

## BAB II

### KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR

#### A. Deskripsi Teoritis

##### 1. *Booklet*

###### a. Defenisi *Booklet*

Istilah *booklet* merupakan perpaduan antara *leaflet* dan buku atau sebuah buku dengan format kecil layaknya *leaflet*, namun cara penyajian materi lebih singkat daripada sebuah buku (BPTP Balitbang Jambi, 2014). *Booklet* merupakan sebuah media cetak yang berupa buku berfungsi memberikan informasi apa saja yang diinginkan disampaikan oleh penyusun (Gemilang & Christiana, 2015). Lebih lanjut lagi menurut menurut Permatasari (Gemilang & Christiana, 2015) *booklet* merupakan media komunikasi yang bersifat promosi, anjuran, larangan-larangan kepada khalayak massa dan berbentuk cetakan, memiliki tujuan agar masyarakat yang sebagai objek dapat memahami pesan melalui media tersebut.

*Booklet* adalah sebuah buku kecil yang memiliki paling sedikit lima halaman tetapi tidak lebih dari empat puluh delapan halaman di luar hitungan sampul (Satmoko, 2006).

*Booklet* berisikan informasi-informasi penting yang isinya harus jelas, tegas, mudah dimengerti dan akan lebih menarik jika disertai dengan gambar. *Booklet* termasuk salah satu jenis media grafis yaitu media gambar atau foto. Menurut Simamora (2009), *booklet* adalah buku berukuran kecil (setengah kuarto) dan tipis, tidak lebih dari 3 lembar bolak balik yang berisi tentang tulisan dan gambar-gambar. Struktur isi *booklet* menyerupai buku (pendahuluan, isi, penutup), hanya saja cara penyajian isinya jauh lebih singkat daripada buku.

Berdasarkan penjelasan para ahli, *booklet* adalah media grafis berupa media gambar atau foto dan tulisan berisi informasi penting yang jelas, sederhana, mudah dimengerti, singkat, ringkas dan menarik dalam bentuk buku kecil (setengah kuarto) yang memiliki paling sedikit lima halaman tetapi tidak lebih dari empat puluh delapan halaman di luar hitungan sampul.

#### **b. Fungsi *Booklet***

Menurut Roza (2012) *booklet* memiliki beberapa fungsi, sebagai berikut:

1. Menimbulkan minat sasaran pendidikan.
2. Membantu mengatasi banyak hambatan.

3. Membantu sasaran pendidikan untuk belajar lebih banyak dan cepat.
4. Merangsang sasaran pendidikan untuk meneruskan pesan-pesan yang diterima kepada orang lain.
5. Mempermudah penyampaian bahasa pendidikan.
6. Mempermudah penemuan informasi oleh sasaran pendidikan.
7. Mendorong keinginan orang untuk mengetahui lalu memahami.
8. Membantu memperjelas pengertian yang diperoleh.

**c. Kelebihan dan kekurangan *Booklet***

Terdapat dua kelebihan *booklet* menurut Roza (2012), yakni dapat dipelajari setiap saat, karena di desain mirip buku dan dapat memuat informasi lebih banyak daripada poster. Hal tersebut diperjelas oleh Ewles (Roza, 2012) bahwa terdapat sembilan lebih kelebihan *booklet*, yakni:

1. Dapat digunakan sebagai media belajar mandiri.
2. Dapat dipelajari isinya dengan mudah.
3. Dapat dijadikan informasi bagi keluarga dan teman.
4. Mudah dibuat, diperbanyak, diperbaiki dan disesuaikan.
5. Mengurangi kebutuhan mencatat.
6. Dapat dibuat dengan sederhana dan biaya relatif lebih murah.

7. Tahan lama.
8. Memiliki daya tampung lebih luas.
9. Dapat diarahkan pada segmen tertentu.

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *booklet* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis hal tersebut karena *booklet* dapat dibawa kemana saja dan kapan saja, memiliki konten materi yang lebih mudah, dapat diperbanyak dan tahan lama.

Namun *booklet* juga memiliki kekurangan *Booklet* termasuk media cetak. Menurut Anderson (Roza, 2012) kekurangan dari media cetak yaitu:

1. Mencetak medianya dapat memakan waktu beberapa hari sampai berbulan-bulan, tergantung kepada kompleksnya pesan yang dicetak dan keadaan alat percetakan setempat.
2. Mencetak gambar atau foto berwarna biasanya memerlukan biaya yang mahal.
3. Sukar menampilkan gerak di halaman media cetak.
4. Pelajaran yang terlalu banyak disajikan, dengan media cetak cenderung untuk mematikan minat dan menyebabkan kebosanan. Demikian juga desain pelajarannya harus benar-benar dipikirkan masak-masak.

5. Tanpa perawatan yang baik, media cetak akan cepat rusak, hilang, atau musnah.

Untuk mengatasi kekurangan *booklet* Anderson (Roza, 2012) membuat daftar bahan pertimbangan yaitu sebagai berikut.

