

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TENTANG ETIKA BERGAUL PADA SMP

Oleh:

Etsukrilasa¹⁾, Indri Astuti²⁾, Aloysius Mering³⁾

^{1,2,3}Fkip, Universitas Tanjungpura,

¹email: Etsukrilasa7@Gmail.Com

²email: Indri91@Gmail.Com

³email: Aloysiusmering@Fkip.Untan.Ac.Id

Abstrak.

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan produk video animasi layanan bimbingan kelompok tentang etika bergaul untuk siswa Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini menggunakan model desain pengembangan ADDIE dengan tahap pengembangan (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Develop*, (4) *Implement*, dan (5) *Evaluate*. Penelitian ini dilakukan pada kelas IX SMP Negeri 19 Pontianak dengan jumlah responden 31 orang siswa. Produk yang dikembangkan sudah di validasi secara materi, desain dan media oleh 5 orang validator ahli di bidangnya. Hasil validasi materi secara keseluruhan memperoleh hasil "sangat baik", validasi desain memperoleh hasil "sangat baik" dan validasi media juga memperoleh hasil "sangat baik". Hasil pengujian di lapangan melalui uji satu-satu, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar secara keseluruhan memperoleh hasil "sangat baik". Hasil uji efektivitas yang dilakukan memperoleh rata-rata penilaian sikap siswa dari penilaian antar teman sebelum menggunakan produk sebesar 85,9 sedangkan hasil pengukuran rata-rata penilaian sikap siswa dari penilaian antar teman sesudah menggunakan produk sebesar 87,4. Dan berdasarkan hasil perhitungan tabel 31 responden *sample paired t-test* diperoleh $t_{tabel} = 1,695$ sedangkan $t_{hitung} = 1,727$. Yang artinya t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan tingkat signifikansi yaitu perubahan yang sedang $> 0,05$ ada perubahan sebelum dan sesudah menggunakan sebuah produk. Melalui hasil perhitungan tersebut peneliti juga mengukur tingkat efektivitas produk dengan melakukan pengujian *effect size* dengan hasil data pengukuran dari uji paired sample t-test. Diperoleh hasil uji *effect size* 0,31 dengan kriteria interpretasi nilai *cohen'd* berada pada kategori sedang. Sehingga disimpulkan pengembangan produk video animasi layanan bimbingan kelompok efektif terhadap sikap etika bergaul siswa. Sehingga disimpulkan pengembangan produk video animasi layanan bimbingan kelompok tentang etika bergaul pada sekolah menengah pertama signifikan memberikan perubahan meskipun dengan tingkat yang sedang, jadi efektif terhadap sikap etika bergaul siswa.

Kata Kunci: Video Animasi, Layanan Bimbingan Kelompok, Etika Bergaul

1. PENDAHULUAN

Bimbingan konseling bertujuan untuk mendukung peserta didik dalam pengembangan pribadinya, pengembangan sosial maupun pengembangan akademik siswa, serta rencana pengembangan karir pada masa depan mereka. Bimbingan konseling mengharuskan siswa untuk berkembang dengan sendiri atau kelompok sesuai kebutuhan siswa, kemampuan, perkembangan siswa, bakat, keadaan, minat serta kesempatan siswa. Bimbingan konseling ini juga membuat siswa terlibat dalam mengatasi kelemahan, hambatan maupun kesulitan yang dihadapi siswa dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Dasar refleksi pelaksanaan Bimbingan Konseling di sekolah terletak tidak hanya pada ada atau tidaknya dasar dari hukum (undang-undang) atau peraturan yang berlaku, tetapi terutama upaya dalam memfasilitasi bagi siswa, yang selanjutnya disebut tutor atau siswa untuk dapat mewujudkan potensi diri mereka atau memenuhi misi terhadap perkembangan mereka, seperti body, perasaan, kecerdasan, sosial serta moral- spiritual. Layanan bimbingan konseling memungkinkan individu untuk memperoleh level perkembangan

yang maksimal, mengembangkan ahklak menjadi lebih baik, mengembangkan keadaan lingkungan sosial dan meningkatkan peran atau preferensi pribadi siswa dalam kehidupan serta lingkungan mereka.

