

BAB II

KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teoritis

1. Video

a. Definisi Video

Video digunakan sebagai media penampil gerak dalam ranah audio-visual. Video biasanya menyajikan pesan singkat yang edukatif maupun instruksional (Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito, 2011). Video merupakan singkatan yaitu *audio* dan *visual*. *Vi* merupakan singkatan dari *visual* yang berarti gambar, kemudian kata *deo* singkatan dari *video* yang berarti suara. Sukiman berpendapat bahwa video sebenarnya berasal dari bahasa latin, *video*, *vidi*, *visum* yang artinya melihat ataupun mempunyai daya penglihatan (Sukiman, 2012).

b. Kelebihan Video

Kelebihan yang dimiliki video antara lain: (1) mampu menarik perhatian dalam waktu singkat (2) Kegiatan yang sulit bisa di persiapkan dan direkam sebelumnya, (3) menghemat waktu dan rekaman dapat di putar berulang, (4) Pengguna dapat mengulang pada bagian yang dirasa kurang jelas (5) kekuatan suara dapat disesuaikan (6) lebih efektif dalam

menyampaikan pesan dibandingkan media teks (Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito, 2011).

c. Kekurangan Video

Sedangkan beberapa kekurangan video, yaitu: (1) perhatian penonton sulit dikuasai, (2) Komunikasi hanya satu arah, (3) memerlukan peralatan yang kompleks (Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito, 2011).

d. Tujuan video

Cheppy Riyana menjelaskan bahwa video memiliki tujuan untuk: 1) mampu menyampaikan pesan dengan mudah, 2) mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, 3) dapat menarik perhatian peserta didik, 4) video dapat membantu peserta didik yang memiliki kelemahan dalam membaca ataupun mengingat suatu materi, 5) membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran, (Riyana, 2007).

e. Karakteristik video

Karakteristik media video juga membahas mengenai durasi atau segmen dari video tersebut. Segmen yang sesuai untuk video adalah 3 – 5 bagian (segmen) dengan mempertimbangkan materi yang akan dikembangkan. Namun jika tidak terlalu panjang maka video cukup hanya sampai pada 3 segmen (Fahrurozi, Maryono, & Budiyanto, 2017). Jika durasi

video terlalu lama maka video dinilai membosankan (Batubara & Ariani, 2016)

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat di simpulkan bahwa video merupakan teknologi berupa gambar dan suara yang dapat di gunakan untuk menyampaikan informasi secara jelas dan mudah . Video dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan informasi secara menarik dan mudah di mengerti. Video mampu memperoleh saluran masuk informasi kedalam otak melalui mata dan telinga sehingga individu dapat mengingat informasi tersebut. Video memiliki kelebihan seperti tidak mudah membosankan sehingga lebih dapat menarik minat peserta didik, dan video pun lebih dapat di buat sesuai dengan kebutuhan dan keinginan yang di harapkan. Namun video juga memiliki kekurangan yaitu kurang dapat melakukan interaksi dua arah, karena peserta didik lebih berfokus pada video yang di tampilkan.

2. Pekerjaan Bidang Farmasi

Pekerjaan merupakan kemampuan dasar seseorang yang digunakan untuk dapat melakukan tugas dan bertanggung jawab dan dalam situasi kerja. Farmasi dalam bahasa Yunani disebut farmakon yang berarti obat. Farmasi merupakan ilmu yang mempelajari cara membuat, mencampur, meracik formulasi obat,

mengidentifikasi, mengkombinasi, menganalisis dan membuat standarisasi atau pembakuan obat serta pengobatan (Susanti, 2016) .

Pekerjaan kefarmasian merupakan pembuatan yang termasuk pengendalian mutu sediaan farmasi, pengamanan, pengadaan, penyimpanan dan pendistribusi atau penyaluranan obat, pengelolaan obat, pelayanan obat atas resep dokter, pelayanan informasi obat, serta pengembangan obat, bahan obat dan obat tradisional.