1. Menggunakan kata yang sederhana dan sedapat mungkin menghindari pemakaian kalimat yang membingungkan.
2. Rencanakan tempat yang tepat untuk menempatkan gambar atau foto supaya terlihat jelas.
3. Menggunakan foto hitam-putih yang mengkilap dan gambar tangan yang sederhana untuk menghemat biaya mencetak.
4. Menghindari penggunaan warna yang bermacam-macam.
5. Cetakan di kertas bolak-balik untuk menghemat kertas dan biaya.
6. Dipertimbangkan untuk menjilidnya dengan jepitan yang mudah dibuka jika naskah itu akan diperbaharui secara berkala.
7. Jika perlu, sedapat mungkin berikanlah waktu yang cukup untuk mencetak atau cetak ulang dan perkirakan biaya pencetakan yang dibutuhkan.

#### **d. Unsur-Unsur Booklet**

Menurut Simamora (2009) *booklet* adalah sebuah buku berukuran kecil 5,38"x8,27" (A5) dan tipis, tidak lebih dari 30

lembar bolak-balik berisi mengenai tulisan dan gambar-gambar, lebih lanjut lagi menurut Sitepu (2012) terdapat empat unsur yang terdapat dalam buku, yakni:

1. Kulit (*cover*)

Kulit buku terbuat dari kertas yang lebih tebal daripada kertas isi buku, kulit buku berfungsi untuk melindungi isi. Untuk menarik perhatian pembaca kulit buku didesain dengan menarik, seperti memberikan ilustrasi yang sesuai dengan isi buku dan menggunakan nama mata pelajaran.

2. Bagian depan

Bagian depan buku memuat halaman judul, halaman kosong, halaman judul utama, daftar isi dan kata pengantar, setiap nomor halaman dalam bagian depan buku teks menggunakan angka romawi kecil

3. Bagian teks

Bagian teks memuat bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik, terdiri atas judul bab dan sub bab judul.

4. Bagian belakang

Bagian belakang buku terdiri atas daftar pustaka, *glosarium*, indeks, namun penggunaan glosarium dan indeks digunakan

jika buku menggunakan istilah yang memiliki arti khusus dan sering digunakan.

#### **e. Langkah-Langkah Penyusunan**

Prastowo (2014) menjelaskan bahwa menyusun sebuah booklet sebagai bahan ajar harus mencakup kedelaan hal, dibawah ini:

1. Judul merupakan turunan dari KD atau materi pokok
2. KD atau materi pokok yang akan dicapai merupakan turunan dari SI, SKL ataupun SKKPD
3. Informasi pendukung Informasi pendukung dijelaskan secara jelas, padat, menarik dan memperhatikan penyajian kalimat yang disesuaikan dengan usia dan pengalaman pembaca. Pembuatan *booklet* untuk peserta didik SMP dupayakan membuat kalimat yang tidak terlalu panjang, maksimal 25 kata per kalimat dan dalam satu paragraph 3-7 kalimat
4. Dalam *booklet* terdapat lebih banyak gambar daripada teks, sehingga tidak terkesan monoton
5. Gambar yang ditampilkan secara nyata, yakni gambar yang sudah dikenal oleh peserta didik
6. Isi disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik
7. Mudah dibawa kemana saja dan dapat dibaca kapan saja

8. Memuat informasi yang lengkap, walaupun tidak rinci dan berurutan

Berdasarkan pernyataan sebelumnya yang menyatakan bahwa *booklet* adalah sebuah buku, namun memiliki format yang lebih kecil layaknya *leaflet* maka peneliti tetap menggunakan cover, daftar isi, materi dan daftar pustaka lebih banyak menggunakan gambar dan ilustrasi agar tidak membuat pembaca merasa bosan pada *booklet* yang akan disusun.

## **2. Bakat Akademik**

### **a. Defenisi Bakat**

Bakat dapat diartikan sebagai perbedaan individu yang berhubungan dengan belajar selama jangka waktu tertentu. Kegiatan belajar atau akuisisi pengetahuan atau keterampilan dapat terjadi pada formal intervensi (pelatihan atau pendidikan) atau pengalaman (Salkind, 2008). Menurut Bingham (Sukardi, 2003) bakat adalah sebuah kondisi atau karakteristik dianggap sebagai gejala dari kemampuan individu untuk memperoleh dengan pelatihan beberapa (biasanya ditentukan) pengetahuan, keterampilan, atau serangkaian tanggapan seperti kemampuan untuk berbicara bahasa, untuk menghasilkan musik, dan lain-lain.



