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMKN 26 Jakarta, dengan jumlah 12 kelas.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2017 yaitu bulan Agustus 2017 sampai Februari 2018. Detail kegiatan terlampir.

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)* yakni langkah-langkah atau rangkaian proses dalam rangka mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan (Triyono, 2012).

Dalam penelitian ini digunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah singkatan dari *Analysis, Desain, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Menurut Branch (2009) ADDIE adalah konsep pengembangan produk yang diterapkan untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja. ADDIE digunakan dalam lingkungan untuk memfasilitasi pengetahuan dan keterampilan pendidikan selama pembelajaran.

D. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Analisis

Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah analisis atau studi pendahuluan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam tahap ini adalah:

a. Kesenjangan

Peneliti mengukur kesenjangan dengan melakukan wawancara kepada guru BK dan menyebarkan angket yang ditujukan kepada peserta didik mengenai penggunaan video *scribe* sebagai media informasi serta materi mengenai stereotip peran gender. Pada kenyataannya, peserta didik akan mendalami ilmu berdasarkan jurusan yang telah dijalannya untuk pekerjaan di masa depan, dikhawatirkan jika stereotip peran gender terus terjadi maka akan

membahayakan gender tertentu pada peserta didik. Berdasarkan studi pendahuluan menunjukkan bahwa adanya kesenjangan dari guru bk dalam pengembangan media dan kurangnya pemahaman peserta didik yang dapat menimbulkan dampak negatif. Apabila tidak diberikan tindak lanjut secara tepat maka akan terus terjadi stereotip peran gender.

b. Tujuan

Untuk mengembangkan video *scribe* sebagai media informasi mengenai stereotip peran gender untuk peserta didik kelas X di SMK Negeri 26 Jakarta.

c. Karakteristik pengguna

Pengguna adalah peserta didik kelas X SMKN 26 Jakarta yang berdasarkan studi pendahuluan diketahui memiliki stereotip terhadap peran gender.

d. Sumber

Materi dari berbagai buku dan jurnal mengenai video *scribe* dan stereotip peran gender.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini peneliti akan mendesain media video *scribe* mengenai stereotip gender.

a. Melakukan inventaris tugas.

Peneliti akan melihat tugas perkembangan remaja sesuai standar kompetensi kemandirian peserta didik.

b. Menyebutkan tujuan kinerja

Peneliti menyusun tujuan kinerja dalam pengembangan media video scribe mengenai stereotip peran gender

c. Menghasilkan strategi pengujian

Tolak ukur yang digunakan dalam video ini mencapai tujuan atau tidaknya adalah “Peserta didik dapat mengidentifikasi dampak terkait stereotip peran gender.”

3. Tahap Pengembangan

a. Menghasilkan konten

Konten yang ada dalam video antara lain penjelasan mengenai pengertian stereotip peran gender, komponen stereotip peran gender dan dampak dari adanya stereotip peran gender. Di dalam video terdapat animasi gambar yang sesuai dengan stereotip peran gender, tata letak gambar secara sistematis, pemilihan warna pada tulisan dan suara musik maupun suara latar yang sesuai, efek animasi agar peserta didik lebih mudah memahami isi materi. Video *scribe* yang akan dikembangkan berdurasi 5 – 10 menit.

b. Memilih atau mengembangkan media pendukung

Pada tahap ini peneliti akan memilih media pendukung dalam mengembangkan media video *scribe* seperti media untuk mengedit gambar dan suara.

c. Mengembangkan petunjuk penggunaan produk

Pada tahap ini peneliti akan mengembangkan pembahasan mengenai petunjuk penggunaan produk media DVD video *scribe* untuk guru BK dan peserta didik.

d. Melakukan evaluasi formatif

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif kepada ahli media dan ahli konten mengenai media yang sudah dikembangkan. Hasil dari pelaksanaan ini digunakan untuk merevisi media yang telah dibuat.

e. Melakukan uji coba *pilot*.

Media video *scribe* yang telah dikembangkan selanjutnya akan diuji cobakan kepada 10 peserta didik bagian dari proses uji coba *pilot*.

4. Tahap Implementasi

Implementasi dilakukan untuk menguji video *scribe* oleh pengguna. Tahap ini dikategorikan ke dalam tahap uji coba produk yang bertujuan untuk mengetahui daya tarik media yang dikembangkan bagi peserta didik untuk memperoleh data yang diinginkan dari peserta didik. Berdasarkan tujuan awal penelitian ini

yaitu mengembangkan video *scribe* mengenai stereotip peran gender dan penelitian ini hanya sampai pada penyempurnaan produk pengembangan (Tegeh & Kirana, 2013).

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Dalam penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan (Tegeh & Kirana, 2013). Evaluasi sumatif tidak dilakukan dalam penelitian ini karena membutuhkan waktu yang cukup lama dan tujuan awal penelitian ini yang hanya pada tahap pengembangan video *scribe* mengenai stereotip peran gender.

Tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan oleh peneliti dalam rangka berfokus pada upaya pengembangan media pada tahapan *development* (pengembangan). Hal ini peneliti lakukan dengan memperhatikan pertimbangan dari penelitian yang dilakukan oleh Tegeh & Kirana (2013) yang melakukan penelitian dengan model ADDIE hanya sampai pada tahap pengembangan dengan pertimbangan-pertimbangan bahwa penilaian formatif hanya berkaitan dengan penyempurnaan pada produk pengembangan dan jenis evaluasi ini berhubungan dengan

tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah hasil menghitung ataupun pengukuran, kualitatif maupun kuantitatif totalitas semua nilai yang mungkin, mengenai karakteristik dari semua anggota kumpulan yang jelas dan lengkap yang ingin dipelajari sifat-sifatnya (Sudjana, 2009). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah peserta didik kelas X SMK Negeri 26 Jakarta sebanyak 360 siswa .

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2013). Jumlah sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dengan pengambilan secara acak (*simple random sampling*). Teknik *simple random sampling* adalah teknik pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2013). Adapun pengambilan sampel menggunakan rumus Slovin (Hamdi & Bahruddin, 2014) :

$$n = \frac{N}{1 + N.(e)^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N= Jumlah populasi

E= error (% yang dapat ditoleransi dengan keidaktepatan penggunaan sampel sebagai pengganti populasi)

$$n = \frac{N}{1+N.(e)^2}$$

$$n = \frac{360}{1+360.(0,05)^2}$$

$$= 170 \text{ orang}$$

Maka jumlah sampel dalam penelitian sebanyak 170 peserta didik.

F. Video *Scribe* Tentang Stereotip Peran Gender

1. Definisi Konseptual

a. Video *Scribe*

Video *scribe* adalah *software* yang digunakan untuk membuat video animasi berlatar putih dengan menggunakan grafis, musik, konten dan gambar baik yang ada pada aplikasi maupun gambar milik sendiri. Stereotip peran gender merupakan tema yang akan dibahas dalam video *scribe*.

b. Stereotip Peran Gender

Stereotip peran gender merupakan sifat psikologis yang diyakini lebih berkarakter pada satu gender dibandingkan dengan lainnya. Dalam masyarakat *traditional-patriarkhi* (yaitu

masyarakat yang selalu memposisikan laki-laki lebih tinggi kedudukan dan perannya dari perempuan) jelas adanya pemisahan yang signifikan bukan hanya pada peran gender tetapi juga pada sifat gender. Misalnya, laki-laki dituntut untuk bersifat gagah perkasa dan pemberani sedangkan perempuan harus bersifat penurut dan lemah lembut, selain itu stereotip peran gender dapat menghambat dan mencegah perempuan untuk mendapatkan pekerjaan tertentu. Hal ini dapat memunculkan tekanan bagi kaum minoritas sehingga dianggap tidak mampu bersaing dalam kehidupan masyarakat.