Pekerjaan dalam bidang kefarmasian terdiri atas apoteker dan tenaga teknis kefarmasian atau disebut juga sebagai asisten apoteker. Walaupun ada di dalam bidang yang sama namun keduanya memiliki klasifikasi dan tugasnya tersendiri.

1. Apoteker

Apoteker merupakan sarjana farmasi yang telah lulus sebagai apoteker dan telah mengucapkan sumpah jabatan apoteker

a. Tugas Apoteker

Apoteker pun memiliki beberapa tugas pokok yaitu meliputi: (1) menerima resep obat dari dokter dan profesional kesehatan lainnya (2) menyediakan informasi tentang ketidakcocokan, efek samping dan dosis obat, (3)

berkolaborasi dengan ahli kesehatan lainnya untuk mengkaji dan mengevaluasi kualitas serta efektivitas dari obat (4) memelihara file resep dengan profesional, (5) mengawasi dan mengoordinasikan pekerjaan tenaga teknis kefarmasian, (6) melakukan riset untuk mengembangkan dan meningkatkan produk farmasi (Suryamin & Dhakiri, 2014).

b. Pengetahuan apoteker

Ada beberapa pengetahuan yang harus dimiliki apoteker: (1) memiliki pengetahuan mengenai kandungan dalam obat, (2) memiliki pengetahuan tentang komposisi kimia, struktur, sifat zat dan proses kimia, (3) memiliki pengetahuan mengenai pengelolaan dalam menggunakan obat. (4) Memiliki pengetahuan mengenai efek samping yang akan ditimbulkan dari suatu obat (Farr & Shatkin, 2007)

c. Keterampilan Apoteker

Ada beberapa keterampilan yang harus dimiliki apoteker: (1) terampil dalam memberikan informasi yang dibutuhkan pasien untuk mempercepat proses penyembuhan, (2) terampil dalam menilai kinerja diri sendiri

maupun kinerja tenaga teknis kefarmasian untuk melakukan perbaikan, (3) terampil dalam meracik obat-obatan, (4) terampil dalam membaca resep obat (Farr & Shatkin, 2007).

d. Kegiatan Kerja Apoteker

Ada beberapa kegiatan kerja apoteker: (1) memperbarui dan menerapkan pengetahuan baru untuk meningkatkan pengetahuan Apoteker, (2) menggunakan komputer dan sistem komputer untuk mencatat persediaan farmasi, (3) menyimpan informasi mengenai data riwayat pasien, (4) memberikan informasi kepada supervisor dan rekan kerja mengenai riwayat pasien maupun sediaan farmasi, (5) memastikan obat yang ada di pasien aman untuk di konsumsi, (6) meracik obat-obatan, (7) memastikan sediaan farmasi selalu tersedia (Farr & Shatkin, 2007).

e. Kualifikasi pendidikan apoteker

Berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomer 9 Tahun 2017 tentang apotek menjelaskan bahwa kualifikasi pendidikan apoteker yaitu seseorang yang sudah menjadi sarjana farmasi kemudian melanjutkan pendidikan profesi apoteker dan telah mengucapkan

sumpah jabatan apoteker. Apoteker akan memiliki gelar Apt (Apoteker).

f. Pendapatan Apoteker

Pendapatan seorang apoteker kurang lebih Rp 5.000.000,- dalam satu bulan. Namun tidak semua Apoteker memperoleh pendapatan yang sama, semua tergantung kepada UMR dan Apotek tempat bekerja

2. Tenaga Teknis Kefarmasian

Tenaga teknis kefarmasian merupakan tenaga kesehatan yang berijazah asisten apoteker / sekolah menengah farmasi yang telah melakukan sumpah sebagai tenaga teknis kefarmasian dan mendapat surat izin sebagai tenaga kesehatan / legislasi sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku. Tenaga teknis kefarmasian membantu apoteker dalam tugasnya dan menyediakan layanan pelanggan yang terbaik untuk pasien seperti menerima resep melalui telepon, fax, internet, dan walk-in, kemudian membantu pelanggan dalam rawat jalan apotek, dan juga menghitung tablet serta melakukan beberapa bentuk peracikan krim dan salep (Supari, 2008).