Bakat menurut Munandar (Sukardi, 2003) diartikan sebagai kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud, lebih lanjut lagi Michael (Suryabrata, 1971) bakat adalah kemampuan individu untuk melakukan sesuatu tugas, yang sedikit sekali tergantung kepada latihan, hal tersebut diperkuat oleh Semiawan (1997) bakat adalah kemampuan yang merupakan sesuatu yang “*Inheren*” dalam diri seseorang yang dibawa sejak lahir dan terkait dengan struktur otak, tetapi berfungsinya otak tergantung oleh caranya lingkungan berinteraksi dengan anak manusia itu bakat sebagai *aptitude* biasanya diartikan sebagai kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih harus dikembangkan atau dilatih. Bakat sebagai suatu kondisi pada diri individu yang dengan suatu latihan khusus memungkinkan mencapai suatu kecakapan, pengetahuan dan keterampilan, untuk mengembangkan kemampuan bawaan secara optimal perlu adanya pengembangan dan latihan tertentu dan juga banyak dipengaruhi oleh faktor keluarga dan lingkungan dan nilai-nilai (Sukardi, 2003).

Selanjutnya Marland (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI, 2007) mengemukakan bahwa bakat

akademik khusus adalah kemampuan individu pada bidang tertentu seperti matematika dan bahasa.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa bakat adalah suatu kondisi atau karakteristik yang dimiliki individu, yang dengan latihan khusus memungkinkannya mencapai suatu kecakapan, pengetahuan, dan keterampilan, sementara itu bakat akademik adalah kemampuan individu dalam bidang akademik

#### **b. Jenis-Jenis Bakat Akademik**

*Primary mental abilities theory* merupakan kombinasi dari ketujuh faktor umum, oleh karena itu teori Thurstone dikenal sebagai teori kemampuan mental utama (*Primary mental abilities theory*) berikut adalah jenis-jenis bakat akademik menurut Sukardi (2003):

##### **1. Penalaran verbal (*Verbal comprehension*)**

Penalaran verbal menurut Koyan (Putra, Muri, & Suriyasa, 2013) adalah kemampuan untuk berpikir secara logis dalam menarik simpulan baik induktif maupun secara deduktif yang diekspresikan melalui bahasa sebagai sarana utama. Penalaran verbal adalah kemampuan untuk berpikir secara logis dalam menarik kesimpulan baik secara induktif maupun secara deduktif yang diekspresikan melalui bahasa

sebagai sarana utama (Putra, Muri, & Suriyasa, 2013). Pendapat tersebut dipertegas oleh Sukardi (2003) menjelaskan bahwa penalaran verbal adalah kemampuan untuk memahami konsep-konsep dalam bentuk kata. Hal ini bertujuan untuk mengabstraksi atau menggeneralisir serta berpikir secara konstruktif.

Penalaran verbal dapat dijadikan sebagai prediktor yang terbaik secara keseluruhan terhadap bagaimana baiknya individu di sekolah, terutama dalam mata pelajaran akademik (Sukardi, 2003).

Peserta didik yang memperoleh nilai tinggi dalam tes penalaran verbal, disarankan untuk menempuh pendidikan ke perguruan tinggi, sementara itu individu yang memiliki skor rata-rata, namun tidak memiliki pendidikan tinggi dalam memperoleh pekerjaan kepemimpinan dan supervisi dalam sektor industri dan perdagangan. Sementara itu karyawan yang mempunyai kelebihan pada kemampuan penalaran verbal jika dibandingkan dengan teman sejawatnya maka mempunyai kesempatan lebih dapat dipilih untuk mengikuti pelatihan khusus dalam pekerjaan keteknikan atau dalam supervisi, individu yang kurang dalam penalaran verbal dapat merencanakan beberapa pekerjaan yang tidak

menuntut terlalu banyak kemampuan verbal, seperti melakukan pekerjaan klerikal di kantor (Sukardi, 2003).

Peserta didik yang tidak bermaksud untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi, maka ia dapat mempersiapkan diri pada pekerjaan-pekerjaan yang memerlukan kemampuan berpikir verbal, seperti pramuniaga, pramuwisata, bagian kredit dan petugas-petugas yang menerima pengaduan-pengaduan yang menuntut kemampuan berpikir dan pengertian verbal (Pali, 2009).

## 2. Penalaran angka (*Number*)

Bakat numeral menurut Asmani (Arianto, 2017) adalah kemampuan memahami konsep yang berkaitan dengan angka, Penalaran angka (*Number/N*) adalah kemampuan individu dalam memahami ide-ide yang diekspresikan dalam bentuk angka-angka; dan bagaimana jelasnya seseorang dapat berpikir dan bernalar dengan angka, memanipulasi relasi dengan angka-angka dan menguraikan secara logis banyaknya material (Sukardi, 2003).