2. Definisi Operasional

Video *scribe* mengenai stereotip peran gender merupakan sebuah media informasi yang akan digunakan untuk pembelajaran Bimbingan dan Konseling bagi peserta didik dengan memperhatikan hal-hal seperti tema, pilihan gambar, *background*, efek animasi, pemilihan *font*, konten, dan durasi yang harus disesuaikan oleh materi. Tema yang akan dipilih untuk media ini mengenai stereotip peran gender dan akibatnya. Pilihan gambar dan efek animasi akan disesuaikan dengan topik-topik yang akan dibahas agar sasaran lebih mengerti isi dari pembahasan dan akan lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran, seperti gambar seorang laki-laki dan perempuan. Durasi pada video *scribe* sekitar

5-10 menit. Selain itu, ada beberapa kegunaan dari video *scribe*, salah satunya yaitu dapat bermanfaat di bidang pendidikan sebagai pembelajaran. Isi konten seperti penjelasan mengenai pengertian stereotip peran gender, komponen stereotip peran gender dan dampak stereotip peran gender seperti penilaian yang kaku dan sikap tidak suka terhadap individu, mempengaruhi persepsi orang lain, dan adanya ketidakadilan peran gender. Selain itu, konten dalam media juga dilengkapi dengan contoh akibat stereotip peran gender seperti adanya pembatasan aktivitas, laki-laki dituntut untuk bersifat pemberani dan gagah perkasa, perempuan harus bersifat lemah lembut dan penurut.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa angket. Angket diberikan kepada peserta didik untuk mengumpulkan data mengenai asesmen kebutuhan pada tahap analisis dan evaluasi formatif pada tahap pengembangan. Berikut adalah kisi-kisi instrumen evaluasi formatif:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif

No.	Komponen	Indikator	Item
1	Tema	Tema yang sesuai mengenai apa yang akan disampaikan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SMK 2. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2	Pilihan gambar	Pilihan gambar atau animasi yang sesuai dengan tema apa yang akan dibawakan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar/ animasi mampu memperjelas materi yang disajikan 2. Gambar/ animasi tidak mengganggu elemen lain yang berhubungan dengan materi 3. Animasi atau gambar yang termuat dalam media memvisualisasikan materi dengan jelas

3	<i>Background</i>	Pemilihan warna <i>background</i> .	1. Keterpaduan warna antar komponen (tulisan, gambar, grafis, dan lain-lain) proposional
4	Efek animasi	Efek animasi apa yang akan dipakai disesuaikan dengan <i>audience</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Efek animasi yang digunakan dapat menarik minat siswa terhadap media 2. Efek animasi yang digunakan dapat memberi rangsangan pada siswa untuk belajar
5	<i>Font</i>	Pemilihan <i>font</i> dalam video animasi <i>Sparkol</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ukuran, warna dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran proposional 2. Tulisan yang dimuat dalam media dapat dibaca dengan jelas
6	<i>Content</i>	<i>Content</i> atau isi yang	1. Penyajian gambar dalam

	atau isi	akan disampaikan dalam video <i>scribe</i>	<p>media pembelajaran sesuai dengan materi</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Media pembelajaran yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran 3. Sistematis penyajian materi Sistematis penyajian materi tersusun dengan baik mulai dari hal yang umum hingga hal yang spesifik 4. Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar 5. Artikulasi bahasa jelas dan dapat dipahami 6. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran lengkap 7. Definisi stereotip peran gender sesuai dan mudah
--	----------	--	--

			<p>dipahami oleh siswa SMK</p> <p>8. Hal-hal yang dikaitkan dengan stereotip peran gender, yaitu sifat, tingkah laku, pekerjaan dan tampilan fisik dijelaskan dengan baik dan dengan contoh-contoh yang sesuai.</p> <p>9. Penjelasan terkait dampak stereotip peran gender mudah dipahami</p> <p>10. Materi dapat memberikan ide kepada siswa bahwa peran gender merupakan bentukan budaya dan bersifat dinamis (dapat dipertukarkan)</p>
7	Durasi video	Sesuaikan durasi video dengan materi	1. Durasi video sesuai dengan materi yang disampaikan

		yang disampaikan.	2. Penyajian audio dalam media pembelajaran sesuai dengan durasi video.
--	--	-------------------	---

Pengukuran data angket analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus (Hartati dalam Lubis, 2013):

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

f = frekuensi jawaban

n = banyaknya responden

Setelah proses analisis dan penghitungan hasil analisis, maka dilakukan interpretasi menggunakan katagori sebagai berikut:

Tabel 3.2 persentase katagorisasi data

Persentase Jawaban	Kriteria
P = 0	Tak seorang pun
P = 0-24	Sebagian Kecil
P = 25-49	Hampir Setengahnya
P = 50	Setengahnya
P = 51-74	Sebagian Besar
P = 75-100	Hampir seluruhnya
P = 100	Seluruhnya

Sementara untuk teknik analisis data pada proses analisis evaluasi untuk penilaian produk yang dilakukan oleh ahli media dan peserta didik dapat menggunakan perhitungan *rating scale* dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2009):

$$P = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

Skor ideal = skor tertinggi tiap butir x jumlah responden x jumlah Butir.

Menurut Gonia (Lubis, 2013) setelah dihasilkan persentase dari analisa data, selanjutnya tingkat validasi media digolongkan dalam empat katagori:

Tabel 3.3 persentase analisa data

Persentase	Kategorisasi
0-25 %	Tidak baik
25-50 %	Kurang baik
50%-75%	Baik
75%-100%	Sangat Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kerangka Model Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video *scribe* mengenai stereotip peran gender untuk peserta didik kelas X di SMKN 26 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 kesadaran gender. Kompetensi yang akan dicapai adalah menghargai keragaman peran laki-laki dan perempuan sebagai aset kolaborasi dan keharmonisan keluarga. kenyataannya, para peserta didik belum memiliki kesadaran gender dan peranan sosial masih dipengaruhi oleh

stereotip gender yang ada. Hal tersebut dapat diketahui peneliti saat melakukan wawancara kepada guru BK dan menyebarkan angket kepada peserta didik mengenai penggunaan media informasi dan materi mengenai stereotip peran gender. Keragaman peran laki-laki dapat dipengaruhi oleh stereotip peran gender yang ada. Oleh karena itu, informasi mengenai stereotip peran gender sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Namun, hal ini belum diberikan kepada peserta didik oleh guru BK.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan angket, dari 170 peserta didik sebanyak 132 orang (78%) yang berarti hampir seluruhnya menyatakan bahwa tertarik jika media pembelajaran menggunakan video *scribe*.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada 4 guru BK di sekolah. Data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias diberikan media video dibandingkan metode *flipchart* dan ceramah. Alat-alat pendukung untuk bimbingan klasikal juga lengkap di setiap kelasnya untuk memutar video, seperti laptop, LCD, dan speaker. Guru BK baru menggunakan *power point* dan video sebagai media dalam kegiatan klasikal. Padahal peserta didik sangat antusias jika diberi video singkat seperti

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

Berdasarkan analisis kebutuhan mengenai stereotip peran gender di SMKN 26 Jakarta pada 170 peserta didik kelas X dengan menggunakan angket menyatakan bahwa sebanyak 132 peserta didik (78%) yang berarti hampir seluruh peserta didik menjawab belum diberi materi mengenai stereotip peran gender, 107 peserta didik (63%) yang berarti sebagian besar menganggap aneh ketika melihat laki-laki menangis, 112 peserta didik (66%) yang berarti sebagian besar menganggap bahwa perempuan harus bertingkah laku lemah lembut, dan 128 peserta didik (75%) yang berarti hampir seluruhnya menganggap bahwa sebaik-baiknya perempuan adalah yang mengurus rumah tangganya sendiri, sebanyak 98 peserta didik (58%) yang berarti sebagian besar menganggap bahwa kekerasan merupakan sifat yang lebih dominan dimiliki laki-laki, sebanyak 139 peserta didik (82%) yang berarti hampir seluruhnya menganggap bahwa perempuan lebih memiliki sifat mengasihi dan penolong kepada orang lain Namun, hanya sebanyak 55 peserta didik (32%) yang berarti hampir

setengahnya menganggap bahwa laki-laki boleh memiliki sifat manja, sebanyak 68 peserta didik (40%) yang berarti hampir setengahnya menganggap bahwa laki-laki diperbolehkan memiliki perilaku lemah lembut dan pemalu, sebanyak 67 (39%) yang berarti hampir setengahnya menganggap bahwa perempuan boleh mencari nafkah dengan bekerja di luar rumah.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada 7 peserta didik dan 4 guru BK. Berdasarkan wawancara kepada 7 peserta didik, terlihat adanya stereotip peran gender antara laki-laki dan perempuan, seperti contoh dalam pembagian piket kelas ternyata ada peserta didik perempuan piket setiap hari, sedangkan peserta didik laki-lakinya hanya pada waktu yang ditentukan. Laki-lakinya hanya mengangkat bangku ketika piket, sementara perempuan menyapu dan mengepel sebagai pekerjaan rumah yang dianggap hanya bisa dikerjakan oleh perempuan. Dalam pelajaran olahraga, jika laki-laki membuat kesalahan mereka diharuskan *push up* dan perempuan tidak. Contoh lain adalah perempuan dituntut untuk lebih rajin dibanding laki-laki, seperti mengerjakan tugas. Permasalahan yang terjadi juga adanya beberapa peserta didik perempuan yang dilarang orang tua untuk meneruskan jurusannya karena

pekerjaan tersebut mayoritas adalah laki-laki. Hal ini dikhawatirkan akan membahayakan masa depan peserta didik.