Tenaga teknis kefarmasian menyiapkan kebutuhan obat sesuai dengan resep dokter, berkomunikasi dengan dokter, perawat, pasien, memberikan informasi yang jelas tentang

petunjuk pemakaian obat, menginformasikan stok obat perhari, dan mempertanggung jawabkan pemakaian psikotropika.

a. Tugas tenaga teknis kefarmasian

Tenaga teknis kefarmasian memiliki beberapa tugas yang harus dilakukannya: (1) menyapa pelanggan dan membantu menemukan barang yang di butuhkan, (2) menerima resep dan kemudian membuat resep tersebut, (3) mengoperasikan kasir untuk memproses pembayaran, (4) menyimpan persediaan obat farmasi, dan memberi tahu apoteker ketika persediaan obat sudah tidak tersedia, (5) memelihara dan membersihkan peralatan, area kerja, atau rak, (6) memberikan pelanggan informasi tentang penggunaan efek obat, (7) melakukan tugas-tugas administrasi, seperti pengarsipan dan pemeliharaan catatan resep (8) mencatat persediaan, tanda terima, pembelian, atau pengiriman, sediaan farmasi (Farr & Shatkin, 2007).

b. Pengetahuan tenaga teknis kefarmasian

Ada beberapa pengetahuan yang harus dimiliki tenaga teknis kefarmasian: (1) memiliki pengetahuan mengenai kandungan suatu obat, (2) memiliki pengetahuan mengenai prosedur administrasi untuk mencatat riwayat pasien dan persediaan farmasi, (3) memiliki pengetahuan mengenai

efek samping suatu obat, (4) memiliki pengetahuan mengenai cara penggunaan obat (Farr & Shatkin, 2007).

c. Keterampilan tenaga teknis kefarmasian

Ada beberapa keterampilan yang harus dimiliki tenaga teknis kefarmasian: (1) memberikan perhatian pada pasien (2) berusaha untuk membantu pasien dalam memenuhi kebutuhannya, (3) dapat menyampaikan informasi mengenai penggunaan obat secara efektif, (4) terampil memahami kalimat dalam resep maupun dalam sediaan farmasi, (5) terampil dalam menggerakkan jari-jari untuk mengambil barang yang kecil seperti obat. (Farr & Shatkin, 2007)

d. Kegiatan kerja tenaga teknis kefarmasian

Ada beberapa kegiatan kerja tenaga teknis kefarmasian: (1) menggunakan komputer untuk memprogram dan memasukkan data pasien maupun sediaan farmasi, (2) memberikan informasi kepada Apoteker mengenai persediaan farmasi, (3) membantu pasien dalam mencari obat-obatan yang sesuai dengan pasien, (4) memberikan informasi kepada pasien mengenai penggunaan dan efek samping suatu obat. (Farr & Shatkin, 2007).

e. Kualifikasi pendidikan tenaga teknis kefarmasian

Kualifikasi pendidikan tenaga teknis kefarmasian berdasarkan Keputusan Menteri Kesehatan RI No.679/Menkes/SK/V/2003, dikelompokkan menjadi:

1. Jenjang pendidikan menengah:
 - a. Lulusan sekolah asisten apoteker
 - b. Lulusan sekolah menengah farmasi
2. Jenjang pendidikan tinggi:
 - a. Strata 1 Farmasi
 - b. Diploma III Farmasi
 - i. Lulusan Akademi Farmasi
 - ii. Lulusan Politeknik Kesehatan Jurusan Farmasi
 - c. Diploma III Analisa Farmasi dan Makanan
 - i. Lulusan Akademi Analisa Farmasi dan Makanan
 - ii. Lulusan Politeknik Kesehatan Jurusan Analisa Farmasi dan Makanan.