Penggunaan Tes bakat numerikal dirancang untuk mengetahui seberapa baik individu mengerti ide-ide dan konsep yang dinyatakan dalam bentuk angka-angka atau dapat dikatakan bahwa untuk mengetahui kemampuan

individu dalam berpikir dan memecahkan masalah-masalah yang dinyatakan dalam bentuk angka (Arianto, 2017)

Pendapat di atas dipertegas oleh Jayatika, Ardana, Phill, dan Sudiarta (2013) yang mengungkapkan bahwa bakat numerik dalam hal ini menyangkut dimensi intelektual peserta didik yang merupakan suatu kemampuan potensial dalam melakukan operasi hitung secara manual, misalnya operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, pemangkatan maupun operasi penarikan akar

Kemampuan numerikal sangat penting terutama bagi mata pelajaran di sekolah lanjutan seperti matematika, ilmu alam dan kimia, peserta didik yang memiliki skor tinggi dalam tes diprediksi akan memiliki kemampuan bekerja dengan menggunakan angka-angka seperti dibutuhkan dalam perusahaan, toko-toko, bank yang pekerjaannya berhubungan dengan penghitungan numerik (Pali, 2009)

Kemampuan angka juga bermanfaat dalam pekerjaan-pekerjaan seperti asisten laboratorium, pemegang buku, ahli statistik, juru ekspedisi, tukang kayu, pembuat perabot/alat-alat, dan keterampilan lainnya, banyak pekerjaan dalam bidang kejuruan dan keterampilan di pabrik atau pekerjaan

kontruksi memerlukan kemampuan angka yang memadai (Sukardi, 2003).

### 3. Penalaran spasial (*Space*)

Penalaran spasial adalah kemampuan mengenai hubungan dalam bentuk visual, kemampuan spasial adalah kemampuan individu dalam membayangkan bentuk-bentuk dan permukaan-permukaan suatu objek yang telah selesai sebelum dibangun, dengan hanya melihat gambar-gambar yang akan digunakan sebagai penuntun pekerja bangunan Olivia (Oktavia, 2014) menjelaskan bahwa kecerdasan visual spasial adalah kemampuan berpikir menggunakan visual atau gambar dan membayangkan dalam pikiran dengan bentuk dua atau tiga dimensi, Kemampuan ini mempermudah menangani berbagai pekerjaan matematika, seperti geometri (Sukardi, 2003).

Peserta didik yang memiliki skor tinggi pada tes relasi ruang (spasial) memiliki kemungkinan akan mempunyai kelebihan dalam pekerjaan-pekerjaan seperti perancang dan konstruksi pakaian, mesin, gedung dan beberapa cabang seni serta dekorasi, seorang masinis, tukang kayu, dokter

gigi atau dokter beda juga membutuhkan pengertian mengenai bentuk dan posisi suatu ruang (Pali, 2009).

#### 4. Kelancaran kata (*World fluency/ W*)

Kelancaran kata adalah kemampuan untuk mencerna kata-kata tertentu dengan cepat (Sutanto, 2009). Beberapa karier untuk kemampuan ini adalah pengarang dan pengajar karena menuntut kompetensi bahasa yang tinggi, semua karier yang memerlukan tingkat pendidikan dan keterampilan yang bahasa yang baik dan begitu juga dengan hampir semua kantor dan tugas-tugas kepemimpinan dalam bidang perdagangan dan perindustrian (Sukardi, 2003).

Peserta didik yang memiliki kemampuan kelancaran bahasa yang tinggi tapi memiliki kemampuan penalaran verbal rendah ataupun sebaliknya dapat memperoleh perbaikan belajar khusus atau meminta bantuan bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan bahasa sampai pada tingkat yang diinginkan (Sukardi, 2003).

#### 5. Memori asosiatif (*Associative Memory/ M*)

Kemampuan memori asosiatif adalah kemampuan untuk mengingat suatu stimulus yang biasanya dalam bentuk verbal (Tim smart solution, 2015). Lebih lanjut lagi Thurstone

(Sutanto, 2009) menjelaskan bahwa memori asosiatif adalah kemampuan untuk mengingat gambar, pesan, kata angka dan bentuk pola, pendapat tersebut dipertegas oleh Thurstone (Gregory, 2004) memori asosiatif adalah kemampuan untuk mengingat tugas memori hapalan seperti belajar mengasosiasikan pasangan item yang tidak terkait.

#### 6. Kecepatan perseptual (*Perceptual speed/ P*)

Kecepatan perseptual adalah kemampuan dalam tugas klerikal sederhana, seperti memeriksa persamaan dan perbedaan objek visual (Sukardi, 2003) Lebih lanjut lagi menurut Thurstone (Gregory, 2004) mengungkapkan bahwa kecepatan perseptual adalah kemampuan yang melibatkan klerikal sederhana atau dalam konteks ini adalah tugas administrasi sederhana seperti memeriksa persamaan dan perbedaan detail visual.