Berdasarkan data tersebut, maka peneliti menyiapkan alat bantu berupa video *scribe* yang dapat menjadi media pendukung saat bimbingan klasikal dalam pemberian informasi mengenai stereotip peran gender.

b. Tujuan

Dalam penelitian ini peneliti memiliki tujuan, yaitu:

1. Peserta didik dapat menjelaskan mengenai pengertian, komponen, dan dampak dari stereotip peran gender.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi situasi-situasi nyata dalam kehidupannya terkait stereotip peran gender

c. karakteristik pengguna

Karakteristik pengguna pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMKN 26 Jakarta. Hal ini dikarenakan sebanyak 132 peserta didik (78%) yang berarti hampir seluruh peserta didik belum diberi materi mengenai stereotip peran gender dan sebanyak 132 orang (78%) yang berarti hampir seluruhnya menyatakan bahwa tertarik jika media pembelajaran menggunakan 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

1. Peserta didik dapat menjelaskan mengenai pengertian, komponen dan dampak dari stereotip peran gender.

Tujuan tersebut akan didukung dengan materi yang ada dalam video *scribe* dan lembar kerja peserta didik untuk evaluasi setelah menonton video *scribe* yang telah dikembangkan.

2. Peserta didik dapat mengidentifikasi situasi-situasi nyata dalam kehidupannya terkait stereotip peran gender.

Tujuan tersebut akan didukung dari pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam video *scribe* agar peserta didik dapat mengidentifikasi situasi nyata dalam kehidupannya dan lembar kerja untuk evaluasi terkait situasi-situasi yang menunjukkan stereotip peran gender.

b. Menyebutkan tujuan kinerja

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

1. Apa yang dimaksud dengan stereotip peran gender?
2. Apa saja komponen stereotip peran gender?
3. Apa saja dampak stereotip peran gender?
4. Berilah tanda silang pada situasi-situasi yang menunjukkan stereotip peran gender:
 - a. Perempuan cantik adalah yang memiliki badan tinggi dan putih.
 - b. Laki-laki harus kuat sehingga tidak boleh menangis.
 - c. Perempuan boleh bekerja di luar rumah sesuai jurusan yang diminati.
 - d. Saya lebih memilih pemimpin laki-laki dibanding perempuan.
 - e. Saya setuju ketika laki-laki dan perempuan bisa memiliki peluang pekerjaan yang sama besar.

c. Menghasilkan strategi pengujian

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

1. Stereotip peran gender adalah ciri-ciri tertentu yang dimiliki seseorang yang diyakini lebih berkarakter pada satu gender dibandingkan dengan gender dan bukanlah bawaan dari lahir.
 2. Komponen dalam stereotip peran gender ada 4, yaitu:
 - a. Sifat
 - b. Tingkah laku
 - c. Tampilan fisik
 - d. Pekerjaan
 3. Dampak stereotip peran gender, antara lain:
 - a. Penilaian yang kaku. Perempuan dan laki-laki hanya akan mendapat penilaian yang baik jika memenuhi stereotip yang ada.
 - b. Menimbulkan sikap tidak suka terhadap individu yang tidak menyesuaikan dengan pola stereotip yang ada.
 - c. Adanya ketidakadilan peran gender
 - d. Sulit mendapatkan pekerjaan tertentu
 4. Situasi-situasi yang menunjukkan stereotip peran gender ialah A, B, dan D.
3. Pengembangan
- a. Menghasilkan konten
 1. Judul : Stereotip Peran Gender

2. Pengertian Gender dan Stereotip Peran Gender Menurut William dan Best.

Gender adalah bentukan budaya dan bukan hal yang kodrati atau pembawaan lahir. Stereotip peran gender merupakan sifat psikologis yang diyakini lebih berkarakter pada satu gender dibandingkan dengan lainnya. Jadi, stereotip peran gender adalah sifat psikologis yang diyakini lebih berkarakter pada satu gender dan merupakan hasil dari bentukan budaya.

3. Hal-Hal yang Dikaitkan Pada Stereotip Peran Gender

a. Sifat.

Laki-Laki diyakini lebih dominan, mandiri, agresif, berorientasi pada prestasi dan mampu bertahan. Sedangkan perempuan diharapkan untuk memiliki tingkah laku yang lemah lembut, penurut, dan penakut. Padahal, laki-laki maupun perempuan adalah manusia biasa, yang mempunyai sifat-sifat tertentu yang dibawa sejak lahir. Sifat-sifat tersebut bisa pada diri siapapun, tidak peduli apakah dia laki-laki atau perempuan (William, 2006).

b. Tingkah Laku.

Laki-laki diharapkan untuk memiliki tingkah laku yang berani, tegas, aktif, dan dilarang menangis. Perempuan diyakini lebih mengasihani, bersahabat, rendah diri, dan lebih menolong disaat-saat sedih. Padahal tingkah laku tersebut dapat dimiliki oleh siapapun. Menangis dapat berfungsi menurunkan ketegangan – ketegangan emosional. Jika tidak ada kesempatan untuk menurunkan ketegangan emosi, maka dapat dilarikan pada hal-hal yang negatif, misalnya pemakaian narkoba.

c. Tampilan Fisik.

Laki-laki diharapkan untuk memiliki badan berotot, kekar, dan gagah. Sedangkan, Perempuan diharapkan untuk memiliki tubuh langsing, memiliki kulit halus, dan “cantik”. Tampilan fisik yang dianggap tidak menarik akan mendorong individu untuk melakukan hal-hal yang sangat ekstrim, misalnya diet ketat, mengkonsumsi zat kimia tertentu, olahraga berlebihan, dll yang membahayakan tubuh. Padahal citra tubuh berkaitan dengan banyak isu tentang psikologis yaitu pubertas, identitas, keluarga, teman sebaya, hubungan romantis, dan juga berkaitan dengan masalah kesehatan.

a. Pekerjaan.

Laki-laki diharapkan bekerja di ruang publik (di luar rumah). Sedangkan, Perempuan diharapkan bekerja di ruang domestik (dalam rumah/ruang pribadi), seperti menyuci, mengepel, menyapu. Padahal jika peran gender dianggap sebagai sesuatu yang dinamis dan bisa disesuaikan dengan kondisi yang dialami seseorang, maka tidak ada alasan bagi kita menganggap aneh laki-laki yang pekerjaannya di ruang domestik dan perempuan yang bekerja di ruang publik (William, 2006).

4. Dampak Stereotip Peran Gender

- a. Penilaian yang kaku. Perempuan dan laki-laki hanya akan mendapat penilaian yang baik dari masyarakatnya jika ia memenuhi stereotipe yang ada
- b. Sikap tidak suka terhadap individu yang tidak menyesuaikan diri dengan pola stereotip yang ada.
- c. Adanya ketidakadilan peran gender antara laki-laki dan perempuan, misalnya laki-laki lebih dipercaya sebagai pemimpin dibandingkan perempuan
- d. mencegah seseorang mendapatkan pekerjaan-pekerjaan tertentu. Hal ini dapat membatasi

kreativitas, kesempatan dan ruang gerak kedua belah pihak.