Gelar yang akan di dapat tenaga teknis kefarmasian jika dari jejang strata satu yaitu S.Farm (Sarjana Farmasi), sedangkan gelar dari jenjang diploma tiga yaitu A.Md. Farm. (Ahli Madya Farmasi).

f. Pendapatan Kerja tenaga teknis kefarmasian

Pendapatan seorang tenaga teknis kefarmasian dapat menghasilkan Rp 3.000.000 Namun tidak semua Tenaga Teknis Kefarmasian memperoleh pendapatan yang sama, semua tergantung kepada UMR dan Apotek tempat bekerja

3. Bimbingan Klasikal

a. Definisi Bimbingan Klasikal

Bimbingan klasikal adalah kegiatan layanan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling kepada peserta didik. (Farozin , Yusuf, & Kartadinata, 2016).

Bimbingan klasikal merupakan layanan yang efisien, dalam menangani masalah rasio jumlah peserta didik dan guru bimbingan dan konseling yang tidak seimbang. Bimbingan klasikal efektif dalam memberikan informasi kepada peserta didik, dan dapat digunakan sebagai layanan yang bersifat pencegahan (Mukhtar, Budiamin, & Yusuf, 2016).

Bimbingan klasikal bersifat pengembangan, pencegahan, dan pemeliharaan. Kegiatan layanan bimbingan klasikal bertujuan membantu peserta didik/konseli dapat mencapai kemandirian dalam kehidupannya, perkembangan yang utuh dan optimal dalam bidang pribadi, sosial, belajar, dan karir,

serta mencapai keselarasan antara pikiran, perasaan dan perilaku (Farozin , Yusuf, & Kartadinata, 2016).

b. Tahapan Bimbingan Klasikal

1. Persiapan

- a) Membuat jadwal masuk kelas 2 jam setiap kelas / minggu
- b) Mempersiapkan topik materi bimbingan klasikal yang didapatkan dari asesmen
- c) Membuat rencana pelaksanaan layanan (RPL) klasikal

2 Pelaksanaan

- a) Melaksanakan layanan bimbingan klasikal sesuai jadwal dan materi yang telah dirancang.
- b) Mendokumentasikan rencana pelaksanaan layanan bimbingan klasikal yang telah diberikan
- c) Mencatat peristiwa atau hal yang perlu perbaikan dan atau tindak lanjut setelah layanan bimbingan klasikal dilaksanakan

3 Evaluasi dan tindak lanjut

- a) Melakukan evaluasi proses layanan bimbingan klasikal

- b) Melakukan evaluasi hasil layanan bimbingan klasikal yang telah diberikan (Farozin , Yusuf, & Kartadinata, 2016).

B. Model ADDIE

Model ADDIE merupakan suatu model desain pembelajaran yang merupakan akronim dari Analisis (*analyze*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*) dan Evaluasi (*evaluation*). ADDIE adalah sebuah konsep yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk yang efektif. ADDIE merupakan proses yang menyajikan kerangka kerja untuk situasi yang kompleks, dapat digunakan untuk mengembangkan produk dalam pendidikan dan sumber belajar lainnya (Branch R. M., 2009).

1. Analisis

Konsep dasar dari tahap analisis merupakan mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja. Prosedur dalam tahapan analisis merupakan: 1) validasi kesenjangan kinerja. 2) tentukan tujuan instruksional. 3) konfirmasikan khalayak yang dituju. 4) identifikasi sumber daya yang dibutuhkan. 5) tentukan sistem pengiriman potensial termasuk perkiraan biaya. 6) buat rencana pengelolaan proyek (Branch R. M., 2009)

Dalam tahap ini, peneliti menganalisis empat hal, seperti menganalisis sasaran (peserta didik), mengembangkan analisis

instruksional, membuat tujuan instruksional, dan analisis obyek pembelajaran untuk ketercapaian tujuan (Aldoobie, 2015)

2. Design

Tahap design bertujuan untuk mencocokkan kinerja yang diinginkan dan dengan metode pengujian yang sesuai. Prosedur dalam tahapan design yaitu: 1) melakukan inventarisasi tugas, 2) menyebutkan tujuan kinerja, 3) menghasilkan strategi pengujian, 4) hitung laba atas investasi (Branch R. M., 2009)

Tahapan ini merupakan pengaplikasian instruksi. Di tahap ini peneliti akan memikirkan instruksi desain yang efektif bagi target dengan berfokus pada asesmen ataupun topik penelitian (Aldoobie, 2015).

