

BAB II

KERANGKA TEORETIS DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teoretis

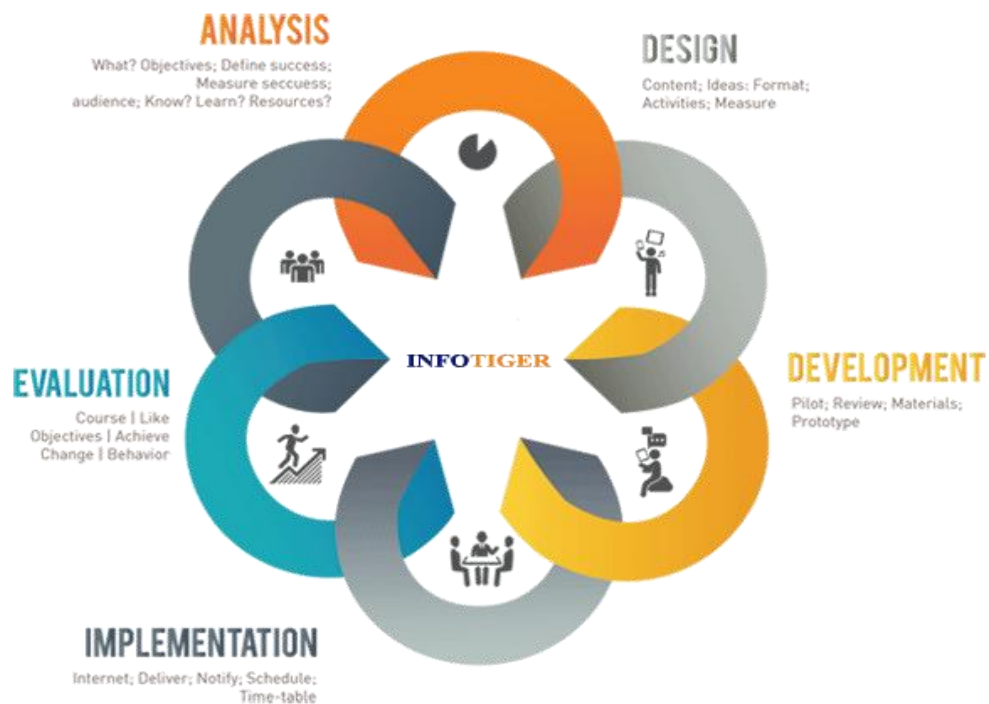
1. Model Pengembangan (ADDIE)

Menurut Branch (2009), model pendekatan ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. ADDIE telah banyak diaplikasikan dalam lingkungan belajar yang sudah dirancang sesuai tujuan pembelajaran. Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat *student center*, inovatif, otentik dan inspiratif. Pembuatan sebuah produk pembelajaran dengan menggunakan ADDIE menjadi sebuah kegiatan yang menggunakan perangkat yang efektif. 0

Selanjutnya, Sudjana (2011) menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE salah satu model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama yaitu: 1) *Analyze* (Analisis); 2) *Design* (Desain); 3) *Develop* (Pengembangan); 4) *Implement* (Implementasi); dan 5) *Evaluate* (Evaluasi).

Menurut Padmo (2004), terdapat model-model pengembangan tersebut memiliki langkah-langkah yang berbeda. Namun, apabila berbagai model tersebut dicermati, secara genetik terdapat lima tahapan utama di dalamnya. Tahapan pengembangan tersebut adalah analisis, desain atau rancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dikenal dengan model

pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagaimana digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1. Model Pengembangan ADDIE

Penjelasan :

a. Analisis

Menurut Riyana (2007) sebuah proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Sebelum menentukan apa yang harus dipelajari, kita perlu melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*).