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:



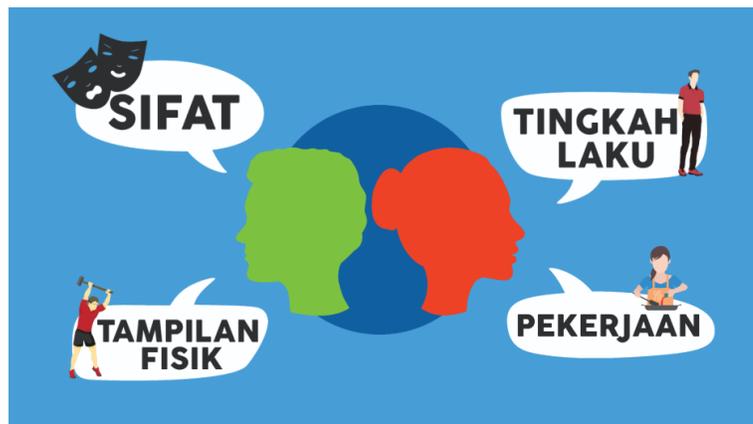
Gambar 4.1 Judul dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.2 Pengertian Stereotip Peran Gender



Gambar 4.3 Kesimpulan Pengertian Stereotip Peran Gender



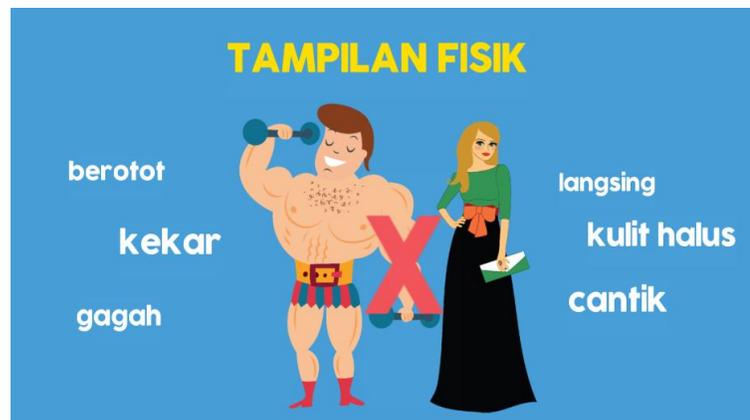
Gambar 4.4 Hal-hal Yang Dikaitkan Stereotip Peran Gender



Gambar 4.5 Penjelasan Mengenai Sifat



Gambar 4.6 Penjelasan Mengenai Tingkah Laku



Gambar 4.7 Penjelasan Mengenai Tampilan Fisik



Gambar 4.8 Penjelasan Mengenai Pekerjaan



Gambar 4.9 Dampak Stereotip Peran Gender

b. 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 yang tertera pada media.

c. Mengembangkan petunjuk penggunaan produk

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

1. Siapkan CD video *scribe* stereotip peran gender.
2. Siapkan perangkat pendukung (Laptop, proyektor, kabel HDMI/VGA, dan speaker)
3. Nyalakan laptop.

4. Sambungkan kabel HDMI/VGA dari laptop ke proyektor.
5. Hidupkan proyektor.
6. Sambungkan kabel speaker ke laptop dan nyalakan.
7. Klik file CD yang tertera pada tampilan laptop.
8. Klik file video yang terdapat di dalam CD.
9. Klik play pada video.
10. Setelah video selesai, Guru BK membagikan lembar kerja siswa yang telah disediakan untuk mengetahui hasil pembelajaran video tersebut.

d. 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 Cecep Kustandi, M.Pd selaku dosen Jurusan Teknologi Pendidikan. Validator uji ahli konten ini diuji oleh Herdi, M.Pd. dan Eka Wahyuni, S. Pd., MAAPD. Selaku ahli gender dan sebagai Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling.

e. Melakukan uji coba *pilot*

Berdasarkan Borg dan Gall (Asroriyah, 2017) mengatakan bahwa jumlah subjek yang dijadikan validator pengguna yaitu 6-12 responden. Sehingga peneliti melakukan uji coba kepada peserta didik sebanyak 10 responden.

Menurut Wulandari (2016) minat belajar pada peserta didik meliputi rasa suka/senang dalam aktivitas belajar, rasa ketertarikan untuk belajar, adanya kesadaran untuk belajar, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, dan memberikan perhatian yang besar dalam belajar.

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	Persentase	Kriteria
1	Pilihan gambar	3			
2	Background	1	38	95%	Sangat Baik
3	Efek Animasi	2			
4	Font	2			
5	Durasi	2			

Berdasarkan hasil analisis penilaian yang dilakukan oleh ahli media secara keseluruhan mencapai 95% yang termasuk ke dalam katagori sangat baik. Ada beberapa keunggulan dan kelemahan menurut ahli media. Keunggulan pada media ini adalah format

penyajian unik, sajian cocok untuk sasaran, dan ilustrasi mendukung konten. Adapun kelemahan pada media ini adalah tidak ada penjelasan sasaran dan tidak ada rangkuman atau kesimpulan. Masukan dan saran dari ahli media adalah di kemas dengan baik, tambahkan petunjuk penggunaan dan silahkan digunakan untuk penelitian.

2. Hasil Validasi Ahli Konten

Penilaian ahli konten pada video *scribe* ini dilakukan oleh 2 orang ahli materi mengenai gender yang juga dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling, melalui kuesioner dengan menggunakan angket. Berikut adalah hasil validasi ahli konten1:

Tabel 4.2 Hasil validasi ahli konten 1

N o	Aspek	Σ Butir	Σ Skor	Persentas e	Kriteria
1	Tema	2			
2	<i>Content</i> atau isi	8	40	83%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis penilaian yang dilakukan oleh ahli konten 1 secara keseluruhan mencapai 83% yang termasuk ke dalam katagori sangat baik. Ada beberapa keunggulan dan kelemahan menurut ahli konten 1, yaitu keunggulan pada media ini adalah kreatif dan bermanfaat. Adapun kelemahan pada media ini

adalah keterbatasan konten dan visualisasi grafis. Masukan dan saran dari ahli konten 1 adalah tujuan pembelajaran disesuaikan menggunakan istilah yang berlaku, tujuan pembelajaran sebaiknya diperluas meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, ditambahkan konten pengetahuan yaitu definisi, aspek, penyebab, dampak, tips untuk afeksi, dan tips cara menghindari stereotip peran gender.

Tabel 4.3 Hasil validasi ahli konten 2

No	Aspek	Σ Butir	Σ Skor	Persentase	Kriteria
1	Tema	2			
2	Content atau isi	8	28	58%	Baik

Berdasarkan hasil analisis penilaian yang dilakukan oleh ahli konten 2 secara keseluruhan mencapai 58% yang termasuk ke dalam katagori baik. Ada beberapa keunggulan dan kelemahan menurut ahli konten 2, yaitu keunggulan pada media ini adalah gambar baik. Adapun kelemahan pada media ini adalah kata-kata kurang dipahami dan isi harus dielaborasi sesuai karakteristik dan kehidupan rumah, sekolah atau PKL. Masukan dan saran dari ahli konten adalah tambahkan contoh-contoh yang sesuai dengan seiswa SMK dan kaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

C. Perubahan Media

Perubahan media setelah revisi dilakukan berdasarkan masukan ahli media dan ahli konten.

1. Media

- a) Tata letak tulisan dan gambar berubah menjadi lebih ke tengah dikarenakan jika terlalu pinggir, maka tulisan dan gambar akan kepotong di layar LCD.
- b) Pembukaan pada video *scribe* ditambahkan sasaran pengguna, yaitu untuk kelas X di SMKN 26 Jakarta.
- c) Penutup pada video *scribe* dipaparkan kesimpulan materi yang disampaikan, yaitu:

Stereotip peran gender adalah ciri-ciri tertentu pada seseorang yang diyakini lebih berkarakter pada satu gender dibanding dengan yang lain dan bukanlah bawaan dari lahir. Komponen pada stereotip peran gender dapat dilihat melalui sifat, tingkah laku, tampilan fisik, dan pekerjaan. Hal ini dapat memberikan dampak negatif pada kehidupan sosial.

2. Konten

- a) Tujuan Bimbingan Klasikal
 - Peserta didik dapat menjelaskan pengertian, komponen, dan dampak stereotip peran gender.