Semua perubahan watak merupakan teknik perkembangan pribadi, terutama proses korelasi dengan individu dan lingkungan mengenai interaksi yang bermanfaat. Bimbingan dan konseling memiliki amanat serta tanggung jawab yang menjadi penting bagi pengembangan lingkungan agar tercipta hubungan yang positif antar siswa dengan lingkungan dan mengajar secara khusus untuk mengembangkan dan memperbaiki perilaku siswa. Bimbingan kelompok adalah cara dalam mendukung siswa dengan adanya rangkaian kegiatan berkelompok ini. Dalam layanan bimbingan kelompok ini kegiatan dan dinamika kelompok dilakukan guna membahas apa yang bermanfaat dalam mengembangkan maupun memecahkan masalah dari siswa (Tohirin, 2011 1:170). Dalam bimbingan kelompok, ada pengembangan kelompok melalui dinamika kelompok pasif. Mempertimbangkan objek secara detail akan

memfasilitasi perkembangan emosi, persepsi, refleksi, pemahaman, penghormatan proaktif dan realitas melalui manipulasi yang tepat. Dalam pembelajaran kelompok ini, siswa berperan aktif dalam mengungkapkan ide, pikiran, perasaan, persepsi dan pemahaman yang lebih luas, serta mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Etika harus diajarkan agar siswa dapat memahami serta menerapkan etika tersebut di lingkungan sekolah atau bahkan di lingkungan yang lebih luas di masyarakat, misalnya etika dalam berbicara atau tindakan dalam ucapan, karena pada hakikatnya siswa memiliki sifat yang sesuai terhadap tatanan nilai maupun norma yang ada pada masyarakat, seperti kesantunan dan kelembutan dalam pergaulan kehidupan mereka sehari-hari. Namun faktanya dewasa ini sering dijumpai bahwa moralitas siswa masih banyak celahnya. Berdasarkan pengamatan langsung terhadap guru bidang studi Bimbingan Konseling pada SMP Negeri 19 Pontianak, ditemukan bahwa siswa memiliki permasalahan yaitu cenderung berperilaku kurang baik dan tidak santun, seperti bahasa yang tidak senonoh saat mengucapkan kata-kata yang tidak patut, kasar, kurang sopan santun serta ketika guru mengajar siswa kurang memperhatikan, seperti suka berbicara atau bercanda dengan teman. Jika permasalahan ini terus terjadi maka tidak dapat menciptakan suasana belajar dan lingkungan sekolah yang baik. Perilaku siswa yang tidak beretika ini, menjadi perhatian secara khusus dari pihak sekolah maupun pihak orang tua agar siswa dapat meningkatkan kualitas pendidikannya dan menciptakan citra yang baik bagi sekolah, bagi siswa maupun bagi guru. Alasan penggunaan layanan bimbingan kelompok dalam layanan ini diharapkan siswa berpartisipasi dalam mengungkapkan pendapat, pikiran, perasaan serta memperluas pemahaman dan mengembangkan kemampuan berpikir mereka. Siswa akan menemukan bahwa layanan dalam bimbingan kelompok membuat pengalamannya menjadi sangat berharga yang pada akhirnya membantu dalam memahami sikap kepada pemahaman etika yang benar.

Dengan layanan bimbingan kelompok ini, kegiatan siswa dalam sebuah kelompok dilakukan, untuk membahas hal-hal yang bermanfaat untuk pengembangan diri siswa atau sebagai pemecahan masalah siswa yang terlibat dalam layanan tersebut. Namun kendala guru dalam hal ini adalah belum adanya simulasi bahan ajar yang digunakan. Selain itu, aturan yang diterapkan tidak memungkinkan pengajaran tatap muka, sehingga guru membutuhkan bantuan yang dapat digunakan sebagai simulasi dalam pembelajaran. Video animasi adalah alat pembelajaran efektif lainnya yang dapat digunakan. Video animasi merupakan sebagai gambar yang bergerak dari sekumpulan dari objek yang berbeda dengan disusun secara khusus pada jalur yang telah ditentukan sebelumnya. Video animasi ini dipilih dalam pengembangan produk karena dapat

menyampaikan konsep secara visual dan audio secara fleksibel, sehingga dapat menyampaikan pesan dengan lebih baik melalui simulasi pembelajaran yang sebelumnya sulit dipahami siswa. Materi pembelajaran interaktif dapat membantu guru merancang pembagian waktu yang lebih mudah, menarik minat siswa, dan pembelajaran dapat dimasukkan ke dalam semua metode pembelajaran termasuk keduanya. Media pembelajaran animasi memiliki keunggulan dalam menggabungkan unsur-unsur multimedia seperti unsur audio, unsur teks, unsur video, unsur gambar dan unsur grafik menjadi satu kesatuan dalam penyajiannya agar sesuai dengan pembelajaran siswa, serta menarik dan membawa siswa dalam memahami etika komunikasi sosial.