3. Pengembangan

Konsep dasar dari tahap design merupakan proses menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar. Prosedur dalam tahapan pengembangan yaitu: 1) menghasilkan konten. 2) mengembangkan media pendukung. 3) kembangkan bimbingan untuk siswa. 4) mengembangkan panduan untuk guru. 5) melakukan revisi formatif. 6) melakukan uji coba pilot (Branch R. M., 2009).

4. Implementasi

Konsep dasar dari tahap implementasi merupakan proses dalam mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa. Prosedur dalam tahapan implementasi yaitu: 1) siapkan guru. 2) siapkan siswa (Branch R. M., 2009). Tahapan ini merupakan perpindahan dari tahap perencanaan ke dalam pelaksanaan. Dalam tahap ini, peneliti mempertimbangkan tiga hal, yaitu melatih instruktur, menyiapkan peserta didik, dan mengorganisasikan lingkungan belajar (Aldoobie, 2015)

5. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan proses menilai kualitas produk dan proses instruksional sebelum dan sesudah implementasi. Prosedur dalam tahapan evaluasi yaitu : 1) tentukan kriteria evaluasi. 2) pilih alat evaluasi. 3) lakukan evaluasi (Branch R. M., 2009). Proses akhir dari model ADDIE merupakan tahap evaluasi. Evaluasi sangat penting dilakukan untuk memastikan bahwa tahapan penelitian yang telah dilakukan berjalan sesuai dengan tujuan (Aldoobie, 2015).

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Pada penelitian mengenai “Pengembangan media pembelajaran menggunakan media video materi gunung dan

kebencanaan kelas VII SMPN Muhammadiyah 4 Sambu Boyolali” yang dilakukan oleh Hanna Puji Maleeva pada tahun 2014/2015 mendapatkan hasil bahwa, pengembangan media video sebagai media pembelajaran dirasa tepat, karena media video sangat membantu dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media video dirasa lebih efektif karena dapat meningkatkan keaktifan siswa, siswa dapat menyerap materi lebih optimal dibanding sebelum menggunakan media video, efisien dalam tenaga dan waktu. Pembelajaran menggunakan media video dirasa tepat dan dapat digunakan sebagai referensi guru dalam memilih media pembelajaran. Terdapat pengaruh yang signifikan hasil pembelajaran sebelum menggunakan media video dan setelah menggunakan media video. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata pre test aspek pengetahuan 32.2 sedangkan nilai rata-rata post test yaitu 78.9 yaitu dari 28.57% menjadi 71.43% terjadi peningkatan yang sangat signifikan yaitu 42.86 % (Maleeva, 2015). Pada penelitian mengenai “Pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis video untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas X IPA 2 tahun ajaran 2016/2017 SMA Negeri 9 Yogyakarta” yang dilakukan oleh Shilvina widi Irsanti mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis video dalam implementasi pembelajaran kelas memberikan dampak peningkatan terhadap minat belajar siswa

sejumlah 12,75% dari sebelum pembelajaran ekonomi menggunakan media video sejumlah 64,36% menjadi 76,61% setelah menggunakan media video sebagai media pembelajaran ekonomi dan memberikan dampak peningkatan terhadap prestasi belajar siswa dari post testsiklus I yang hanya mencapai sejumlah 20 orang atau 62% yang mencapai KKM menjadi 26 siswa atau 81% mencapai kriteria KKM pada post test siklus II (Irsanti, 2017).