- Peserta didik dapat mengidentifikasi situasi-situasi nyata dalam kehidupan kehidupannya terkait stereotip peran gender.

b) Definisi Stereotip Peran Gender

Menurut William dan Best, stereotip peran gender merupakan ciri-ciri tertentu pada seseorang yang diyakini lebih berkarakter pada satu gender dibandingkan dengan lainnya

- c) Pada setiap komponen diberikan pertanyaan agar peserta didik dapat mengidentifikasi situasi-situasi nyata terkait stereotip peran gender.

1. Sifat: Pernahkah kamu mendapatkan bahwa anak laki-laki dituntut lebih bertanggung jawab terhadap masa depan keluarganya?
2. Tingkah laku: Pernahkan ada orang yang menyampaikan kepadamu bahwa laki-laki yang menangis adalah orang yang lemah?
3. Tampilan fisik: Apakah kamu pernah melakukan olahraga berlebihan untuk mendapatkan tubuh yang ideal?

4. Pekerjaan: Apakah kamu dilarang oleh orang tuamu karena memilih pekerjaan yang tidak sesuai dengan gender?

3. Hasil Uji Coba Peserta didik

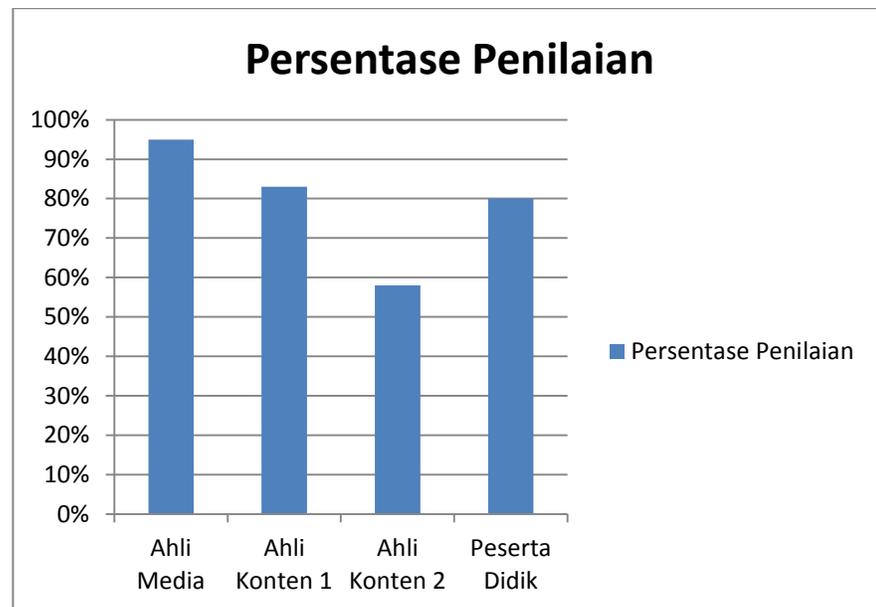
Berdasarkan uji coba kepada peserta didik sebanyak 10 responden. Menurut Wulandari (2016) minat belajar pada peserta didik meliputi rasa suka/senang dalam aktivitas belajar, rasa ketertarikan untuk belajar, adanya kesadaran untuk belajar, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, dan memberikan perhatian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

Tabel 4.4 Hasil uji coba peserta didik

Aspek	Item	Σ Skor	Persentase	Rerata	Kriteria
Minat	1	33	82,5%	80%	Baik
	2	32	80%		
	3	30	75%		
	4	32	80%		
	5	33	82,5%		
	6	33	82,5%		

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 80% yang berarti termasuk ke dalam katagori sangat baik.

Jadi, berdasarkan hasil evaluasi formatif dari ahli media, 2 ahli konten dan peserta didik dapat dilihat melalui gambar sebagai berikut:



Gambar 4.11 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 95% 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 1 yang berkaitan dengan tema dan isi mencapai 83% yang berarti sangat baik. Penilaian ahli konten 2 berkaitan dengan tema dan isi mencapai 58% yang berarti baik. Hal ini dilihat dari sistematika penyajian materi tersusun dengan baik, menggunakan bahasa yang baik dan benar, tema sesuai dengan karakteristik peserta didik dan penjelasan terkait dampak stereotip peran gender mudah dipahami. Penilaian peserta didik yang berkaitan dengan rasa senang dalam aktivitas belajar, ketertarikan belajar, kesadaran untuk belajar, dan sikap memperhatikan saat belajar mencapai 80% yang berarti sangat baik.

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. Pengembangan media masih dalam penilaian yang terbatas dan tidak melalui tahap implementasi serta evaluasi dalam skala yang lebih luas, sehingga hasil penilaian media tidak dapat digeneralisir.
2. Pada penelitian ini, tujuan pembelajaran hanya memenuhi ranah kognitif dan belum menyentuh ranah afektif hingga psikomotorik.

3. Masukan dari ahli materi terkait contoh gambar yang sesuai karakteristik tidak dapat dipenuhi oleh peneliti mengingat alat pendukung yang digunakan dalam pengembangan media terbatas.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media video *scribe* mengenai stereotip peran gender, dapat disimpulkan bahwa video *scribe* merupakan media yang bisa dikembangkan untuk memberikan informasi dengan tampilan yang menarik. Pengembangan media video *scribe* mengenai stereotip peran gender untuk kelas X di SMKN 26 Jakarta telah memenuhi komponen yang sangat baik.

Penelitian ini dilakukan dengan model *Research and Development (RnD)* yang berbasis pada pengembangan dengan menggunakan metode ADDIE. Dalam penelitian ini, peneliti hanya melakukan tahap analisis, desain dan pengembangan karena penelitian ini hanya sampai pada penyempurnaan produk pengembangan dan waktu yang cukup terbatas. Spesifikasi pada media ini dilengkapi dengan isi materi, gambar animasi, *background*, warna ataupun *font* tulisan yang dapat menunjang penyampaian informasi melalui media video *scribe*.

Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah evaluasi formatif yang dilakukan oleh ahli media, ahli konten dan peserta didik. Berdasarkan evaluasi tersebut menunjukkan bahwa tingkat validasi media mencapai 95% yang berarti sangat baik, tingkat validasi konten

1 mencapai 83% yang berarti sangat baik, tingkat validasi konten 2 Mencapai 58% yang berarti baik dan hasil uji coba peserta didik yang mencapai 80% yang berarti sangat baik.

Pada penelitian ini ada beberapa keunggulan, kelemahan, masukan dan saran dari ahli media dan 2 ahli konten, antara lain keunggulan pada media ini adalah format penyajian unik, sajian cocok untuk sasaran, ilustrasi mendukung konten, kreatif, gambar baik dan bermanfaat. Adapun kelemahan pada media ini adalah tidak ada penjelasan sasaran dan tidak ada rangkuman atau kesimpulan, keterbatasan konten dan visualisasi grafis, kata-kata kurang dipahami dan isi harus sesuai karakteristik serta kehidupan rumah, sekolah atau PKL dan tambahkan contoh-contoh yang sesuai dengan siswa SMK serta kaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Masukan dan saran untuk pengembangan media ini adalah adalah dikemas dengan baik, tambahkan petunjuk penggunaan dan silahkan digunakan untuk penelitian, tujuan pembelajaran disesuaikan menggunakan istilah yang berlaku, tujuan pembelajaran sebaiknya diperluas meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, tambahkan konten pengetahuan yaitu definisi, aspek, penyebab, dampak, tips untuk afeksi, dan tips cara menghindari stereotip peran gender. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan media agar dapat digunakan untuk peserta didik sesuai dengan masukan dan saran para ahli.

Pembahasan mengenai stereotip peran gender sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik merasa tertarik karena media yang digunakan dan materi yang disampaikan.

B. Implikasi

1. Pengembangan media dalam dunia pendidikan sangat penting dalam menunjang pemberian informasi kepada peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa tertarik dan memiliki minat belajar dengan menggunakan video *scribe*.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik masih banyak yang belum diberikan materi mengenai stereotip peran gender. Sehingga, dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada guru BK untuk menyampaikan informasi terkait hal-hal yang penting pada stereotip peran gender agar permasalahan di sekolah mengenai stereotip peran gender semakin berkurang
3. Pengembangan video *scribe* mengenai stereotip peran gender dapat membantu guru BK dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan memanfaatkan teknologi yang ada, sehingga kedepannya guru BK tidak lagi hanya menggunakan metode ceramah yang dapat membuat peserta didik bosan ketika pembelajaran.

C. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas maka terdapat saran-saran sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat dilanjutkan pada penelitian selanjutnya sampai pada tahap evaluasi sehingga dapat diimplementasikan kepada peserta didik dan mengetahui keefektifitasan media yang telah dikembangkan.
2. Penelitian selanjutnya dapat untuk mengimplementasikan media yang telah dikembangkan melalui eksperimen kepada peserta didik.
3. Perihal materi mengenai stereotip peran gender sangat penting, diharapkan guru BK dapat memberikan informasi ini kepada seluruh peserta didik dengan memiliki pengetahuan yang baik mengenai stereotip peran gender sebelum memberikan materi karena media hanya sebagai pendukung saat bimbingan klasikal.
4. Kepada pihak sekolah diharapkan melakukan pengecekan berkala untuk alat pendukung pengajaran di dalam kelas sehingga media seperti video *scribe* dapat ditayangkan di semua kelas baik kelas teori maupun kelas praktik.
5. Penelitian ini bisa dilanjutkan dan dikembangkan pada penelitian selanjutnya dengan memperluas tujuan pembelajaran sampai pada ranah psikomotorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asroriyah. H. (2017). Pengembangan Hipotetik Buku Bantuan Diri (*Selp Help Book*) Tentang Perilaku Bullying. (Skripsi). Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.
- Blakemore, J. O., Berenbaum, S. A., & Liben, L. S. (2009). *Gender Development*. New York: Taylor & Francis Group.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science+Business Media.
- Brannon, L. (2011). *Gender: Psychological Perspectives*. New York: Routledge.
- DeCasare, J. A. (2014). *Streaming Video Resources for Teaching, Learning, and Research*. New York: American Library Association.
- Hamdi, A. S., & Bahruddin, E. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Sleman: Deepulish.
- Kumurur, V. A. (2010). *Pembangunan Kota & Kondisi Kemiskinan Perempuan*. Manado: PPLH-SDA Unsrat Press.
- Lubis, Toras. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Dengan Alur Cerita Berangkai Untuk Identifikasi Lack Of Knowledge Siswa Dalam Memahami Mata Pelajaran TIK SMP. (Tesis). *Universitas Pendidikan Indonesia*. Bandung.
- Made Tegeh, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 12-26.
- Matsumoto, D. (2001). *The Handbook of Culture and Psychology*. New York: Oxford University Press.
- Mukhtar., Budi Amin, A., & Yusuf, S. 2016. Program Layanan Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Self-Control Siswa. *Jurnal Psikopedagogia*, 5(1), 1-15.
- Musyadat, I. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Scribe* untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi

Kelas X MAN Bangil. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.

Nasdian, F. T. (2015). *Sosiologi Umum*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Naully, M. (2007). Analisa Teoritis Gender berdasarkan Pandangan Psikologi Sosial. 1-23.

Parekh, R. (2013). *Principles of Multimedia*. New Delhil: Tata McGraw Hill Education Private Limited.

Rahadja, U. (2016). iLearning Journal Center (Ijc). *Technomedia Journal*, 1(1), 1-17.

Respati, S. H. (2014). Status Gizi, Harga Diri, dan Citra Tubuh dalam perilaku Fad Diets pada Remaja Putri SMA Negeri 6 Yogyakarta. (Skripsi). Universitas Negeri Gadjah Mada, Yogyakarta.

RSC. (2016). Sparkol Video Scribe: Modul Pelatihan Sparkol. Retrieved from: <http://rsc.ub.ac.id/wp-content/uploads/2016/10/Modul-Sparkol.pdf>

Sadli, S. (2010). *Berbeda Tetapi Setara: Pemikiran Tentang Kajian Perempuan*. Jakarta: Buku Kompas.

Santrock, J. W. (2003). *Adolesence. Perkembangan Remaja*. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.

Santrock, J. W. (2012). *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.

Siregar, D. I., & Rochani, S. (2010). Sosialisasi Gender Oleh Orang Tua dan Prasangka Gender Pada Remaja. *Jurnal Psikologi*, 3(2), 1-7.

Sudjana. (2009). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito Bandung.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan-Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Syamsu, M. N., & Milla, M. N. (2014). Pengalaman Kegagalan Pada Laki-laki dan Perempuan. *Jurnal Psikologi*, 10(2), 1-8.

- Tegeh, I. M., & Kirna, I., M. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model*. 12-26
- Tiara, Cikita. 203. Citra Tubuh dan Bentuk Tubuh Perempuan Ideal di Masyarakat. *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain*, 1(2), 1-11.
- Triyono, R. (2012). Alternatif Model Analisis Peraturan Perundang-undangan. *Jurnal Rechts Vinding*, 1(3), 361-374.
- William, D. (2006). *Gender Bukan Tabu: Catatan Perjalanan Fasilitasi Kelompok Perempuan di Jambi*. Bogor: CIFOR.
- Wulandari, D. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Video Scribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Angket Pengembangan Video Scribe Mengenai Stereotip Peran Gender

Video *scribe* merupakan software yang biasa digunakan dalam membuat video animasi sebagai pendukung media presentasi. Angket ini berisi mengenai stereotip peran gender. Stereotip peran gender adalah sifat psikologis yang diyakini lebih berkarakter pada satu gender dibandingkan dengan lainnya. Kami mengharapkan kesediaan Anda untuk mengisi angket dengan sejujur-jujurnya serta sesuai dengan keadaan diri Anda dan diharapkan agar tidak ada satu nomorpun yang tidak diisi karena akan berpengaruh pada pengelolaan data.

PETUNJUK :

- Dibawah ini ada beberapa pernyataan mengenai stereotip peran gender dan video scribe. Pilihlah salah satu jawaban 1: YA, 0: TIDAK, jawablah sesuai dengan diri anda.
- Tulislah identitas Anda dengan lengkap.
- Jawaban anda bersifat rahasia.

Terima kasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

Nama :

Kelas :

NO.	PERNYATAAN	YA	TIDAK
1	Menurut saya, laki-laki boleh memiliki sifat manja.		

2	Kekerasan merupakan sifat yang lebih dominan dimiliki laki-laki		
3	Menurut saya, laki-laki memiliki sifat mengasihi dan penolong kepada orang lain		
4	Perempuan lebih memiliki sifat mengasihi dan penolong kepada orang lain		
5	Perempuan lebih memiliki sifat bersahabat daripada laki-laki		
6	Hal yang cukup aneh bagi saya ketika melihat laki-laki menangis		
7	Laki-laki diperbolehkan memiliki perilaku lemah lembut dan pemalu		
8	perempuan harus bertingkah laku lemah lembut		
9	Bagi saya, baik laki-laki maupun perempuan memiliki kemungkinan yang sama besarnya untuk menjadi anak yang penurut		
10	laki-laki dianggap kuat jika memiliki otot pada tubuhnya		

11	kosmetik membantu banyak wanita untuk mempercantik dirinya		
12	Saya melakukan diet untuk mencapai tubuh yang ideal		
13	laki-laki dianggap tidak terampil dalam urusan rumah tangga, seperti menyapu dan mengepel rumah		
14	perempuan boleh mencari nafkah dengan bekerja di luar rumah		
15	sebaik-baiknya perempuan adalah yang mengurus rumahtangganya sendiri		
16	Saya tertarik jika media pembelajaran menggunakan video scribe		
17	Materi mengenai pandangan terhadap satu gender yang diyakini lebih berkarakter belum pernah diajarkan disekolah		
18	Videoscribe membantu saya dalam memahami pelajaran		

LAMPIRAN 2

Pedoman Wawancara Guru Bimbingan Dan Konseling Mengenai Pengembangan Video Scribe Terkait Stereotip Peran Gender

No.	Pokok Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah sebelumnya sekolah ini menggunakan media video scribe?	
2.	Bagaimana antusias siswa ketika diberikan media video?	
3.	Apakah guru BK pernah memberikan informasi mengenai stereotip peran gender?	
4.	Media apa saja yang telah digunakan untuk bimbingan klasikal?	
5.	Apakah media yang digunakan dalam bimbingan klasikal sudah memadai?	