b. Desain

Menurut Riyana (2007) pertama kita merumuskan tujuan pembelajaran. Kemudian menyusun tes, dimana tes harus didasarkan dengan tujuan pembelajaran

yang telah dirumuskan. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya sesuai dengan tujuan tersebut. Dalam hal ada beberapa pilihan metode dan media yang paling relevan. Di samping itu, perlu mempertimbangkan sumber-sumber pendukung seperti sumber belajar sesuai, lingkungan belajar yang baik.

c. Pengembangan

Menurut Riyana (2007) pada tahap ini merupakan proses pengembangan media. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Dalam tahap ini perlu melakukan uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran yang akan dikembangkan.

d. Implementasi

Menurut Riyana (2007) pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dikemas sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

e. Evaluasi

Menurut Riyana (2007), pada tahap ini untuk mengevaluasi efektifitas penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan, untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Penggunaan model ADDIE pada pengembangan produk multimedia audio visual untuk pembelajaran sudah dikenal secara luas. Menurut Parekh (2006), mencantumkan ADDIE sebagai salah satu metode pengembangan aplikasi multimedia untuk produk CBT. Model ADDIE juga digunakan untuk pengembangan

website berbasis multimedia, serta aplikasi pembelajaran berbasis multimedia lainnya. Sementara Subana dkk. (2013) mengemukakan bahwa model ADDIE dengan pengembangan bahan ajar multimedia sangat bermanfaat bagi peserta didik karena sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, dapat memperkaya wawasan peserta didik serta membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan peserta didik. Disamping itu, Moradmand dkk. (2014) juga menyatakan bahwa model ADDIE nampak memberikan diberikan respon peserta didik terhadap bahan ajar multimedia. Hal ini ditunjukkan melalui penelitiannya menggunakan *software My Maths Story Project's* sebagai pembelajaran interkatif dengan ditunjukkannya performasi peserta didik dalam pembelajaran meningkat dan peserta didik mampu mampu mengaitkan informasi yang baru diterima dengan pengetahuan yang sebelumnya dan akhirnya mampu mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran tersebut. Ulasan empiris Bangun dan Saragih (2016) juga menegaskan bahwa model ADDIE melalui multimedia memungkinkan peserta didik untuk memecahkan masalah, dimana penelitian dilakukan pada media website bimbingan konseling ini sangat praktis, karena media ini dapat digunakan peserta didik untuk bimbingan kapan saja dalam meningkatkan kegiatan konsultasi.

Berdasar ulasan model ADDIE di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan model pengembangan dengan model ADDIE adalah analisis, desain atau rancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dikenal dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

2. Video Scribe

Video Scribe adalah aplikasi atau *software* pembuat animasi 2D yang dikembangkan oleh Sparkol UK. *Software* ini dapat digunakan untuk membuat

desain *white board animation*. Dengan adanya simbol seperti kata-kata, kalimat disertai gambar dan audio visual, *Video Scribe* dapat membantu penerima (peserta didik) dengan mudah memahami apa yang hendak dipesankan oleh pengirim (guru) (Siti, 2016: 3). Kelebihan video animasi berkonsepkan *Video Scribe* di antaranya adalah :

- a. Menarik perhatian orang yang menonton;
- b. Interaksi antara dua pihak (pengirim dan penerima) lebih berkesan
- c. Mudah untuk mendesain sebuah materi pembelajaran (dalam bidang pendidikan), memperkenalkan produk tertentu atau sebuah penawaran (dalam dunia bisnis).

Di lain sisi, kelebihan video animasi berkonsepkan *Video Scribe* juga dikemukakan Emden & Becker (2016), bahwa kegunaan dari *Video Scribe* ini adalah sebagai berikut:

- a. *Video Scribe* dapat digunakan sebagai sarana promosi (*promotion of public*);
- b. *Video Scribe* dapat digunakan untuk kegiatan bisnis *online* (*like marketing bussines*)
- c. *Video Scribe* dapat digunakan sebagai sarana pengantar pembelajaran bagi guru; dosen; atau media pembelajaran lainnya.
- d. *Video Scribe* dapat digunakan untuk peresentasi segala keperluan, misalnya seperti iklan TV.