Kemampuan klerikal penting dalam berbagai jenis pekerjaan kantor, seperti pemegang dokumen, alamat, harga, pesanan, pengkodean, pengkoreksian cetak coba dan pemeliharaan alat-alat dan suplai lainnya, sekertaris yang mempunyai kemampuan dan keterampilan sangat penting dalam stenografi dan layanan kantor (Sukardi, 2003)

#### 7. Penalaran umum (*Inductive Reasoning*)



Penalaran umum adalah kemampuan mengambil kesimpulan dari berbagai contoh, aturan atau prinsip. Lebih lanjut lagi menurut Thurstone (Tim smart solution, 2015) mengungkapkan bahwa kemampuan general adalah kemampuan menemukan sebuah aturan atau pola umum berdasarkan contoh yang diberikan, lebih lanjut lagi Thurstone (Gregory, 2004) mengungkapkan bahwa penalaran umum adalah kemampuan yang melibatkan kemampuan untuk menemukan aturan seperti serangkaian tes penyelesaian nomor.

### **3. Masa Perkembangan Karier Remaja**

#### **a. Defenisi Remaja**

Remaja berasal dari bahasa latin *adolescere* yang memiliki makna kearah kematangan Hurlock (2003) membagi masa remaja menjadi dua bagian, yaitu remaja awal dan akhir pada usia sebelas sampai dengan tujuh belas tahun dan masa remaja akhir, yakni tujuh belas tahun sampai dengan masa delapan belas tahun. Remaja mulai memberikan perhatian yang besar terhadap kehidupan masa mendatang, pendapat ini diperkuat dengan teori kognitif Piaget, maka pemikiran masa remaja telah mencapai tahap pemikiran operasional formal, yakni usia kira-kira sebelas 11 atau 12 tahun sampai masa dewasa,

pada masa ini remaja dapat berpikir secara abstrak dan hipotesis, lebih lanjut lagi remaja dapat memikirkan sesuatu mungkin terjadi secara abstrak (Desmita, 2010).

#### **b. Karakteristik Perkembangan Karier Remaja**

Menurut Super (2014) individu yang berada pada rentang 0-14 tahun berada pada tahap pertumbuhan (*Growth*) pada tahap ini individu memiliki karakteristik mengembangkan konsep diri, sikap kebutuhan dan dunia kerja secara umum.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa remaja harus dapat mengetahui bakat yang dimiliki, tersebut dilakukan agar remaja dapat membentuk identitas diri.

#### **c. Tugas Perkembangan Remaja**

Menurut Super (Osipow, 1983) pada usia 14 sampai dengan 18 tahun individu berada pada tugas perkembangan karier tahap eksplorasi kristalisasi, individu dapat merumuskan ide-ide mengenai pekerjaan yang sesuai dengan dirinya, seperti minat, bakat dan nilai.

Pada kristalisasi remaja mulai merasa mantap dengan karier tertentu, hal ini dikarenakan luasnya pergaulan remaja dan kesadaran diri yang mendalam serta pengetahuan akan dunia kerja yang lebih luas, sehingga remaja akan semakin

terarah pada karier tertentu, namun belum dapat mengambil keputusan yang pasti.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan bakat, dan minat yang dimiliki oleh remaja dapat menentukan pilihan kariernya, informasi mengenai bakat dan minat pada diperoleh dari lingkungan sekitar, kesadaran diri dan pengetahuan yang luas akan dunia pekerjaan yang diinginkan.

## **B. Model ADDIE**

Model pengembangan yang dipilih adalah model ADDIE menurut Aka (Mahardika, 2015) model ADDIE dikembangkan oleh Raise dan Molenda pada tahun 1900-an. Gustafon dan Branch (2002) menyatakan bahwa dalam pengembangan pembelajaran atau *instructional development*, inti utamanya adalah proses ADDIE, yakni analisis latar dan kebutuhan peserta didik, desain satu set spesifikasi untuk lingkungan pebelajar yang efektif, efisien dan relevan, pengembangan semua materi untuk pembelajaran dan mengatur materi tersebut, pelaksanaan instruksi yang dihasilkan dan evaluasi yang dilakukan baik formatif dan sumatif.

Menurut Sugiyono (2008) pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Penelitian pengembangan atau *research and development (R & D)* adalah aktivitas riset dasar untuk mendapat informasi kebutuhan pengguna (*needs assesment*), kemudian

dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Branch (2009) ADDIE merupakan akronim untuk *Analyze* (Analisis), *Design* (Design), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi) dan *Evaluate* (Evaluasi). ADDIE adalah konsep pengembangan produk. Penerapan ADDIE untuk merancang sistem instruksional memfasilitasi kompleksitas lingkungan belajar yang disengaja dengan merespon banyak situasi, interaksi antar konteks, berikut penjelasan mengenai ADDIE:

### **1. Analisis**

Tahap analisis dimulai dengan melakukan survey kepada peserta didik dan lingkungan belajar untuk menentukan masalah pembelajaran yang merupakan prioritas utama dan harus dipilih sebagai tujuan (Suharsono, Tegeh, & Premana, 2013). Menurut Branch (2009) terdapat enam langkah dari tahap analisis, yakni Menurut Branch (2009), secara umum pelaksanaan prosedur untuk melakukan analisis adalah sebagai berikut:

- a. Validasi kesenjangan.
- b. Menentukan tujuan instruksional.
- c. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik.
- d. Mengidentifikasi sumber-sumber yang diperlukan.
- e. Menentukan strategi pembelajaran yang tepat.