D. Kerangka Berfikir

Masa remaja merupakan suatu masa perpindahan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Masa ini cukup sulit akan timbul beberapa permasalahan yang terjadi yang di sebabkan adanya perubahan yang muncul dan membutuhkan bantuan untuk mengatasinya (Hurlock, 2013). Individu yang berada dalam rentang usia 15-24 tahun masuk kedalam fase eksplorasi (*exploration*) yang berarti individu mulai memikirkan beberapa alternatif jabatan, namun belum mengambil keputusan yang pasti. Dalam tahap ini, seorang remaja sering mencoba untuk memilih beberapa pekerjaan yang sesuai dengan keinginan diri remaja. Super menyatakan bahwa tugas perkembangan yang tuntas dan sesuai pada tiap tahapan merupakan indikasi kematangan karir (*career maturity*), yang terkait dengan intelegensi pada setiap tahapan usia (Widyatama & Aslamawati, 2014)

Remaja yang berusia 15 sampai 24 tahun merupakan individu yang sedang mengenyam pendidikan di Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK) maupun Perguruan Tinggi. Peserta didik yang mengenyam pendidikan di tingkat SMA/SMK adalah individu yang berusia antara 16 sampai 18 tahun. Ginzberg mengatakan bahwa remaja sudah memiliki gambaran mengenai cita-cita dan tujuan masa depannya berdasarkan kapasitas kemampuan minat dan kapasitas nilai-nilainya (Ali & Asrori, 2014).

Jalur pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat bekerja dengan baik dan secara mandiri sesuai dengan bidang dan program keahlian yang diminati (Maknun, 2009).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Daya Utama Bekasi menyediakan keterampilan pada bidang kesehatan yang terdiri dari keperawatan dan kefarmasian, dengan jumlah peserta didik mencapai 360 dan 21 tenaga pendidik. SMK Daya Utama Bekasi beralamat di Jalan Raya Mustika Jaya No.24 yang berada di daerah kota Bekasi.

Berdasarkan studi pendahuluan kepada peserta didik di SMK Daya Utama Bekasi dengan menggunakan angket mengenai karir dan media video dengan total responden 150 peserta didik kelas 12 jurusan farmasi, didapatkan hasil bahwa sebanyak 121 peserta didik mengetahui jenis-jenis pekerjaan di dalam bidang farmasi namun

belum memahami pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki oleh seseorang yang bekerja di dalam bidang farmasi, hal tersebut dikarenakan 106 peserta didik menyatakan bahwa guru Bimbingan Konseling (BK) tidak memberikan informasi karir mengenai pekerjaan bidang farmasi.

Lalu berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan terhadap 150 peserta didik menggunakan pertanyaan dengan jawaban (ya/tidak) seputar informasi karir masing-masing pekerjaan dalam bidang farmasi, menghasilkan (69%) atau sebagian besar menyatakan bahwa tidak mengetahui profil kelompok pekerjaan bidang farmasi, dan (65%) atau sebagian besar menyatakan bahwa tidak mengetahui kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang farmasis. Kemudian (69%) atau sebagian besar menyatakan jika tidak mengetahui perbedaan kegiatan kerja antara apoteker dengan tenaga teknis kefarmasian, oleh karena itu (86%) atau hampir seluruhnya menyatakan membutuhkan informasi lebih lanjut mengenai pekerjaan bidang farmasi.

Kemudian berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan terhadap 150 peserta didik dengan jenis pertanyaan (pilihan ganda) mengenai informasi karir pada masing-masing pekerjaan dalam bidang farmasi, diperoleh hasil sebanyak (69%) atau sebagian besar tidak mengetahui pengertian apoteker dan tenaga teknis kefarmasian,

sekitar (73%) atau sebagian besar tidak mengetahui tugas yang dilakukan oleh seorang apoteker dan tenaga teknis kefarmasian. Lalu (77%) atau hampir seluruhnya tidak mengetahui pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang apoteker dan tenaga teknis kefarmasian, sebanyak (81%) atau hampir seluruhnya pun tidak mengetahui perbedaan jenjang karir antara apoteker dan tenaga teknis kefarmasian. Kemudian (79%) atau sebagian besar tidak mengetahui persyaratan khusus yang harus dimiliki oleh seorang apoteker dan tenaga teknis kefarmasian, oleh sebab itu (81%) atau hampir seluruh peserta didik menyatakan bahwa membutuhkan informasi karir lebih mendalam mengenai pekerjaan bidang farmasi.

Peserta didik memerlukan informasi lebih mendalam mengenai pekerjaan bidang farmasi dan informasi karier pekerjaan farmasi agar siap untuk memilih karir yang diinginkan. Guru (BK) berperan dalam memberikan informasi karier kepada peserta didik sesuai dengan pekerjaan yang mereka inginkan. Pemberian informasi mengenai pekerjaan dalam bidang farmasi ini dapat dilakukan melalui bimbingan klasikal. Bimbingan klasikal merupakan layanan yang bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan yang akan dicapai (Fatimah, 2017). Bimbingan klasikal mampu menangani masalah rasio jumlah peserta didik dan guru BK yang tidak seimbang (Mukhtar, Budi Amin, & Yusuf, 2016).

Guru BK seharusnya menggunakan media yang menarik dalam kegiatan bimbingan klasikal yang diberikan kepada peserta didik. Ketersediaan media pembelajaran menjadi hal penting dalam proses pemberian informasi karier menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran tersebut diharapkan memiliki standar kelayakan yang baik dan menarik agar peserta didik mampu menerima informasi dengan baik.

Namun berdasarkan studi pendahuluan, peneliti menemukan hasil bahwa (65%) atau sebagian besar menyatakan bahwa guru BK di SMK Daya Utama Bekasi tidak menggunakan media yang menarik dalam memberikan materi di kelas, dan hanya (36%) atau hanya setengahnya yang menyatakan bahwa guru BK menggunakan media yang efektif dalam memberikan informasi karir, karena (69%) atau sebagian besar menyatakan bahwa guru BK hanya memberikan materi melalui metode ceramah saja dan tidak menggunakan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu memberikan kegiatan bimbingan klasikal kepada peserta didik adalah media video. Video merupakan teknologi berupa gambar dan suara yang dapat di gunakan untuk menyampaikan informasi. Video merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan informasi secara menarik dan mudah di mengerti. Video

mampu memperoleh saluran masuk informasi kedalam otak melalui mata dan telinga sehingga individu dapat mengingat informasi tersebut. Video memiliki kelebihan seperti tidak mudah membosankan sehingga lebih dapat menarik minat peserta didik, dan video pun lebih dapat di buat sesuai dengan kebutuhan dan keinginan yang di harapkan (Riyana, 2007). Hal ini diperkuat dengan (84%) atau hampir seluruh peserta didik menyatakan bahwa pemberian informasi mengenai pekerjaan bidang farmasi akan lebih menarik jika dikemas dalam sebuah video. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada peserta didik tertarik dengan video yang memiliki durasi singkat berkisar antara 10-15 menit, menginginkan video yang dilengkapi dengan subtitle, kemudian tidak terlalu banyak animasi dan menginginkan video yang langsung pada pokok pembahasan.

Berdasarkan hasil angket studi pendahuluan di SMK Daya Utama Bekasi dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat membutuhkan informasi mengenai karier, dan membutuhkan media penunjang untuk memberikan informasi karier, dikarenakan guru BK kurang bervariasi dan hanya menggunakan metode ceramah ketika memberikan layanan. Peserta didik memerlukan pengetahuan lebih lanjut mengenai informasi karier pekerjaan dalam bidang farmasi, karena berdasarkan hasil angket hanya terdapat (27%) atau hampir

setengahnya yang mengetahui informasi karier dari pekerjaan bidang farmasi.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Hanna Puji Maleeva (2015) mengenai “Pengembangan media pembelajaran menggunakan media video materi gunung dan kebencanaan kelas VII SMPN Muhammadiyah 4 Sambu Boyolali” mendapatkan hasil bahwa, pengembangan media video dirasa tepat sebagai media pembelajaran karena mempermudah proses pembelajaran. Kemudian pada penelitian Shilvina widi Irsanti (2016) mengenai “Pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis video untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas X IPA 2 tahun ajaran 2016/2017 SMA Negeri 9 Yogyakarta” mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis video dalam implementasi pembelajaran kelas memberikan dampak peningkatan terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang sudah disajikan, maka peneliti akan melakukan pengembangan video tentang pekerjaan dalam bidang farmasi, yaitu apoteker dan tenaga teknis kefarmasian. Media video mengenai pekerjaan dalam bidang farmasi yang nantinya dapat guru BK gunakan sebagai media dalam memberikan informasi karier melalui kegiatan bimbingan klasikal.

Pengembangan media pembelajaran video mengenai pekerjaan dalam bidang farmasi tersebut menggunakan model ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Peneliti akan mengembangkan produk melalui tahapan tersebut

Tahap I yaitu analisis (*analyze*). Pada tahap ini dilakkan analisis awal, karakteristik peserta didik, aspek-aspek untuk mengembangkan media, serta menganalisis situasi dan kondisi sekolah. Pada tahapan ini merupakan proses pengumpulan data sebagai dasar dari pengembangan produk.

Tahap II yaitu desain (*design*). Pada Tahapan ini peneliti kembali merumuskan tujuan penelitian. Dalam tahap ini akan merancang hasil analisis kebutuhan dan analisis kinerja yang telah didapatkan pada tahap analisis. Tahap desain mencakup merancang pembuatan video seperti konsep video yang akan dikembangkan, pengembangan kontennya, membuat alur dan story board, identifikasi sumber yang menunjang pembuatan video, memperkiraan biaya, serta merencanakan strategi pengujiannya.

Tahap III merupakan tahap pengembangan (*development*). Peneliti meninjau kembali sumber-sumber yang dapat mendukung untuk pengembangan media yang dilakukannya termasuk konten di dalamnya. Peneliti mengidentifikasi berbagai sumber referensi yang

digunakan. Hal ini dapat berubah-ubah karena pada tahapan ini juga akan dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif pada implementasinya yakni media yang dikembangkan akan dinilai oleh ahli media dan ahli konten yang akan membuat media terus mengalami perbaikan sebelum akhirnya siap untuk diujikan pada kelompok kecil. Pada tahap pengembangan ini dimulainya proses produksi media yang akan dikembangkan peneliti serta penilaian-penilaian terhadap media tersebut.

Tahap IV yaitu tahap implementasi (implementation). Pada tahap ini dilakukan penerapan media yang sudah dikembangkan dalam kurikulum atau dalam kegiatan peserta didik di sekolah. Tahap ini bertujuan untuk melihat respon terhadap media yang dikembangkan.

Tahap V yaitu tahap evaluasi (evaluation). Evaluasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang ada pada setiap tahapan dan berguna untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

Individu yang berada dalam rentang usia 15-24 tahun masuk kedalam fase eksplorasi (exploration) yang berarti individu mulai memikirkan beberapa alternatif jabatan, namun belum mengambil keputusan yang pasti. Dalam tahap ini, seorang remaja sering mencoba untuk memilih beberapa pekerjaan yang sesuai dengan keinginan diri remaja

Sebanyak 81% peserta didik mengetahui jenis-jenis pekerjaan di dalam bidang farmasi namun belum terlalu memahami pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang yang bekerja di dalam bidang farmasi. Dan 68% peserta didik menyatakan bahwa membutuhkan informasi lebih lanjut mengenai pekerjaan bidang farmasi. Kemudian 71% peserta didik pun menyatakan bahwa tidak mengetahui syarat yang harus dimiliki untuk menjadi seorang apoteker dan tenaga teknis kefarmasian.

Sebanyak 77% peserta didik menyatakan bahwa guru BK tidak menggunakan media yang efektif dalam memberikan informasi karir, karena menurut 79% peserta didik menyatakan bahwa guru BK hanya memberikan materi melalui metode ceramah saja dan tidak menggunakan media pembelajaran

Video merupakan teknologi berupa gambar dan suara yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara jelas dan mudah. Video salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan informasi secara menarik dan mudah di mengerti. Video mampu memperoleh saluran masuk informasi kedalam otak melalui mata dan telinga sehingga individu dapat mengingat informasi tersebut.

Pengembangan media video tentang pekerjaan dalam bidang farmasi untuk peserta didik SMK Daya Utama Bekasi dengan model penelitian dan pengembangan ADDIE