Lampiran 3

Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Penelitian (Tahun 2017-2018)						
		Ag	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb
1.	Tahap Persiapan							
	a. Analisis Kebutuhan	■	■	■				
	b. Perencanaan			■				
	c. Seminar proposal				■			
2.	Tahap Pelaksanaan					■		
	a. Perancangan Media					■		
	b. Pengembangan Media					■	■	
	c. Evaluasi Formatif					■	■	
	d. Uji Coba Media					■	■	
3.	Tahap Penyusunan Laporan					■	■	■

Lampiran 4

MEDIA VIDEO SCRIBE STEREOTIP PERAN GENDER



Sasaran : Siswa Kelas X SMKN 26 Jakarta

Tujuan Umum :
Peserta didik dapat menjelaskan pengertian, komponen, dan dampak stereotip peran gender.

Tujuan khusus:
Peserta didik dapat mengidentifikasi situasi-situasi nyata dalam kehidupan-kehidupannya terkait stereotip peran gender.

Perlu diingat!

Gender bukanlah jenis kelamin, melainkan peran-peran yang dituntut oleh masyarakat untuk bisa dijalankan oleh laki-laki atau perempuan.

Stereotip peran gender merupakan ciri-ciri tertentu pada seseorang yang diyakini lebih berkarakter pada satu gender dibandingkan dengan lainnya.

- William dan Best



Perempuan menstruasi?

Bawaan lahir

Perempuan membersihkan rumah?

Peran gender



SIFAT



dominan
mandiri
agresif
mampu bertahan

lemah
lembut
penurut
penakut



TINGKAH LAKU

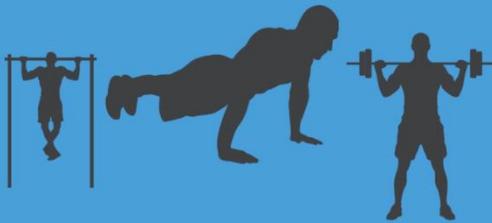
berani
aktif
dilarang menangis

tegas

mengasihi
bersahabat
rendah diri
suka menolong



TAMPILAN FISIK



berotot
kekar
gagah

langsing
kulit halus
cantik



PEKERJAAN



bekerja di ruang publik



mengurus rumah

DAMPAK STEREOTIP PERAN GENDER



KESIMPULAN

Stereotip peran gender adalah ciri-ciri tertentu pada seseorang yang diyakini oleh masyarakat lebih berkarakter pada satu gender dibandingkan dengan lainnya dan bukanlah bawaan dari lahir. Komponen pada stereotip peran gender dapat dilihat melalui sifat, tingkah laku, tampilan fisik, dan pekerjaan. Hal ini dapat memberikan dampak negatif pada kehidupan sosial.

KESIMPULAN

DEFINISI STEREOTIP PERAN GENDER

PEKERJAAN

SIFAT

TAMPILAN FISIK

COVER CD

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
DIBANGUNAN KONSELING

EVI RAESTENHATRI EYDIA
NIM 1715140192

**VIDEOSCRIBE
STEREOTIP
PERAN GENDER**
Untuk Kelas X SMKN 26 Jakarta

Perlu diingat!
Gender bukanlah jenis kelamin, melainkan peran dan perilaku yang dibentuk oleh masyarakat. Peran dan perilaku ini dipengaruhi oleh laki-laki, perempuan, dan kelompok.

SIFAT
TAMPIAN FISIK

TINGKAH LAKU
PEKERJAAN

berprestasi, keakraban, sopan

mengingat, kreatif, hulus, cantik

VIDEOSCRIBE STEREOTIP PERAN GENDER DILENGKAPI DENGAN DEFINISI, KOMPONEN, DAN DAMPAK DARI STEREOTIP PERAN GENDER. **VIDEOSCRIBE** INI DAPAT MEMBANTU PESERTA DIDIK MENGIDENTIFIKASI SITUASI-SITUASI NYATA DALAM KEHIDUPAN TERKAIT STEREOTIP PERAN GENDER.

TUJUAN BIMBINGAN KLASIKAL

TUJUAN UMUM :
PESERTA DIDIK DAPAT MENJELASKAN PENGERTIAN, KOMPONEN, DAN DAMPAK STEREOTIP PERAN GENDER.

TUJUAN KHUSUS :
PESERTA DIDIK DAPAT MENGIDENTIFIKASI SITUASI - SITUASI NYATA DALAM KEHIDUPAN KEHIDUPANNYA TERKAIT STEREOTIP PERAN GENDER.



PETUNJUK PENGGUNA

1. Siapkan CD video scribe stereotip peran gender.
2. Siapkan perangkat pendukung (Laptop, proyektor, kabel HDMI/VGA, dan speaker)
3. Nyalakan laptop.
4. Sambungkan kabel HDMI/VGA dari laptop ke proyektor.
5. Hidupkan proyektor.
6. Sambungkan kabel speaker ke laptop dan nyalakan.
7. Klik file CD yang tertera pada tampilan laptop.
8. Klik file video yang terdapat di dalam CD.
9. Klik play pada video.
10. Setelah video selesai, Guru BK membagikan lembar kerja siswa yang telah disediakan untuk mengetahui hasil pembelajaran video tersebut.

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

No. Absen/ Kelas :

Tgl :

Topik :

II. Isilah pertanyaan di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

2. Apa yang dimaksud dengan stereotip peran gender?

Jawab :

.....
.....
.....
.....

3. Apa saja komponen stereotip peran gender?

Jawab :

.....
.....
.....
.....

4. Apa saja dampak stereotip peran gender?

Jawab :

.....
.....
.....
.....

III. Berilah tanda silang pada situasi-situasi yang menunjukkan stereotip peran gender!

- a. Perempuan cantik adalah yang memiliki badan tinggi dan putih.
- b. Laki-laki harus kuat sehingga tidak boleh menangis.
- c. Perempuan boleh bekerja di luar rumah sesuai jurusan yang diminati.
- d. Saya lebih memilih pemimpin laki-laki dibanding perempuan.
- e. Saya setuju ketika laki-laki dan perempuan bisa memiliki peluang pekerjaan yang sama besar.

Jawaban Yang Diperlukan Untuk Menentukan Hasil Belajar

1. Stereotip peran gender adalah ciri-ciri tertentu yang dimiliki seseorang yang diyakini lebih berkarakter pada satu gender dibandingkan dengan gender dan bukanlah bawaan dari lahir.
 2. Komponen dalam stereotip peran gender ada 4, yaitu:
 - a. Sifat
 - b. Tingkah laku
 - c. Tampilan fisik
 - d. Pekerjaan
 3. Dampak stereotip peran gender, antara lain:
 - e. Penilaian yang kaku. Perempuan dan laki-laki hanya akan mendapat penilaian yang baik jika memenuhi stereotip yang ada.
 - f. Menimbulkan sikap tidak suka terhadap individu yang tidak menyesuaikan dengan pola stereotip yang ada.
 - g. Adanya ketidakadilan peran gender
 - h. Sulit mendapatkan pekerjaan tertentu
- II. Situasi-situasi yang menunjukkan stereotip peran gender ialah A, B, dan D.

Lampiran 5

LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA

Materi Layanan : Stereotip Peran Gender
Sasaran Layanan : Peserta didik Kelas X di SMKN 26 Jakarta
Judul Penelitian : Pengembangan Video *Scribe* Mengenai Stereotip Peran Gender Untuk Peserta Didik Kelas X di SMKN 26 Jakarta
Peneliti : Egy Restenafitri Evida

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang video *scribe* mengenai stereotip peran gender yang digunakan dalam penelitian ini.
2. Pendapat, saran, penilaian, serta kritik yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media video *scribe* ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan, sebagaimana contoh berikut:

NO.	PERNYATAAN	SKOR (S)			
		1	2	3	4
1.	Materi sesuai dengan tugas perkembangan				√

Skala Penilaian:

Skor = 1 jika media video *scribe* tidak sesuai dengan pernyataan instrumen

Skor = 2 jika sebagian kecil video *scribe* sesuai dengan pernyataan instrumen

Skor = 3 jika sebagian besar media video *scribe* sesuai dengan pernyataan instrumen

Skor = 4 jika media video *scribe* sesuai dengan pernyataan instrumen

4. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penelitian terhadap media video *scribe* ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA

No.	Pernyataan	Skor (S)			
		1	2	3	4
1	Gambar/ animasi mampu memperjelas materi yang disajikan				
2	Gambar/ animasi tidak mengganggu elemen lain yang berhubungan dengan materi				
3	Animasi atau gambar yang termuat dalam media memvisualisasikan materi dengan jelas				
4	Keterpaduan warna antar komponen (tulisan, gambar, grafis, dan lain- lain) proposional				
5	Efek animasi yang digunakan dapat menarik minat siswa terhadap media				
6	Efek animasi yang digunakan dapat memberi rangsangan pada siswa untuk belajar				
7	Ukuran, warna dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran proposional				
8.	Durasi video sesuai dengan materi yang disampaikan				
9.	Penyajian audio dalam media pembelajaran sesuai dengan durasi video.				
10.	Tulisan yang dimuat dalam media dapat dibaca dengan jelas				
TOTAL SKOR					

Keunggulan:	Kelemahan:
KESIMPULAN:	
Berdasarkan penilaian: <input type="checkbox"/> Layak <input type="checkbox"/> Tidak Layak Digunakan sebagai video <i>scribe</i> untuk jenjang Sekolah Menengah Kejuruan	
Nama Validator	:
Instansi	:

LEMBAR EVALUASI AHLI KONTEN

Materi Layanan : Stereotip Peran Gender
Sasaran Layanan : Peserta didik SMKN 26 Jakarta Kelas X
Judul Penelitian : Pengembangan Video *Scribe* Mengenai Stereotip Peran Gender Untuk Peserta Didik Kelas X di SMKN 26 Jakarta
Peneliti : Egy Restenafitri Evida

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Konten tentang video *scribe* mengenai stereotip peran gender yang digunakan dalam penelitian ini.
2. Pendapat, saran, penilaian, serta kritik yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media video *scribe* ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan, seperti contoh berikut:

NO.	PERNYATAAN	SKOR (S)			
		1	2	3	4
1.	Materi sesuai dengan tugas perkembangan				√

Skala Penilaian:

Skor =1 jika media video *scribe* tidak sesuai dengan pernyataan instrumen

Skor = 2 jika sebagian kecil video *scribe* sesuai dengan pernyataan instrumen

Skor = 3 jika sebagian besar media video *scribe* sesuai dengan pernyataan instrumen

Skor = 4 jika media video *scribe* sesuai dengan pernyataan instrumen

4. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penelitian terhadap media video *scribe* ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

LEMBAR EVALUASI AHLI KONTEN

No.	Pernyataan	Skor (S)			
		1	2	3	4
1	Penyajian gambar dalam media pembelajaran sesuai dengan materi				
2	Sistematika penyajian materi tersusun dengan baik mulai dari hal yang umum hingga hal yang spesifik				
3	Media pembelajaran yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
4	Definisi stereotip peran gender sesuai dan mudah dipahami oleh siswa SMK				
5	Hal-hal yang dikaitkan dengan stereotip peran gender, yaitu sifat, tingkah laku, pekerjaan dan tampilan fisik dijelaskan dengan baik dan dengan contoh-contoh yang sesuai.				
6	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar				
7	Artikulasi bahasa jelas dan dapat dipahami				
8	Tema yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SMK				
9	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
10	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran lengkap				
11	Penjelasan terkait dampak stereotip peran gender mudah dipahami				
12	Materi dapat memberikan ide kepada siswa bahwa peran gender merupakan bentukan budaya dan bersifat dinamis (dapat				

dipertukarkan)				
TOTAL SKOR				
Keunggulan:		Kelemahan:		
KESIMPULAN:				
<p>Berdasarkan penilaian:</p> <p style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> Layak <input type="checkbox"/> Tidak Layak </p> <p>Digunakan sebagai video <i>scribe</i> untuk jenjang Sekolah Menengah Kejuruan</p>				
Nama Validator :				
Instansi :				

LEMBAR UJI COBA PESERTA DIDIK

Materi Layanan : Stereotip Peran Gender
Sasaran Layanan : Peserta didik Kelas X di SMKN 26 Jakarta
Judul Penelitian : Pengembangan Video *Scribe* Mengenai Stereotip Peran Gender Untuk Peserta Didik Kelas X di SMKN 26 Jakarta
Peneliti : Egy Restenafitri Evida

Petunjuk Pengisian

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik tentang ketertarikan video *scribe* mengenai stereotip peran gender yang digunakan dalam penelitian ini.
2. Sehubungan dengan hal tersebut, peserta didik dapat memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan, sebagaimana contoh berikut:

NO.	PERNYATAAN	SKOR (S)			
		1	2	3	4
1.	Materi sesuai dengan tugas perkembangan				√

Skala Penilaian:

Skor = 1 jika media video *scribe* tidak sesuai dengan pernyataan instrumen

Skor = 2 jika sebagian kecil video *scribe* sesuai dengan pernyataan instrumen

Skor = 3 jika sebagian besar media video *scribe* sesuai dengan pernyataan instrumen

Skor = 4 jika media video *scribe* sesuai dengan pernyataan instrumen

3. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penelitian terhadap media video *scribe* ini.
4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

LEMBAR UJI COBA PESERTA DIDIK

No.	Pernyataan	Skor (S)			
		1	2	3	4
1	Saya bersemangat saat mengamati media video scribe mengenai stereotip peran gender				
2	Media video scribe mengenai stereotip peran gender menarik minat saya untuk belajar				
3	Saya berkonsentrasi penuh memperhatikan media video scribe stereotip peran gender karena tampilan-tampilan isi yang menarik				
4	Setelah memperhatikan video scribe stereotip peran gender, saya memiliki keingintahuan yang besar terhadap masalah-masalah stereotip peran gender yang ada di sekitar saya.				

5	<p>Saya sadar bahwa pembelajaran mengenai stereotip peran gender sangat penting untuk kehidupan sehari-hari.</p>				
6	<p>Pembelajaran BK mengenai stereotip peran gender dengan media video scribe sangat menyenangkan</p>				
TOTAL SKOR					

Lampiran 6

Hasil Uji Coba Peserta Didik

No	Nama	Jurusan	1	2	3	4	5	6
1	Alfi Ramanda	KGSP	4	4	3	3	3	4
2	Ari Anggara	KGSP	3	2	2	2	3	3
3	Mochamad Rizki Ramadhan	X KGSP 2	3	3	3	3	3	3
4	Dena Rahmana	TFLM 1	3	3	3	3	3	3
5	malikah difani arroji	KGSP 2	3	3	3	3	3	4
6	ARY MAHESA	TFLM 1	4	4	3	3	3	3
7	Bari Azhari	SIJA 1	4	3	4	4	3	3
8	Fajar Syahbudin	SIJA 2	3	4	3	3	4	4
9	Dianti Nur Fikri	KGSP 1	3	3	3	4	4	3
10	Naufal Fathahillah	SIJA 1	3	3	3	4	4	3
SKOR TOTAL			33	32	30	32	33	33
PERSENTASE			82,5	80	75	80	82,5	82,5
RERATA PERSENTASE			80,41666667					

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Egy Restenafitri Evida. Lahir di Jakarta pada tanggal 24 Januari 1997. Penulis merupakan anak ke 2 dari 4 bersaudara. Ayah penulis bernama Dermawan dan Ibu penulis bernama Sutiowati. Penulis pertama kali masuk pendidikan formal di SDN Makasar 09 Pagi pada tahun 2002 dan tamat pada tahun 2008. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 128 Jakarta dan tamat pada tahun 2011. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 48 Jakarta dan tamat pada tahun 2014. Dan pada tahun yang sama penulis terdaftar menjadi mahasiswa Prodi Bimbingan dan Konseling di Universitas Negeri Jakarta. Pendidikan informal yang pernah dijalani penulis yaitu mengikuti kursus bahasa inggris di LBPP LIA pada tahun 2014 hingga 2015. Pengalaman organisasi penulis saat SMP yaitu Paskibra tahun 2008-2010 sebagai bendahara. Ketika SMA, penulis mengikuti kegiatan Rohis tahun 2011-2012 sebagai anggota. Selanjutnya, pengalaman organisasi penulis saat menjadi mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta, antara lain menjadi anggota salah satu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) tingkat universitas yaitu Kelompok Sosial Pecinta Anak (KSPA) tahun 2014-2015, menjadi anggota BEMJ BK 2015/2016 dan BEMP BK 2016/2017.