Berdasarkan pembahasan tersebut, peneliti berusaha memberi jalan keluarnya dengan mengembangkan materi pembelajaran berupa video pembelajaran animasi kelompok tentang etika bergaul untuk mengatasi permasalahan pembelajaran agar tercipta pemahaman yang lebih efisien dan optimal. Sebagai dorongan lebih lanjut bagi siswa dan guru melalui bimbingan. Saat ini terdapat perkembangan teknologi yang semakin maju, serta adanya peningkatan tingkat belajar dan sikap serta hasil yang maksimal bagi siswa dan gurudengan judul "Pengembangan Video Animasi Layanan Bimbingan kelompok Tentang Etika Bergaul Pada Sekolah Menengah Pertama"

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan teknik *Research and Development* (R&D). Penelitian yang dikembangkan ini bertujuan untuk mengembangkan produk yang digunakan dalam dunia pendidikan. Produksi yang menjadi sasaran dari rencana penelitian ini adalah pembuatan video animasi tentang etika bergaul siswa. Video animasi ini dirancang menggunakan model desain ADDIE dengan metode *research and development*. Pengembangan video animasi ini melibatkan siswa dan guru SMP Negeri 19 Pontianak yang berpartisipasi. Selain itu juga dilakukan validasi terhadap video animasi dengan melibatkan masing-masing tiga orang dari ahli media, ahli desain serta dari ahli isi materi. Dalam memperoleh data penelitian, digunakan alat bantu berupa pedoman observasi dan angket. Data dianalisis menggunakan prosedur kualitatif dan kuantitatif. Prosedur pengembangan produk ini menggunakan model desain ADDIE.

Tahap Analysis

Analisis karakteristik peserta didik yaitu lebih cenderung menyenangi pembelajaran yang menarik secara visual maupun audio pembelajaran yang menarik secara visual maupun audio. Analisis kajian kurikulum yaitu untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan dan untuk mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Analisis

penelitian relevan yaitu untuk mengetahui penelitian terdahulu yang sudah pernah dilakukan.

Tahap Design

Merancang storyboard untuk melakukan perencanaan (*drafting*) mengenai rangkaian gerakan gambar yang akan diperagakan model dalam animasi sesuai dengan naskah. Membuat flowchart untuk mengoperasikan program aplikasi Powtoon yang digunakan dalam media animasi ini.

Tahap Development

Dalam penelitian ini dilakukan verifikasi produk oleh ahli mencakup tiga aspek yaitu validasi kepada ahli secara media, ahli secara desain dan isi materi. Selanjutnya tahap pengujian kepada produk dengan melakukan pengujian berupa uji *one to one* (uji satu-satu), uji *small group* (uji kelompok kecil) dan uji *field group* (uji kelompok besar). Uji satu-satu menggunakan 1 orang peserta didik, menguji *small grub* menggunakan enam (6) orang siswa, serta uji kelompok besar (*big grub*) melibatkan dua puluh empat (24) orang siswa dari kelas IXD. Uji coba terhadap produk dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan kuisisioner mengenai respon siswa terhadap penggunaan produk video animasi.

Tahap Implementation

Tahap implementasi dilakukan kegiatan berupa persiapan guru dan persiapansiswa. Tahap ini dilakukan agar guru dapat menjalankan navigasi video animasi layanan bimbingan kelompok tentang etika bergaul, dapat mendesain/merancang video animasi layanan bimbingan kelompok tentang etika bergaul dan dapat menggunakan produk.

Tahap Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan data etika bergaul terhadap penilaian sikap antar teman setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Langkah yang dilakukan dengan menganalisis uji untuk mengetahui respon dan pentingnya hubungan antar variabel dengan analisa untuk mengukur besar pengaruh tingkat efektivitas variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Teknik dan Alat Pengumpul Data

Teknik pengumpulan data diartikan sebagai sarana dalam pengumpulan data yang diperlukan pada penelitian untuk menjawab rumusan masalah. Teknik observasi mengharuskan peneliti untuk melakukan pengamatan langsung atau tidak langsung terhadap subjek yang diteliti. Instrumen yang digunakan adalah selembar kertas observasi. Teknik pengumpulan data kuisisioner ini membagikan daftar hasil pertanyaan kepada penerima atau target dengan tujuan bahwa harapan dapat menjawab daftar pertanyaan dari yang disediakan (Sugiyono, 2016: 142). Penelitian pengembangan ini sebagai materi pembelajaran interaktif karena menggunakan video animasi berupa tampilan visual dan audio. Peneliti merancang daftar pertanyaan atau alat pertanyaan bagi para ahli materi, materi, desain dan umpan balik yang dikonfirmasi oleh sikap siswa. Kuesioner ini diperlukan untuk memastikan bahwa produk

pembelajaran multimedia interaktif menggunakan video animasi valid dan efektif untuk pengajaran kelompok di Sekolah Menengah Pertama.