Kelebihan *Video Scribe* dilihat dari karakteristiknya sebagai media pembelajaran berbasis *audio visual* sekaligus sebagai media pembelajaran adalah memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, *audio*, maupun gambar dalam satu media secara online;

- b. Mampu memberikan stimulus yang baik kepada peserta didik;
- c. Mampu memusatkan perhatian peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif.

Namun, di samping kelebihan yang dimiliki oleh *Video Scribe* tersebut, media pembelajaran ini memiliki beberapa kelemahan yang diantaranya:

- a. Tidak bisa digunakan secara full offline, sehingga apabila ingin menggunakan *Video Scribe* harus terkoneksi pada internet.
- b. Dapat menimbulkan kesan penggunaannya yang tidak murah;
- c. Sebagai media pembelajaran berbasis mesin pembelajaran maka *Video Scribe* merupakan pengalih kemampuan yang terbatas.

Berdasarkan uraian teori di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa *Video Scribe* adalah sebuah aplikasi yang dapat berupa rangkaian kata, gambar diam maupun gambar bergerak dan diiringi suara. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran di sekolah.

3. Sekolah

a. Pengertian sekolah

Sekolah merupakan tempat interaksi sosial dalam suatu organisasi keseluruhan terdiri atas interaksi pribadi terkait bersama dalam suatu hubungan organik (Wayne dalam buku Soebagio Atmodiwiro, 2000:37). Sedangkan berdasarkan undang-undang no 2 tahun 1989 sekolah adalah satuan pendidikan yang berjenjang dan berkesinambungan untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar. Menurut Daryanto (1997:544), sekolah merupakan lembaga untuk menerima dan memberi

pelajaran kepada peserta didik. Dari definisi tersebut bahwa sekolah adalah suatu lembaga atau organisasi yang diberi wewenang untuk menyelenggarakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan dari beberapa teori di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sekolah adalah bagian integral dari suatu masyarakat yang berhadapan dengan kondisi nyata yang terdapat dalam masyarakat pada masa sekarang dan sekolah juga merupakan alat untuk mencapai pendidikan yang bermutu dan memenuhi standar nasional pendidikan.

b. Tanggung jawab sekolah

Tanggung jawab yang dimiliki sekolah merupakan perkembangan peserta didik dan peningkatan mutu pendidikan di sekolah dengan menggunakan komponen-komponen secara maksimal dalam kehidupan bermasyarakat, (Daryanto, 1997:544) 2.1.3

c. Pentingnya sekolah bagi masa depan

Fungsi Sekolah Di bidang sosial dan pendidikan sekolah memiliki fungsi, yaitu membina dan mengembangkan sikap mental peserta didik dan menyelenggarakan pendidikan yang bermutu dengan melaksanakan pengelolaan komponen-komponen sekolah, melaksanakan administrasi sekolah dan melaksanakan supervisi. Secara garis besar fungsi sekolah adalah : (Simanjuntak dalam Soebagio Atmodiwirio 2000:65).

1. Mendidik calon warganegara yang dewasa
2. Mempersiapkan calon warga masyarakat

3. Mengembangkan cita-cita profesi atau kerja
4. Mempersiapkan calon pembentuk keluarga yang baru
5. Pengembangan pribadi (realisasi pribadi)

Serta menurut Enung Fatimah (2010: 136-138) pentingnya menuntut ilmu karena ada kebutuhan yang harus terpenuhi yaitu.:

1. Mempermudah kesuksesan serta mandiri

Aspek ini di tunjukkan dengan kemampuan mendapatkan serta mengatur ekonomi dan tidak bergantung ekonomi terhadap orang tua. Karena untuk dapat berdiri sendiri dan hidup mandiri secara sosial ekonomi haruslah melewati atau menetapkan jenis pendidikan dan pekerjaan. Dan dengan pendidikan kita mampu membuka jalan seluas-luasnya untuk kesuksesan.

2. Menjadi lebih dewasa,

Upaya untuk merubah sikap dan perilaku kekanak-kanakan tidak semuanya dapat dengan mudah di capai, baik remaja laki-laki maupun perempuan, karena kegagalan dalam pendidikan mampu menghilangkan kepercayaan diri, tetapi sebaliknya pendidikan atau sekolah dapat memenuhi kebutuhan menjadi lebih dewasa dalam masyarakat

3. Dapat menyesuaikan diri dalam masyarakat sehingga lebih di hargai

Agar tidak di kucilkan dan di anggap nakal, remaja seharusnya mampu menyesuaikan diri dengan sekitarnya, karena remaja condong memiliki norma tersendiri yang menurutnya benar, karena jika tidak dapat menyesuaikan diri remaja ini mampu frustrasi karena dia merasa masyarakat memandangnya sebagai seorang yang menjengkelkan.

4. Berperilaku yang positif.

Orang yang berperilaku serta berpikir positif tidak akan mudah terhasut oleh isu-isu yang belum tentu kebenarannya, dimana keadaan seseorang memiliki perilaku yang positif memiliki daya saing untuk maju dan menjadi lebih baik dalam dirinya serta orang sekitarnya,

5. Mampu mengambil keputusan yang benar dan inisiatif,

Hal ini sangat penting bagi masa depan karena dengan kemampuan mengambil keputusan dengan baik sehingga mampu mengatasi masalah yang akan datang di kemudian hari.

6. Bertanggung jawab dengan yang dilakukan,

Dalam hal ini sangat penting bagi kita di masa depan agar segala sesuatu yang telah kita lakukan dan kita putuskan mampu kita pertanggungjawabkan sehingga menerima resiko baik susah ataupun senang.

Dari teori diatas, dijelaskan bahwa banyaknya fungsi dan manfaat sekolah sebagai lembaga penyelenggara pendidikan yang dipercaya oleh masyarakat sebagai alat untuk membentuk kepribadian diri individu dalam masyarakat, mendidik warga negara

menjadi lebih baik dan nantinya diharapkan dapat berguna bagi bangsa dan negara.

d. Tujuan layanan bimbingan dan konseling di sekolah

Dalam program pendidikan di sekolah, layanan bimbingan ditujukan kepada para peserta didik, dengan harapan bahwa para peserta didik di sekolah dapat: (Zainal, 2012: 33)

- 1) Memperkembangkan pengertian dan pemahaman diri dalam kemajuannya di sekolah
- 2) Memperkembangkan pengetahuan tentang dunia kerja, kesempatan kerja serta rasa tanggung jawab dalam memilih suatu kesempatan kerja tertentu
- 3) Memperkembangkan pengetahuan untuk memilih, mempertemukan pengetahuan tentang dirinya dengan informasi tentang kesempatan yang ada secara bertanggung jawab
- 4) Mewujudkan penghargaan terhadap kepentingan dan harga diri orang lain
- 5) Membantu peserta didik agar dapat membuat pilihan pendidikan dan jabatan secara bijaksana
- 6) Membantu peserta didik agar dapat melalui tahap-tahap transisi di sekolah dan transisi dari sekolah ke dunia kerja secara baik
- 7) Membantu peserta didik agar memperoleh penyesuaian kepribadian secara baik
- 8) Membantu peserta didik agar memperoleh penyesuaian diri dengan baik dalam menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi dalam masyarakat

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebagai bahan pertimbangan, dalam penelitian ini akan dicantumkan beberapa penelitian yang relevan dengan permasalahan yang dibahas, diantaranya sebagai berikut :

1. Trisnawati (2015) :*Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Meningkatkan Nasionalisme Di Sekolah Pendidikan Layanan Khusus Yayasan Girlan Nusantara Yogyakarta.* Penelitian ini menjelaskan bahwa Nasionalisme sebagai salah satu sikap yang harus dimiliki bangsa Indonesia semakin meluntur seiring dengan perkembangan zaman yang merupakan dampak buruk dari globalisasi dan merapuhnya nilai-nilai luhur serta jati diri bangsa. Penanaman nasionalisme melalui pembelajaran sejarah merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan kembali sikap nasionalisme. Penelitian ini bertujuan untuk:
(1) Mendeskripsikan sistem dan pola pendidikan karakter di Yayasan Girlan Nusantara, (2) Mendeskripsikan pengembangan modul pembelajaran sejarah berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan nasionalisme, dan (3) Menganalisis efektivitas modul pembelajaran sejarah berbasis pendidikan karakter dalam meningkatkan nasionalisme. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model desain ADDIE. Media yang dihasilkan berupa modul yang diberi nama "Modul pembelajaran sejarah berbasis pendidikan karakter". Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik di program Sekolah Pendidikan Layanan Khusus Yayasan Girlan Nusantara Yogyakarta. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, angket penilaian modul, pre test angket nasionalisme, dan pre test prestasi. Uji coba instrumen angket dan test

prestasi meliputi validitas butir soal dan reabilitas yang dianalisis secara kuantitatif, sedangkan hasil observasi dan wawancara dideskripsikan secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Pola pendidikan di Sekolah Pendidikan Layanan Khusus tidak menggunakan media dalam pembelajaran, (2) Pengembangan modul pembelajaran sejarah berbasis pendidikan karakter dilakukan melalui tahapan ADDIE dan mengalami 2 kali revisi, serta telah tervalidasi oleh ahli media dan selanjutnya berhasil diujicobakan di Sekolah Pendidikan Layanan Khusus Yayasan Girlan Nusantara Yogyakarta, dan (3) Uji efektivitas modul pembelajaran sejarah berbasis pendidikan karakter dilakukan dengan membandingkan nilai post test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan taraf signifikansi sebesar 5% dan diketahui bahwa nilai hitung lebih besar dari pada tabel ($8,162 > 1,734$) dan nilai signifikansi lebih kecil dari pada alpha 5%, maka dapat disimpulkan bahwa nilai nasionalisme post test antar kelompok eksperimen yang diberikan modul dengan kontrol yang tidak diberikan tindakan terdapat perbedaan.

2. Musyadat (2015) : *Pengembangan media pembelajaran berbasis video scribe untuk peningkatan mata pelajaran Sosiologi kelas X MAN Bangil*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui spesifikasi produk media pembelajaran berbasis *video scribe*, mengetahui efektifitas, efisiensi, dan kemenarikan produk, dan dampak pengembangan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran sosiologi. Pengembangan dan Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan model pengembangan Research and Development (R&D). Adapun langkah-langkah pengembangan metode *Research and Development* (R&D) yaitu (1)

potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produk masal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah dilakukan validasi dan uji coba, persentasenya sebagai berikut: ahli media (94%), ahli materi (88%), uji coba ahli pembelajaran (89%), dan uji coba lapangan (94,4%). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan hasil belajar, membantu peserta didik memahami materi, dan menarik perhatian peserta didik sehingga media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Siti Fajar (2016) dengan judul “ Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis Video Menggunakan Sparkol *Video Scribe* Untuk Pembelajaran Fisika peserta didik Kelas X SMA. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk seperti bahan pembelajaran fisika berbasis video pada materi pelajaran optik geometri dan instrumen optik yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Litbang). Metode ini terdiri dari 10 langkah menurut Sugiyono (2012: 409), yaitu potensi dan permasalahan, pengumpulan data, perancangan produk, validasi desain, revisi desain, pengujian produk, revisi produk, pengujian pengguna, revisi produk, dan produksi massal. Namun, penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap ketujuh. Objek penelitian adalah bahan pembelajaran fisika berbasis video dengan menggunakan sparkol *video scribe* yang divalidasi oleh 5 validator, dan 3 guru dan 10 peserta didik untuk kepraktisan. Data dianalisis

dengan teknik analisis deskriptif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil materi pembelajaran fisika berbasis video dengan menggunakan *sparkol video scribe* dikategorikan valid dari aspek substansi materi, tampilan komunikasi visual, desain instruksional, dan penggunaan perangkat lunak dengan nilai rata-rata 87,55%. Penelitian produk juga dianggap praktis oleh guru dari aspek isi bahan ajar, kemudahan penggunaan, efisiensi waktu belajar, dan manfaat dengan nilai rata-rata 84,83% dan praktis serta dikategorikan oleh peserta didik dengan nilai rata-rata 87,08. %.

Berdasar pemaparan kajian empiris di atas, maka penelitian ini memiliki beberapa persamaan dan perbedaannya. Persamaan penelitian ini dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis video untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling terkait dengan pentingnya pendidikan bagi masa depan. Sedangkan, perbedaan antara penelitian ini dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya adalah pada kaitan pembahasan objek penelitian itu sendiri. Pada penelitian ini kajian lebih difokuskan untuk mengembangkan media *video scribe* dapat membantu peserta didik dalam memahami pentingnya sekolah bagi masa depan. Sementara itu, pada penelitian lain menjelaskan pandangan dengan penggambaran dan menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa *video* yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Adanya persamaan dan perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya tentu membawa konsekuensi pada hasil penelitian yang diperolehnya. Bila pada hasil-hasil penelitian sebelumnya ditujukan untuk memperoleh gambaran/deskriptif subjek atau objek itu sendiri beserta dengan

lingkup peristiwanya berhubungan satu sama lain, maka pada penelitian ini diharapkan untuk menghasilkan pengembangan media video scribe dapat membantu peserta didik dalam memahami pentingnya sekolah bagi masa depan.

C. Kerangka Berpikir

Proses Bimbingan dan Konseling tentang pentingnya sekolah atau pendidikan untuk masa depan tentunya dibutuhkan suatu alat bantu untuk menyampaikan materi layanan, lebih mudah diterima oleh peserta didik. Alat bantu dalam memberikan layanan dan konseling itulah yang banyak disebut media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan sekarang ini tidak terbatas hanya papan tulis, alat praktikum dan buku-buku pelajaran, tetapi telah berkembang menggunakan sarana yang lebih mudah dengan mengikuti teknologi yang semakin hari semakin berkembang.

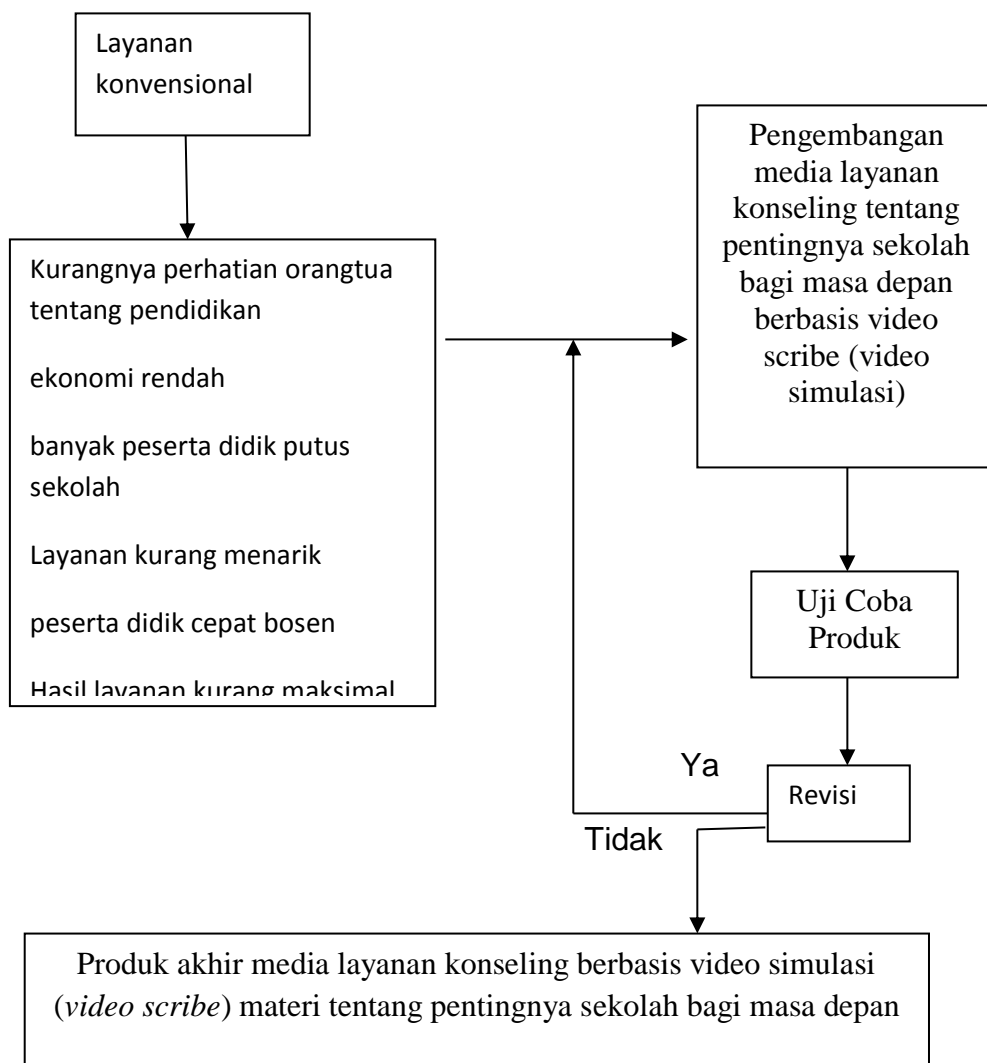
Video scribe (video simulasi) sebagai salah satu media pembelajaran telah banyak dikembangkan oleh para pendidik untuk menjadi media pembelajaran yang efektif. Dengan memanfaatkan *video scribe* dapat ditampilkan materi penyuluhan oleh guru Bimbingan dan Konseling dalam bentuk tulisan, gambar, suara, gambar bergerak/film, yang dapat memberikan stimulan pada peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran tersebut.

Akan tetapi banyak dijumpai para pendidik yang menguasai materi pembelajaran, tetapi tidak dapat menghadirkan banyak materi pembelajaran tersebut dengan menggunakan media. Perlunya suatu program atau bentuk media pembelajaran dengan computer yang mudah digunakan dan dipakai sebagai media pembelajaran yang efektif oleh pendidik dan peserta didik, agar dapat dihadirkan materi pembelajaran dalam bentuk-bentuk tersebut di atas. Media pembelajaran tersebut harus mampu menghadirkan beberapa bentuk materi pembelajaran seperti

media pembelajaran visualisasi tentang penyalahgunaan narkoba berupa sound slide yang didalamnya mengandung foto, teks, dan suara dalam satu bentuk, agar lebih mudah digunakan dan membuat materi pelajaran tersebut mudah dipahami.

Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantuk peserta didik berfikir terbuka dan memahami terhadap materi penyuluhan atau layanan konseling. Pengembangan media pembelajaran berupa audio visual yaitu video scribe yang berbasis visualisasi dapat dibuat menggunakan banyak perangkat teknologi visual yang salah satunya adalah *video scribe* dipilih dalam bentuk video pembelajaran.

Berikut disajikan bagan kerangka berpikir dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis visualisasi *video scribe* tentang materi layanan pentingnya sekolah bagi masa depan. Lihat Gambar 2.2.



Kerangka Berfikir 2.2