- f. Menyusun rencana pengelolaan program.

Setelah melakukan analisis, berikut adalah hal yang akan dilakukan pada kegiatan selanjutnya (Branch, 2009):

- a. Menentukan apakah instruksi akan menutup kesenjangan.
- b. Mengusulkan sejauh mana instruksi akan menutup kesenjangan.
- c. Merekomendasikan strategi untuk menutup kesenjangan berdasarkan bukti empiris potensi untuk berhasil.

## **2. Desain**

Tujuan dari tahap desain adalah memverifikasi kinerja yang akan dicapai dan pemilihan metode tes yang sesuai (Branch, 2009). Menurut Suharsono, Tegeh, & Premana (2013) tahap desain adalah menjabarkan ke dalam rencana pengembangan media atau cetak biru (*blue print*). Selanjutnya Mahardika (2015) menjelaskan bahwa pada tahap desain peneliti menentukan strategi pembelajaran, pemodelan pembelajaran dan media pembelajaran yang akan digunakan. Hasil dari tahap desain dapat menjawab permasalahan yang diperoleh pada tahap analisis (Mahardika, 2015).

Tujuan dari tahap desain menurut Branch (2009) adalah untuk memverifikasi pelaksanaan dan metode pengujian yang tepat. Pada tahap ini peneliti menentukan konten untuk membuat desain konstruksional. Prosedur dari tahap desain menurut Branch (2009) adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun daftar tugas-tugas.
- b. Membuat tujuan kinerja.
- c. Membuat strategi tes.
- d. Menghitung biaya yang dikeluarkan

### 3. Pengembangan

Tahap pengembangan adakah menciptakan material khusus dan prosedur untuk dapat mewujudkan rencana (*blue print*) (Suharsono, Tegeh, & Premana, 2013).

Prosedur dari pelaksanaan tahap pengembangan menurut Branch (2009) adalah sebagai berikut:

- a. Menghasilkan konten.
- b. Memilih atau mengembangkan media pendukung.
- c. Mengembangkan panduan untuk peserta didik.
- d. Mengembangkan panduan untuk guru.
- e. Melakukan revisi formatif.
- f. Melakukan *pilot test*.

Setelah menyelesaikan tahap pengembangan, peneliti mengidentifikasi semua sumber daya yang akan dibutuhkan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar (Branch, Instructional design: The ADDIE approach, 2009). Selanjutnya, pada akhir tahap ini peneliti mengembangkan semua peralatan yang diperlukan untuk melaksanakan instruksi yang direncanakan, mengevaluasi hasil

pembelajaran, dan menyelesaikan fase yang tersisa dari ADDIE (Branch, Instructional design: The ADDIE approach, 2009).

#### **4. Implementasi**

Tahap implementasi menurut Suharsono, Tegeh, & Premana (2013) peserta didik dapat menggunakan bahan dan melaksanakan prosedur yang telah diciptakan. mengatakan bahwa pada tahap implementasi, peneliti harus berperan aktif.

Menurut Branch (2009) tujuan dari tahap implementasi adalah mempersiapkan lingkungan pembelajaran dan melibatkan peserta didik. Prosedur dari pelaksanaan tahap implementasi menurut Branch (2009).

- a. Mempersiapkan guru.
- b. Mempersiapkan peserta didik.

#### **5. Evaluasi**

Menurut Molenda, Regeluth dan Nelson (2003) (dalam Suharsono, Tegeh, & Premana, 2013) pada tahap evaluasi peserta didik dinilai untuk menentukan sejauh mana mereka menguasai tujuan yang ditetapkan pada tahap perencanaan dan revisi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan.

Menurut Branch (2009) tujuan dari tahap evaluasi adalah menilai kualitas produk instruksional, proses sebelum dan sesudah tahap implementasi. Pada tahap evaluasi peneliti mampu

mengidentifikasi keberhasilan, merekomendasikan perbaikan produk, menutup semua kegiatan yang berhubungan dengan program, menyerahkan laporan pertanggungjawaban, dan evaluasi dilakukan oleh administrator yang ditunjuk dan mengembangkan desain kembali (Branch, 2009). Hasil dari tahap evaluasi menurut Branch (2009) adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan kriteria evaluasi.
- b. Memilih alat evaluasi.
- c. Melakukan evaluasi.

Hasil dari evaluasi menurut Branch (2009). adalah perencanaan evaluasi, sedangkan komponen dari perencanaan evaluasi, adalah sebagai berikut :

- a. Sebuah ringkasan tentang tujuan, alat pengumpul data, tanggung jawab terhadap waktu, diri sendiri atau kelompok
- b. Saru set dengan penilaian evaluasi
- c. Satu set untuk evaluasi

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa model pengembangan ADDIE, merupakan jenis penelitian yang dapat digunakan untuk mengembangkan suatu produk pembelajaran.