Alat Pengumpul Data

Lembar observasi memvisualisasikan pencapaian rencana aksi belajar. Lembar ini berisi catatan yang menggambarkan rangkaian kegiatan sosialisasi mengenai etika bergaul siswa SMP Negeri 19 Pontianak selama proses pembelajaran berlangsung. Bentuk observasi yang digunakan disusun secara tersusun dan sistematis yang harus dilengkapi untuk menemukan tindakan-tindakan dalam proses pembelajaran. Video animasi digunakan untuk melibatkan pengaturan pengembangan mengenai materi pembelajaran. Penilaian sikap ini dilakukan dengan penilaian sejawat (antar siswa). Metode penilaian ini dilakukan dengan tujuan meminta antar siswa untuk dapat menyatakan kelebihan dan kekurangan temannya dalam beretika sosial dalam lingkungan pergaulannya. Skor penilaian sikap ini diukur dengan menggunakan skala Likert, berupa pengukuran yang bisa digunakan dalam menilai sikap, dalam menilai pendapat maupun menilai pandangan individu atau sekelompok orang tentang suatu kejadian fenomena yang terjadi pada pendidikan (Darmansyah, 2014:15).

Angket/Kuisisioner

Jenis angket/kuisisioner yang akan digunakan berupa angket tertutup dengan memberikan alternatif jawaban.

Validasi dan Uji Coba Produk

Validasi dilakukan untuk mengetahui jawaban ahli tentang kelayakan produk yang akan dikembangkan. Validasi produk dilakukan kepada tiga pakar ahli yaitu ahli dari sebuah media, pakar ahli dari desain dan pakar ahli isi materi. Validasi oleh ahli media dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media dan validasi oleh ahli desain dilakukan dalam menentukan desain produk yang akan dikembangkan. Pada saat yang sama juga, validasi ahli isi materi dilakukan dengan tujuan untuk menguji kelayakan dari isi materi yang disajikan pada produk yang peneliti kembangkan.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengkonfirmasi hasil modifikasi dan dampak dari penggunaan produk. Pengujian dilakukan dengan menyesuaikan penggunaan produk dalam kategori yang telah ditentukan. Uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dari suatu produk dan merupakan bentuk evaluasi yang diterapkan dalam rangka meningkatkan kualitas dari suatu proses produk.

Teknik Analisis Data

Metode teknik analisa data yang digunakan melalui dari data kualitatif dan analisa kuantitatif: Analisa kualitatif dilakukan pada instrumen kuisisioner dan lembar observasi yang telah dikumpulkan. Kemudian hasil pengolahan analisis

data kualitatif digunakan untuk menjawab rumusan masalah satu dan dua. Analisis data kualitatif dilakukan dengan pengolahan berupa:

Data Reduction (Reduksi Data)

Data yang dihasilkan harus memiliki banyak variasi yang berbeda, sehingga data tersebut diurutkan dan disederhanakan sebelum diolah. Sugiyono (2011: 27) menjelaskan bahwa “mereduksi data diartikan sebagai langkah kegiatan dalam merangkum, memilih hal yang menjadi utama atau pokok, memfokuskan pada hal yang dianggap sangat penting, serta mencari tema dan model”. Sehingga, reduksi data ini dilakukan berupa sampel dan subjek sesuai dengan tujuan variabel yang diteliti. Berdasarkan pemahaman tersebut, peneliti merangkum poin-poin utama yang terkait dengan masalah dengan temuan di bidang hubungan relasional dalam etika keterlibatan siswa dengan siswa.

Data Display (Penyajian Data)

Langkah selanjutnya dengan melakukan penyajian data, dengan langkah awal berupa analisis data, mengolah data dan diorganisasikan dalam bentuk deskripsi, berupa tabel, grafik, flowchart, dan lain-lain. Sugiyono (2011: 29) menjelaskan bahwa “dengan menyajikan atau menunjukkan data menjadi lebih mudah dalam memahami fenomena yang terjadi dalam merencanakan pekerjaan selanjutnya berdasarkan dengan hal yang mereka pahami”

Conclusion Drawing/Verification

Tindakan terakhir dalam melakukan analisa ini adalah dengan melakukan penarikan kesimpulan atau melakukan kegiatan verifikasi. Kesimpulan ini ditarik dengan cara membandingkan data apa yang telah diperoleh untuk dapat mengetahui validitas serta konsistensi dari data yang telah peneliti kumpulkan.

Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif bertujuan untuk menjawab rumusan permasalahan yang ketiga terkait efisiensi atau efektivitas penggunaan media dengan menggunakan analisa uji-t. Analisis ini digunakan untuk mengetahui pentingnya hubungan antar kedua variabel. Dengan pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini dihitung dengan penggunaan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) dengan melakukan pengujian *Paired Samples T test*.

Uji-t

Uji-t yang dilakukan, untuk menguji perbedaan rata-rata dua sampel yang diperoleh dari perubahan sikap etika bergaul sebelum menggunakan produk video animasi layanan bimbingan kelompok dan perubahan sikap etika setelah menggunakan produk video animasi layanan bimbingan kelompok. Uji-t yang dilakukan untuk sampel berkorelasi dengan subjek penelitian kecil ($n \geq 30$) sehingga datanya adalah tunggal atau tidak dikelompokkan. Adapun langkah-langkah dalam Uji-t sebagai berikut: Uji-t dilakukan pada jumlah sampel 31 orang. x

Perhitungan menggunakan (SPSS) dengan pengujian *paired samples t test*.

Uji-t dari hasil perubahan sikap etika sebelum menggunakan produk dan perubahan sikap etika setelah menggunakan produk.

Hipotesis:

$$H_0: \bar{x}_1 = \bar{x}_2$$

$$H_a: \bar{x}_1 \neq \bar{x}_2$$

Jadi dalam penelitian ini, adalah mengukur ada tidaknya perbedaan $t_o \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya terdapat perbedaan sikap etika siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk begitu juga sebaliknya $t_o < t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Untuk Uji t_0 dapat dihitung dengan menggunakan perumusan sebagai berikut (Mering, 2020, h.90):

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

Perumusan di atas dapat dibantu dengan perumusan di bawah ini:

$$M_D = \bar{x}_1 - \bar{x}_2$$

$$SE_{M_D} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

Keterangan:

t_o = nilai t observasi

N = jumlah data

D = selisih nilai $x_1 - x_2$

\bar{x}_1 = rata-rata skor sikap awal sebelum menggunakan produk video animasi layanan bimbingan kelompok tentang etika bergaul.

\bar{x}_2 = rata-rata skor sikap akhir setelah menggunakan produk video animasi layanan bimbingan kelompok tentang etika bergaul.

MD = rata-rata D (mean D)

$SEMD$ = standar error of measurement

SDD = standar deviasi D (selisih nilai $x_1 - x_2$)

Uji effect size

Uji effect size ini digunakan untuk mengukur adanya perubahan pada perhitungan dalam mengukur tingkat efektivitas produk. Ukuran ini melengkapi informasi hasil analisis yang disediakan oleh uji signifikansi.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada peserta didik dikelas IX SMP Negeri 19 Pontianak yang beralamat di jalan Ampera, Sungai Jawi, Kec. Pontianak Kota. Pengambilan data dilakukan secara *online* dengan menyebarkan formulir kuesioner kepada siswa untuk mengetahui reaksi dari produksi yang akan dikembangkan serta mengetahui keefektifan produk dalam pembelajaran. Adapun penelitian ini melibatkan 31 orang siswa dari kelas IX D.

Hasil penelitian mengenai desain pengembangan produk video animasi layanan bimbingan kelompok tentang etika bergaul ini terdiri dari hasil *analyze, design, develop, implement* dan *evaluate*. Adapun hasil profil pengembangan produk video animasi layanan bimbingan kelompok tentang etika bergaul ini dapat dilihat dari hasil tampilan umum produk. Kemudian efektivitas juga dilakukan dalam penelitian ini guna mengetahui sejauh mana produk yang peneliti kembangkan berdampak pada pembelajaran.

Hasil Penelitian

Desain Pengembangan Video Animasi Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Etika Bergaul

Hasil desain pengembangan produk ini dilakukan dengan menggunakan model desain ADDIE (*analyze, design, develop, implement* dan *evaluate*) yang dilakukan dari tanggal 4 Agustus – 27 Agustus 2021.

Hasil Tahap Analyze

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi terkait pengembangan produk. Adapun yang dilakukan pada tahap ini berupa menganalisis karakteristik peserta didik, menganalisis kajian kurikulum serta hasil analisis dari penelitian yang relevan.

Analisis Karakteristik Peserta Didik

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IX D Sekolah Menengah Pertama, dengan hasil temuan siswa berada pada rentang usia 13-15 tahun. Sehingga bisa dikatakan bahwa siswa berada pada usia remaja awal dengan memiliki karakteristik perilaku yang tidak menentu, ketidakstabilan emosional, pencarian jati diri, keinginan untuk bebas bertindak dari bimbingan orangtua. Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 19 Pontianak melakukan pembelajaran secara *online/daring*, dengan metode pembelajaran yang digunakan ceramah dan diskusi serta media pembelajaran yang digunakan yaitu *google classroom*.

Analisis Kajian Kurikulum

Berdasarkan hasil temuan, kurikulum yang digunakan adalah program study 2013 dengan desain kurikulum disusun berdasarkan kriteria kompetensi lulusan dan standar kompetensi mata pelajaran dengan ketentuan pengembangan diri bukan merupakan mata pelajaran yang harus diajarkan oleh guru. Pelayanan konseling merupakan bagian dari kegiatan pengembangan diri yang termuat dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nnmor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar menengah. Pengembangan diri bertujuan memberikan kesempatan untuk siswa mengembangkan dan mengekspresikan dirinya sesuai dengan kebutuhan, kemampuan dan minat siswa sesuai dengan keadaan sekolah. Kegiatan pengembangan diri dilakukan melalui kegiatan layanan konseling yang berkenaan dengan masalah

diri pribadi dan kehidupan sosial, belajar dan pengembangan karir peserta didik.

Analisis Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil temuan, terdapat penelitian yang sudah ada serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Anisah yang berjudul “Pengembangan Media Bimbingan Etika Bergaul Berbasis Video Animasi *Adobe Flash* dalam Layanan Informasi Siswa Sekolah Menengah Pertama”. Kemudian penelitian yang dilakukan Adyna Nur Kamila dengan judul penelitian “Pengembangan media Video Animasi Jendela Karier Berbasis *Flash Player* dalam Layanan Informasi Perencanaan Karier di Sekolah Menengah Pertama”.

Hasil Tahap Design

Tahap *design* dilakukan untuk merancang produk yang dikembangkan. Adapun yang dilakukan pada tahap ini berupa merancang *storyboard* dan membuat *flowchart*.

Merancang storyboard

Kegiatan merancang *storyboard* secara tertulis merupakan perencanaan (*drafting*) tentang rangkaian gerakan yang akan diperagakan model dalam animasi pada naskah.

Membuat flowchart

Pembuatan *flowchart* ini dilakukan untuk mengoperasikan program aplikasi *Pilmora* yang digunakan dalam media animasi ini. Validasi desain pada video animasi untuk mengetahui kelayakan desain layanan bimbingan kelompok pada produk pembelajaran bimbingan konseling tentang etika bergaul. Penilaian desain dilakukan pada aspek tampilan dan penyajian pembelajaran. Setelah divalidasi, kemudian dievaluasi dengan kritikan dan masukan dari para pakar ahli desain, sehingga desain yang dikembangkan nantinya menjadi lebih tepat dan layak dari desain untuk digunakan.

Dari penyajian tabel dan grafik yang di atas, dapat diketahui hasil rata-rata validasi desain secara keseluruhan oleh 3 orang ahli adalah 3 (Baik), sehingga peneliti menyimpulkan validasi terhadap desain video animasi layanan bimbingan kelompok tentang etika bergaul pada siswa Sekolah Menengah Pertama layak untuk digunakan. Pada proses validasi desain juga terdapat komentar dan saran yang diberikan guna penyempurnaan terhadap penyajian desain produk.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi dari media pada video animasi agar bisa tau kelayakan media layanan bimbingan kelompok pada produk pembelajaran bimbingan konseling tentang etika bergaul. Penilaian media dilakukan pada aspek tampilan, audio, Bahasa dan penyajian. Setelah divalidasi, selanjutnya dievaluasi agar sesuai dengan kritikan serta masukan dari para ahli media, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan nantinya menjadi lebih baik dan layak secara media untuk digunakan. Dari tabel di atas, penilaian validator mengenai aspek media secara keseluruhan menunjukkan hasil baik.

Pada aspek kesesuaian tampilan, indikator tombol *play* dan *stop* berfungsi “sangat sesuai”, indikator penataan atau penyusunan layout “sesuai”, indikator pengambilan ukuran gambar “sesuai”, indikator kejelasan gambar “sesuai”, indikator transisi antar tampilan slide “sesuai”, indikator penggunaan warna “sangat sesuai”. Pada aspek kejelasan audio, indikator suara musik “jelas”, indikator kualitas suara/dubbing “jelas”, indikator backcound penjelasan “jelas”, indikator ritme suara “jelas”. Pada aspek kesesuaian bahasa, indikator tulisan didalam media “sesuai”, indikator ukuran tulisan “sesuai”, indikator penggunaan bahasa “sesuai”. Kemudian pada aspek kualitas penyajian, indikator kecepatan dalam membuka media/loading “sangat berkualitas”, indikator kemudahan dalam mengoperasikan media “sangat berkualitas”. Pada proses validasi media juga terdapat komentar dan saran yang diberikan guna penyempurnaan terhadap penyajian media produk.

Hasil Uji Coba Produk

Setelah pengembangan produk memperoleh hasil layak untuk digunakan, maka akan dilakukan selanjutnya untuk menguji coba produk pada responden. Menguji coba dilakukan secara individu (satu-satu), menguji coba *small grup* dan menguji coba *big grup*.

Menguji Coba Satu-satu

Tahap uji coba satu-satu ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui reaksi awal oleh responden terhadap pengembangan produk sebelum diuji cobakan pada kelompok besar. Tahap uji satu-satu ini melibatkan 3 orang siswa dari kelas IX D, untuk meminta pendapat atau penilaian mereka terhadap produk yang dikembangkan dengan hasil perolehan secara keseluruhan menampilkan kriteria baik.

Adapun hasil uji coba satu-satu ini dilakukan dengan wawancara dengan memberi pertanyaan kepada satu-satu orang siswa yang sebanyak 3 orang siswa yang dilibatkan untuk menilai sebuah produk yang akan dikembangkan. Sehingga dapat disimpulkan pengembangan produk dapat diuji cobakan kepada tahap berikutnya yaitu kelompok kecil. Pada proses uji coba satu-satu juga terdapat komentar dan saran yang diberikan responden guna penyempurnaan terhadap pengembangan produk. Tabel berikut menyajikan komentar dan saran yang responden berikan.

Menguji Coba Kelompok Kecil

Tahapan uji coba kelompok kecil (*small grup*) ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui reaksi dari responden terhadap pengembangan produk sebelum produk diuji cobakan pada kelompok besar. Tahap uji ini melibatkan 6 orang siswa dari kelas 9D dengan kemampuan yang berbeda. Dari penyajian tabel dan grafik di atas, dapat diketahui hasil rata-rata pada uji coba kelompok kecil yaitu, 20 (Sangat Baik). Sehingga dapat disimpulkan pengembangan produk

dapat diuji cobakan kepada kelompok besar. Pada proses menguji coba kelompok kecil juga terdapat kritik dan saran yang diberikan responders guna penyempurnaan terhadap pengembangan produk. Tabel berikut menyajikan komentar dan saran yang responden berikan.

Menguji Coba Kelompok Besar

Tahapan menguji coba kelompok besar ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui reaksi dari responden terhadap pengembangan produk. Tahap uji ini melibatkan 24 orang siswa dari kelas 9D dengan kemampuan yang berbeda. Adapun hasil uji coba kelompok kecil ini disajikan pada tabel berikut. Sehingga dapat disimpulkan pengembangan produk video animasi yang layak untuk digunakan kepada responden. Pada proses menguji coba kelompok besar juga terdapat komentar dan saran yang diberikan responden guna penyempurnaan terhadap pengembangan produk.

Hasil Tahap Implement

Pada tahap ini, produk yang telah divalidasi dan direvisi oleh validator ahli dan respon siswa akan diimplementasikan kepada guru dan siswa. Adapun langkah yang dilakukan yaitu, mempersiapkan guru dan siswa di lapangan.

Persiapan Guru

Pada tahap ini dilakukan dengan cara memberikan pelatihan kepada guru mata pelajaran bimbingan konseling dalam penggunaan video animasi layanan bimbingan kelompok tentang etika bergaul pada siswa Sekolah Menengah Pertama. Hasil rencana pelaksanaan pelatihan guru sebagai berikut.

Persiapan Siswa

Pada tahap ini dilakukan dengan tujuan melatih siswa dalam penggunaan video animasi layanan bimbingan kelompok tentang etika bergaul.

Hasil Tahap Evaluate

Pada tahap evaluasi penelitian ini dilaksanakan untuk memberi umpan balik terhadap penggunaan produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi. Tujuan utama pada tahap ini yaitu, untuk mengukur ketercapaian tujuan produk yang dikembangkan. Adapun ketercapaian yang dimaksud adalah sikap etika bergaul siswa setelah menggunakan video animasi layanan bimbingan kelompok tentang etika bergaul ini.

Profil Pengembangan Video Animasi Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Etika Bergaul

Profil produk ini dirancang dari hasil storyboard awal serta validasi ahli dan respon pengguna. Adapun tampilan profil pengembangan video animasi layanan bimbingan kelompok tentang etika bergaul siswa Sekolah Menengah Pertama

4. KESIMPULAN

Desain pengembangan video animasi layanan bimbingan kelompok tentang etika bergaul

dirancang dengan model desain ADDIE melalui tahapan yang dilakukan berupa langkah proses analisis, langkah proses design, langkah proses develop (pengembangan), langkah proses implementasi dan langkah proses evaluasi. Pada tahap analisis kegiatan yang dilakukan yaitu menganalisis karakteristik peserta didik, menganalisis kajian kurikulum serta hasil analisis dari penelitian yang relevan.

Tahap desain terdiri dari merancang *storyboard* dan membuat *flowchart*. Tahap pengembangan diawali dengan melakukan validasi produk berupa validasi materi, desain dan media serta melakukan pengujian produk berupa uji satu-satu, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar atau uji lapangan, yang disertai revisi pada setiap validasi dan pengujian guna menghasilkan produk akhir pada pembelajaran. Tahap keempat dalam mendesain produk video animasi yaitu, tahapan implementasi dengan melakukan persiapan guru dan persiapan siswa. Tahapan terakhir dalam mendesain video animasi layanan bimbingan kelompok tentang etika bergaul ini dengan melakukan evaluasi untuk memberikan umpan balik tentang penggunaan produk yang dikembangkan, dengan demikian perbaikan yang dibuat sesuai dengan hasil temuan pada evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi. Tujuan utama pada tahap evaluasi ini melainkan, untuk mengukur ketercapaian dari tujuan penggunaan produk yang dikembangkan mengenai sikap etika bergaul siswa setelah mereka menggunakan video animasi layanan bimbingan kelompok tentang etika bergaul ini. Profil video animasi layanan bimbingan kelompok tentang etika bergaul memiliki tampilan profil pertama menampilkan narasi tentang bimbingan konseling. Tampilan profil kedua tentang animasi seorang guru memberikan salam pembuka dan menyampaikan judul: langkah-langkah pelaksanaan bimbingan kelompok tentang etika bergaul. Tampilan profil ketiga tentang animasi seorang guru menyampaikan materi etika bergaul. Tampilan profil ketiga tentang animasi seorang guru menyampaikan materi etika bergaul. Tampilan profil keempat tentang animasi contoh gambar etika bergaul dalam kelompok pertemanan. Tampilan profil kelima tentang animasi seorang guru menjelaskan layanan yang ada di bimbingan konseling.

Tampilan profil keenam tentang animasi seorang guru menjelaskan tahap pembentukan bimbingan kelompok. Tampilan profil ketujuh tentang animasi seorang guru menjelaskan tahap pembentukan bimbingan kelompok. Tampilan profil kedelapan tentang animasi seorang guru menjelaskan tahap pembentukan bimbingan kelompok.

Tampilan profil kesembilan tentang animasi seorang guru menjelaskan tahap pembentukan bimbingan kelompok. Efektivitas video animasi layanan bimbingan kelompok tentang etika bergaul dilihat dari hasil pengukuran rata-rata penilaian sikap

siswa dari penilaian antar teman sebelum menggunakan produk sebesar 85,9. Sedangkan hasil pengukuran rata-rata penilaian sikap siswa dari penilaian antar teman sesudah menggunakan produk sebesar 87,4. Dan berdasarkan perhitungan uji *effect size* diperoleh hasil 0,31 dengan kriteria interpretasi nilai *cohen'd* berada pada kategori sedang.

Saran

Diharapkan siswa lebih aktif belajar dengan adanya pengembangan produk yang dapat memudahkan dalam belajar.

Disarankan guru mengembangkan diri terhadap penggunaan media pembelajaran, terlebih penggunaan video pembelajaran yang sangat diperlukan dalam penunjang pembelajaran saat pandemi.

5. REFERENSI

- Tohirin. (2011). Metode Penelitian Kualitatif Dalam Bimbingan Dan Konseling. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Darmansyah. (2014). Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.