### **C. Hasil Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Arista dan Pratiwi (2017) mengenai pengembangan *booklet* komunikasi interpersonal untuk layanan informasi peserta didik kelas X SMAN 1 Krembung Sidoarjo memperoleh hasil bahwa peserta didik antusias dan tertarik dengan media *booklet* komunikasi interpersonal dan layak untuk diuji cobakan, selanjutnya penelitian dari Gemilang dan Christiana (2015) mengenai pengembangan *booklet* sebagai media layanan informasi untuk pemahaman gaya hidup hedonisme peserta didik kelas XI SMAN 3 Sidoarjo diperoleh hasil bahwa *booklet* yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam memahami gaya hidup hedonisme dan layak untuk diuji cobakan, kedua penelitian tersebut dipertegas oleh penelitian dari Septiwiharti (2015) mengenai pengembangan *booklet* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Semarang, diperoleh hasil bahwa penerapan pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh peneliti membawa pengaruh positif terhadap minat belajar sejarah peserta didik.

### **D. Kerangka Berpikir**

Menurut Super (Hopson & Hayes, 1968) pada usia 14 sampai dengan 18 tahun individu berada pada tahap kristalisasi, individu dapat merumuskan ide-ide mengenai pekerjaan yang sesuai dengan dirinya, seperti minat, bakat dan nilai.

Undang-undang No. 20 tahun “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Faturrahman, Ahmadi, Amri, & Setyono, 2012).

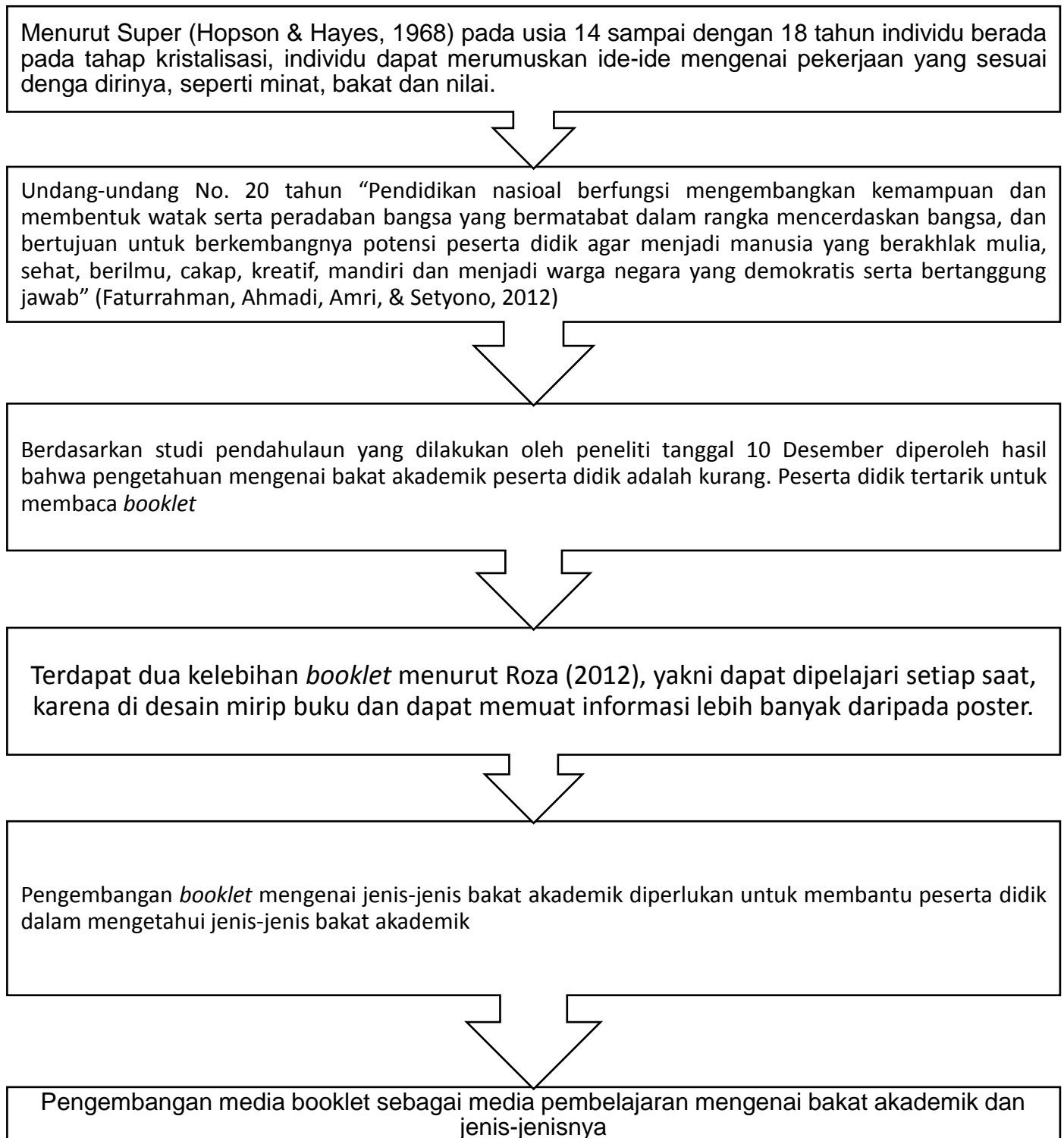
Studi awal yang dilakukan oleh Sari (2016) di SMP N 1 Turi, terdapat hasil bahwa masih kurangnya pemberian informasi mengenai bakat peserta didik, belum adanya usaha yang maksimal dari guru dalam memberikan layanan informasi, hal tersebut menghambat perkembangan peserta didik.

Peneliti juga menyebar angket penelitian pada tanggal 06 Agustus 2018 berbendaing terbalik dengan hasil angket pertama, berikut adalah hasil angket kedua mengenai pengetahuan bakat akademik peserta didik. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Desember 2018, yang melibatkan 80 peserta didik kelas VIII-A, VIII-B dan VIII- C di SMP N 196 Jakarta Timur Jakarta Timur diperoleh hasil yaitu; (1) Berdasarkan hasil asesmen maka diperoleh hasil bahwa 49% peserta didik yang mengetahui pengertian bakat, jenis-jenis, faktor dan kegunaan bakat untuk masa depan; (2) Berdasarkan hasil

penghitungan maka diperoleh hasil bahwa sebanyak 72% peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling yang dalam konteks ini adalah materi mengenai pengertian dan jenis-jenis bakat akademik peserta didik; (3) Berdasarkan hasil asesmen diperoleh hasil 63% peserta didik beranggapan bahwa guru bimbingan dan konseling sudah memberikan materi mengenai bakat akademik dan guru bimbingan dan konseling sudah menggunakan PPT dalam kegiatan bimbingan klasikal; (4) Berdasarkan hasil asesmen terdapat 54% peserta didik yang belum dapat menjawab soal mengenai pengertian dan jenis-jenis bakat akademik dengan benar ; (5) Berdasarkan angket mengenai kebutuhan peserta didik akan booklet mengenai bakat akademik sebanyak 75% peserta didik tertarik dan menganggap bahwa media booklet dapat membantu mereka dalam mengetahui pengertian dan jenis-jenis bakat; (6) Berdasarkan hasil angket pemberian materi mengenai bakat akademik melalui media booklet adalah sebanyak 65% peserta didik berasumsi bahwa guru bimbingan dan konseling belum menggunakan media booklet dalam bimbingan klasikal terutama mengenai materi bakat akademik. Selanjutnya berdasarkan angket mengenai kebutuhan desain media yang disebar pada tanggal 10 Desember 2018 di kelas VIII-A, VIII-B dan VIII-C diperoleh hasil yaitu; (1) Sebanyak 81,3% peserta didik

memilih judul “Ayo Kenali Bakat Akademik dan Jenis-jenisnya!”; (2) Sebanyak 72,5% beranggapan bahwa data berupa bagan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi; (3) Sebanyak 83,8% peserta didik beranggapan bahwa ilustrasi berupa komik dapat membantu peserta didik dalam memahami materi; (4) Sebanyak 83,8% peserta didik beranggapan bahwa ilustrasi berupa foto juga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi; (5) Sebanyak 80% memilih menggunakan karakter animasi dalam ilustrasi yang akan digunakan dalam booklet; (6) Sebanyak 86,3% peserta didik memilih menggunakan jenis huruf *Comic San Ms* untuk nama judul *booklet*; (7) Sebanyak 67,5% memilih ukuran huruf 16 pada judul *booklet*; (8) Sebanyak 90% peserta didik memilih menggunakan warna primer dan sekunder dalam penggunaan judul *booklet*; (9) Sebanyak 90% peserta didik lebih memilih jenis huruf *Comic Sans Ms* dalam isi *booklet*; (10) Sebanyak 88,8% peserta didik memilih menggunakan warna primer dan sekunder dalam isi *booklet*; (11) Sebanyak 66,3% memilih ukuran huruf 14 untuk isi *booklet*; (12) Sebanyak 92,5% peserta didik lebih memilih menggunakan komposisi 2 sampai 3 gambar dengan sedikit kata-kata; (14) Sebanyak 73,8% peserta didik memilih menggunakan bahan *soft cover* untuk bahan dasar cover *booklet*; (15) Sebanyak 67,5% peserta didik memilih jenis kertas *doff* dalam bahan dasar isi *booklet*;

(16) Sebanyak 61,3% peserta didik memilih menggunakan latar belakang bergambar untuk isi *booklet*.



**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir**