

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PADA LAYANAN
BIMBINGAN KLASIKAL UNTUK
MENINGKATKAN KEMATANGAN KARIR SISWA KELAS VII
SMP N 1 IMOIRI**

Septian Arti Ramadhani
Universitas Ahmad Dahlan
Septian1800001015@webmail.uad.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menjelaskan Implementasi pengembangan video pada layanan bimbingan klasikal untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa Kelas VII SMP N 1 Imogiri (2) Menjelaskan dan mendeskripsikan pengembangan media video layanan klasikal untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa Kelas VII SMP N 1 Imogiri valid, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) Model pengembangan dalam penelitian ini mengikuti model pengembangan yang mengikuti dari model desain instruksional ADDIE yang terdiri dari tahap analisis (analysis), desain (design), pengembangan (develop), implementasi (implement) dan evaluasi (evaluate) dengan prosedur pengembangan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah video. Kelayakan media pembelajaran dievaluasi oleh ahli komunikasi, ahli materi dan pengguna. Alat pengumpulan data adalah dokumen dan kuesioner. Analisis data hasil uji menggunakan kesenjangan, tujuan penelitian, karakteristik pengguna, dan sumber materi yang telah didapatkan. Hasil penelitian: Mengacu pada penelitian terdahulu, dalam proses pembelajaran ada unsur penting yaitu penerapan media. Pemilihan media video menawarkan keuntungan yang besar dalam menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Media video merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat untuk menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik. Dengan adanya media video peserta didik dapat memperoleh keterampilan ranah kognitif, afektif, psikomotorik dan meningkatkan kemampuan interpersonal. Media pengembangan yang menarik dapat membantu melatih peserta untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Ciri-ciri video adalah informasi yang jelas, berdiri sendiri, mudah digunakan, rendering konten, tampilan media, penggunaan resolusi tinggi, dapat digunakan secara klasik, atau dalam penggunaan yang dipersonalisasi. Media video sudah menjadi salah satu media yang sering digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, guru sering mendapatkan video-online dari berbagai sumber yang berkaitan dengan materi yang akan mereka sampaikan.

Kata kunci: Pengembangan, Media Video, Layanan Bimbingan Klasikal

1. Pendahuluan

Pendidikan sangatlah penting bagi setiap insan yang ada diseluruh penjuru dunia, termasuk di Indonesia. Pendidikan terdapat suatu proses yaitu belajar dan mengajar. Proses belajar mengajar yang baik ditandai dengan adanya interaksi aktif dan timbal balik antara guru dan siswa. Menurut Dwi Siswoyo, dkk (2008: 19) Interaksi positif ini berarti adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru. Oleh karena itu, diharapkan dapat terjalin hubungan yang saling simbiosis mutualisme antara guru dan siswa agar mencapai tujuan dari pendidikan. Tujuan pendidikan dalam UU RI no. 20 Tahun 2003, menjadi pribadi yang bertaqwa, agamis, berbudi luhur, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, sukses, demokratis, bertanggung jawab.

Peran Bimbingan dan Konseling disekolah sangatlah penting, selain memberikan bimbingan yang bersifat akademik juga memberikan bimbingan yang bersifat sosial, pribadi, intelektual, dan penilaian. Tujuan umum bimbingan dan konseling secara umum berkaitan dengan tujuan pendidikan, sebagaimana dinyatakan dalam undang-undang sistem pendidikan nasional (UU SPN) Tahun 2003 (UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3), yaitu untuk memberdayakan peserta didik agar menjadi warga negara yang amanah, terhormat, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis.

Menurut teori perkembangan karir yang dikemukakan oleh Super dalam (Agoes Dariyo, 2003: 69-70), remaja yang sedang menuntut ilmu di bangku menengah dapat mengembangkan potensi dalam dunia karir dengan menentukan perencanaan karir lebih matang. Terdapat faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, diantaranya yaitu faktor dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Internet hadir untuk memberi akses kemudahan dan juga kelancaran dalam memperoleh informasi dan data secara *live*. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berkembang dengan sangat pesat, sehingga berdampak pada segala bidang yang dapat memunculkan dampak. Dampak negatif yang didapat adalah semakin sulitnya pengendalian dari peserta didik dalam memanfaatkan TIK sehingga peserta didik kurang optimal dalam mengembangkan proses belajarnya.

Peserta didik yang hendak melanjutkan studinya di bangku SMA/SMK perlu memiliki pemahaman terkait dirinya sendiri seperti bakat dan minat yang ada pada diri

Individu. Remaja yang tidak dapat memahami dirinya sendiri condong kepada harapan pada orang tua, teman sebaya dan pengaruh sekolah. Sejalan dengan hasil penelitian Syamsu Yusuf (2009: 33) Berbagai permasalahan siswa ditemuinya di berbagai sekolah menengah, salah satunya adalah tingkat profesional yang belum optimal yaitu: 1) kurang memahami terkait program studi; 2) kemampuan mencari informasi yang kurang update; 3) kurang memahami peluang dalam melanjutkan studi.

Konselor diharapkan mampu bertanggung jawab dalam mengentaskan permasalahan siswa yaitu belajar. Penyampaian pembelajaran yang kurang efektif dan menarik dapat membuat peserta didik merasa jenuh, maka dari itu penting sekali mengkombinasikan dengan media sosial untuk proses belajar.

Peran konselor sangatlah penting untuk mendampingi proses tumbuh kembang peserta didik, maka dari itu penulis mengambil judul penelitian yaitu, **Pengembangan Media Video pada Layanan Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Imogiri**

2. Kajian Teori

a. Unsur-unsur media video

Unsur-unsur dalam media video mencakup tulisan, gambar, suara, dan animasi. Visual berupa ringkasan dan sajian data dengan cara pembaharuan. Gambar berfungsi sebagai ikon dan dapat dikombinasikan dengan tulisan (Suyanto, 2003): 261).

Menurut (Suyanto, 2003:273) Pengertian suara (audio) adalah sebagai hal yang disebabkan oleh perubahan tekanan udara yang mencapai gendang telinga manusia. Audio terdiri dari beberapa format yaitu Waveform Audio, Format DAT, Format MIDI, Audio CD, MP3. Penggunaan animasi dalam komputer telah dimulai dengan ditemukannya perangkat lunak komputer yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti melakukan ilustrasi di komputer, dan membuat perubahan antara gambar satu ke gambar berikutnya sehingga dapat membentuk kombinasi yang lengkap.

b. Manfaat Media Video

Menurut Andi Prastowo (2012:302), kelebihan media visual adalah memberikan pengalaman dalam mempresentasikan suatu kasus berupa video,

sehingga siswa dapat mengamati secara langsung. Pembelajaran melalui media video dapat merangsang minat dan memotivasi siswa untuk fokus pada pelajaran.

c. Peran video dalam pelajaran

Peran video dalam proses belajar peserta didik dapat memberikan pengalaman baru yang ada pada diri individu dengan memanfaatkan media televisi. Menurut Norizan, 2002 (dalam Norhaziana, 2005) menyatakan, Media simulasi adalah perangkat lunak yang memberikan gambaran situasi dan dapat direkayasa dilapangan. Kegiatan dalam proses belajar sangat penting untuk memfokuskan dan mempengaruhi emosi serta psikis peserta didik. Menurut Hamalik, 1986: 43 (dalam Azhar, 2003: 1516) Pengalaman belajar yang diperoleh siswa adalah melalui proses pengamatan melalui bahasa, proses tingkah laku dan pengalamannya sendiri dengan menggunakan beberapa metode. Semakin spesifik siswa mempelajari materi, semakin banyak pengalaman yang akan mereka dapatkan.

Penyampaian materi dengan penggunaan media video tidak selalu bertitik tumpu pada kurikulum, peserta didik dapat belajar secara langsung dari lingkungan sehingga peserta didik dapat memahami dan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Guru dalam memberikan bahan ajar tidak selalu terfokus pada buku mata pelajaran saja akan tetapi bisa mengkombinasikan dengan melalui video dengan berdurasi tidak terlalu lama agar tidak jenuh dan juga efektif.

d. Bimbingan klasikal

Menurut Kesitawahyuningtyas dan Padmomartono (2014) konselor memberikan dukungan kepada peserta didik untuk memberikan pemahaman terkait informasi yang valid mengenai lingkup sosial dan karir dan perancah karir sehingga dapat mengoptimalkan diri peserta didik. Menurut Fatimah (2017) bimbingan klasikal layanan dalam bimbingan dan konseling yang memiliki pengaruh besar dalam upaya mengentaskan permasalahan. Tujuan dan manfaat layanan bimbingan klasikal yaitu untuk merencanakan sekolah lanjutan, mengembangkan karir agar optimal, mengembangkan potensi dan diharapkan dapat memecahkan permasalahannya dalam belajar untuk berhasil mencapai tujuan belajar. Menurut Mukhtar, Yusuf dan Budi Amin (2016) bimbingan klasikal adalah proses pemberian bantuan kepada

peserta didik melalui kelompok atau kelas untuk membantu siswa untuk berkembang secara optimal.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian bimbingan klasikal adalah kegiatan bimbingan yang diberikan untuk membantu siswa yang memiliki kebutuhan serta masalah yang bersifat umum, dihadapi oleh seluruh atau sebagian besar siswa dalam suatu ruang kelas.

Menurut Makrifah dan Wiryo Nuryono (2014) strategi layanan bimbingan klasikal sebagai pengembangan potensi siswa atau mencapai tugas perkembangannya. Suciati (2005) mengungkapkan bahwa bimbingan klasikal diklasifikasi pada aspek berfikir secara intelektual, proses mengingat hingga kemampuan memecahkan masalah. Tujuan bimbingan klasikal pada aspek afektif berorientasi dengan perasaan, emosi, sistem nilai dan sikap yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu. Tujuan bimbingan klasikal pada aspek psikomotor berorientasi kepada keterampilan motorik yang berhubungan dengan anggota tubuh atau tindakan yang memerlukan koordinasi syaraf dan otot. Secara hirarkis bimbingan klasikal pada aspek tingkatan psikomotor dari tingkatan paling rendah meliputi: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.

Berdasarkan tujuan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan klasikal sebagai salah satu strategi dalam pelayanan bimbingan dan konseling memiliki tujuan untuk meluncurkan aktivitas-aktivitas pelayanan yang terdiri dari aspek kognitif, aspek afektif, serta aspek psikomotorik dalam mengembangkan potensi siswa dan mencapai tugas perkembangannya.

e. Kematangan karir

Kematangan karir merupakan aspek yang harus dipersiapkan mahasiswa untuk menunjang karir masa depannya. Karir adalah proses perkembangan yang terjadi selama kehidupan individu (Gonzalez, 2008). Kematangan karir adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan tingkat keberhasilan individu dalam perjalanan karir hingga langkah-langkah kegagalan karir selama penemuan karir atau tahap akhir pengembangan karir (Dewi dkk., 2014). Menurut Nasriyah dkk (2014), kematangan kompetensi profesional adalah kesediaan individu untuk menyelesaikan tugas

pengembangan kompetensi profesionalnya per pengembangan dan persiapan spesifik untuk pilihan karir yang realistis.

Crites (dalam Zulkaida, 2007) Ia berpendapat bahwa pematangan karir membutuhkan pengetahuan sendiri, pengetahuan kerja, kemampuan untuk memilih pekerjaan, dan kemampuan untuk merencanakan langkah-langkah menuju tujuan yang diharapkan untuk dapat memilih dan merencanakan karir yang sesuai. Zunker (2008), Ia berpendapat bahwa ia membutuhkan kematangan vokasional, yaitu pengetahuannya, pengetahuannya tentang profesinya, kemampuannya untuk memilih profesi, dan kemampuannya untuk merencanakan langkah-langkah menuju tujuan yang diharapkannya, sehingga ia dapat memilih dan merencanakan pekerjaan yang tepat. Menurut Lal (2014), kematangan karier adalah kemampuan individu untuk menguasai tugas-tugas kematangan karir sesuai dengan tahapan perkembangannya. Gonzalez (2008), mengemukakan bahwa kematangan karier sebagai perilaku yang menunjukkan bahwa seseorang menyelesaikan tugas perkembangan karier sesuai dengan tahap kedewasaannya.

Kematangan karir dapat diartikan sebagai kedewasaan sebagai kemampuan dan kesiapan individu untuk menyelesaikan dan mengelola tugas-tugas yang terlibat dalam setiap tahap perkembangan karir, tergantung pada usia (Gonzalez, 2008). Crites (dalam Gonzalez, 2008) membandingkan kematangan karier atau kedewasaan seseorang dengan orang lain di usia yang berbeda tetapi pada tahapan kedewasaan yang sama. Super dan Crites (dalam Gonzalez, 2008) menunjukkan bahwa kematangan karier berlangsung seumur hidup. Kematangan karier merupakan rangkaian proses yang berkesinambungan yang menungkinkan adanya perbedaan antara individu yang satu dengan individu lainnya.

Crites (dalam Salami, 2008) mendefinisikan kematangan karier sebagai tingkat sejauh mana seorang individu telah menyelesaikan tugas-tugas perkembangan karir secara kognitif maupun sikap yang sesuai dengan tahapan perkembangan kariernya. Menurut Lal (2014), kematangan karier mengacu pada sejauh mana individu mampu menggunakan faktor kognitif, emosional, dan faktor psikologis lain dalam membuat keputusan karier yang realistis.

Kematangan karir mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengatasi tugas pengembangan karir dengan baik (keputusan integrasi pilihan karir, dapat diterapkan,

dll.). Proses ini berlanjut melalui semua tahap pengembangan karir, dari eksplorasi hingga pembebasan. Kematangan karir sebagai struktur mewakili seperangkat perilaku mengatasi dan motivasi individu untuk menggunakan perilaku ini dalam situasi karir terlihat pada semua tahap kehidupan usia mereka (Salami, 2008). Berdasarkan uraian teoritis di atas, dapat disimpulkan bahwa kematangan karir adalah kemampuan individu untuk menguasai tugas-tugas karir sesuai dengan tahapan perkembangan karir, termasuk perencanaan karir, eksplorasi terkait karir, pencarian informasi, dan keberanian untuk berkreasi secara nyata. dan karir yang menarik dan konsisten.

Super (dalam Gonzalez, 2008) menyatakan aspek-aspek kematangan karier dapat dijelaskan sebagai berikut: (a) Perencanaan karier (*career planfulness*), (b) Eksplorasi karier (*career exploration*) Informasi (*information*) adalah adanya sikap orang yang mencari informasi mengenai dunia pengetahuan, pekerjaan dan karier agar mengembangkan wawasan dan pengetahuan. (c) Pengambilan keputusan (*decision making*) adalah kemampuan individu untuk membuat keputusan karier yang sesuai dengan kemampuannya. (d) Orientasi realitas (*reality orientation*) adalah individu untuk memahami dirinya sendiri, dengan berpikir realistis.

Menurut Lal (2014), aspek-aspek kematangan karier adalah mengumpulkan informasi, memperkaya *soft skill*, memahami diri sendiri serta mampu mengimplementasikan kemampuan diri dalam bidang kematangan karir yang akan dituju.

Dari uraian kedua teori diatas, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kematangan karier sangat menunjang kemampuan diri untuk mengeksplorasi informasi dan juga *soft skill* yang kita miliki.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kematangan karir menurut Pinasti (2011) yaitu antara lain (1) faktor keluarga, dalam keluarga ini terjadi pengaruh yang memiliki pengaruh sangat besar dalam mematangkan karir, biasanya dalam lingkup keluarga ini orangtua berperan dalam keputusan karir (Arifin, 2013), (2) Faktor Internal, mencakup *self esteem*, kemampuan, minat, kepribadian, dan prestise. Semakin kuat hubungan antara kemampuan, minat, dan bakat seseorang dalam mengoptimalkan kematangan karir (Seligman dalam Arifin, 2013). (3) Faktor Sosial Ekonomi mencakup Lingkungan, Status Sosial-Ekonomi dan jenis kelamin.

Tahap-tahap perkembangan karier menurut Super (Savickas, 2001) ada lima tahap perkembangan karier, yaitu:

- 1) Fase pengembangan (*growth*) pada tahap ini individu perlu memperhatikan cara pandang, sikap, minat dan kebutuhan yang unik.
- 2) Fase eksplorasi (*exploration*) dari usia 15 sampai 24 tahun. Pada tahap ini meliputi usaha individu untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap dan akurat tentang pekerjaan, memilih alternatif karier, memutuskan dan mulai bekerja.
- 3) Fase pemantapan (*establishment*) dari usia 25 sampai 44 tahun, yang bercirikan usaha tekun memantapkan diri melalui berbagai pengalaman selama menjalani karier tertentu.
- 4) Fase pembinaan (*maintenance*), dari usia 45 sampai 64 tahun, dimana orang yang sudah dewasa menyesuaikan diri dalam mendalami jabatannya.
- 5) Fase kemunduran (*decline*), usia 65 keatas, dimana bila orang memasuki masa pensiun dan harus menemukan pola hidup baru sesudah melepaskan jabatannya.

Kelima tahapan di atas merupakan acuan bagi munculnya sikap sikap dan perilaku yang menyangkut keterlibatan dalam karier yang nampak dalam tugas perkembangan karier (*vocational development tasks*). Super dalam Savickas (2001) mengatakan bahwa ada tahapan tugas untuk mencapai kematangan karier, yaitu:

- 1) Kristalisasi (*crystalization*) : 14 – 18 tahun
Individu diharuskan untuk merumuskan ide-ide tentang pekerjaan yang sesuai untuk dirinya sendiri.
- 2) Spesifikasi (*specification*) : 18 – 21 tahun
Individu diharuskan untuk mempersempit arah karier umumnya menjadi satu arah tertentu dan mengambil langkah yang diperlukan untuk melaksanakan keputusannya tersebut.
- 3) Pelaksanaan (*implementation*) : 21 – 24 tahun
Individu diharuskan untuk menyelesaikan pendidikan atau beberapa pelatihan serta memulai pekerjaan yang relevan.
- 4) Stabilisasi (*stabilization*) : 24 – 35 tahun

Tugas perkembangan karier ini diikuti oleh perilaku menentang dalam bidang pekerjaan dan penggunaan bakat seseorang untuk menunjukkan kesesuaian keputusan karier.

5) Konsolidasi : 35 tahun ke atas

Individu pada tugas perkembangan karier ini sudah bisa menyesuaikan diri dengan pekerjaannya, serta mampu melakukan penghayatan pada jabatannya. Selain itu pada fase ini individu juga sudah mempersiapkan pola hidup baru sesudah melepas jabatannya.

Berdasarkan pemaparan tahap-tahap perkembangan karier diatas, dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap perkembangan karier menurut Super (dalam Savickas, 2001) yaitu fase pengembangan (*growth*), fase eksplorasi (*exploration*), fase penempatan (*establishment*), fase pemeliharaan (*maintance*), dan fase kemunduran (*decline*). Kelima tahapan tersebut merupakan acuan bagi munculnya sikap-sikap dan perilaku yang menyangkut keterlibatan dalam karier yang nampak dalam tugas perkembangan karier (*vocational development tasks*). Kemudian tahapan tugas untuk mencapai kematangan karier menurut Super (dalam Savickas, 2001) yaitu kristalisasi (*cristalization*), spesifikasi (*specification*), pelaksanaan (*implementasi*), stabilisasi (*stabilization*), dan konsolidasi.

3. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Nursyahidah (2012: 4) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah proses sistem penelitian pengembangan dan verifikasi produk untuk pendidikan.

Model pengembangan pada penelitian ini mengikuti model pengembangan yang diadaptasi dari model desain instruksional ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*) dan evaluasi (*evaluate*). Menurut Sugiyono dalam Pohan, Atmazaki, & Agustina (2014) metode penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*) yaitu penelitian yang hasilnya digunakan untuk membantu pelaksanaan kegiatan, sehingga jika kegiatan tersebut dibantu dengan produk yang dihasilkan dari R&D,

maka semakin produktif, efektif dan efisien. Model ADDIE adalah model pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan proses sains, bersifat kooperatif, fleksibel, menyesuaikan dengan lingkungan belajar yang berorientasikan pada struktur implementasi (Siwardani, Dantes, & Sunu, 2015).

Untuk memperoleh hasil penelitian yang valid, menyeluruh, dan mendasar ini akan dilaksanakan secara langsung di SMP N 1 Imogiri yang akan dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2021 yaitu dari bulan Agustus 2021 hingga bulan November 2021 yang bertujuan untuk adalah untuk mengembangkan media video pada layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan kematangan karir siswa kelas VII SMP N 1 Imogiri.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket (kuisisioner) untuk memperoleh data secara langsung dari responden mengenai tentang minat belajar siswa pada kematangan karir siswa dalam pemilihan karir pada layanan bimbingan klasikal. Dalam proses penelitian ini proses pengumpulan data menggunakan angket (kuisisioner) untuk memperoleh data secara langsung dari responden dan kemudian dilakukan analisis data dengan cara diuji dengan uji validitas dan selanjutnya diuji dengan menggunakan uji *rating scale* dan penarikan kesimpulan.

Menurut Sugiyono (2009) menjelaskan bahwa perhitungan *rating scale* digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka presentase

Skor idea = skor tertinggi tiap butir x jumlah responden x jumlah butir.

Menurut Hartati (Lubis, 2013) untuk mengukur data angket analisis kebutuhan menggunakan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Angka persentase

f = frekuensi jawaban

n = jumlah responden

4. Hasil dan pembahasan penelitian

Mengacu pada penelitian sebelumnya, menurut Arif Yudianto (2017) ada faktor penting dalam proses pembelajaran yaitu penerapan media. Dalam menyampaikan informasi dalam pembelajaran, pemilihan media video memberikan dampak yang besar. Media video merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat untuk menyampaikan informasi, dan akan sangat membantu pemahaman siswa. Dengan bantuan media video, siswa akan lebih mengenal materi yang disampaikan oleh guru melalui pemutaran film. Item-item yang terdapat dalam media video, seperti suara, teks, animasi, dan grafik. Melalui media video, peserta dapat memperoleh keterampilan di bidang kognitif, emosional dan psikomotorik serta meningkatkan keterampilan interpersonal mereka.

Menurut Oktaviani, R. T. (2020) Media yang dikemas dengan cara yang menarik dapat melatih peserta untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Contoh model pembelajaran adalah media audiovisual. Saat ini media audiovisual gerak yang saat ini sangat diminati oleh pengajar yaitu video. Video dapat memberikan informasi yang jelas, memaparkan proses, memberi kemudahan penggunaan, mengajarkan ketrampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, serta mempengaruhi sikap. Karakteristik dari video adalah informasi yang jelas, berdiri sendiri, mudah digunakan, representasi isi, visualisasi dengan media, penggunaan resolusi tinggi, dapat digunakan secara klasikal tetapi juga dalam penggunaan yang dipersonalisasi. Video merupakan salah satu media yang paling sering digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar, dan biasanya guru memperoleh video online dari berbagai sumber yang berkaitan dengan materi yang mereka berikan. Dibandingkan ketika mereka perlu membuat video pembelajaran sendiri, lebih mudah bagi guru untuk menggunakan video online. Video online hanya dapat digunakan sebagai media pelengkap.

5. Kesimpulan

Hasil penelitian pengembangan media ini diperoleh melalui lima tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pada tahap analisis pengembang melakukan analisis kerja dan analisis permintaan, pada tahap desain pengembang mendesain media yang akan diproduksi,

pada tahap pengembangan pengembang mulai menggunakan aplikasi yang telah dipilih, untuk menghasilkan media yang telah divalidasi oleh para ahli, pada tahap evaluasi pengembang menilai reaksi siswa dan guru dari tahap implementasi.

Daftar Pustaka

- Andi Prastowo. (2012). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Arsyad, Azhar. (2003), Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fatimah, D. N. (2017). Layanan bimbingan klasikal dalam meningkatkan self control siswa SMP Negeri 5 Yogyakarta. Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam, 14(1), 25-37.
- Gonzales. (2008). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Edisi Kelima). Jakarta: Erlangga.
- Hendayani, N. (2017). HUBUNGAN ANTARA DUKUNGAN TEMAN SEBAYA DENGAN KEMATANGAN KARIER PADA MAHASISWA TINGKAT AKHIR UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- Kesitawahyuningtyas, M. T., & Padmomartono, S. (2014). Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Getasan, Kabupaten Semarang. Satya Widya, 30(2), 63-70.
- Lal. (2014). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Listyowati, A., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). Hubungan antara kebutuhan aktualisasi diri dan dukungan sosial dengan kematangan karir pada siswa kelas XII SMA N 2 Klaten. Wacana, 4(2).
- Lubis, T. (2013). Pengembangan multimedia pembelajaran berbentuk komik dengan alur cerita berangkai untuk identifikasi lack of knowledge siswa dalam memahami mata pelajaran TIK SMP (Skripsi tidak terpublikasi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Makrifah, F. L. (2014). Pengembangan Paket Peminatan dalam Layanan Bimbingan Klasikal untuk Siswa di SMP. Jurnal BK UNESA, 4(3).
- Mukhtar, M., Yusuf, S., & Budiamin, A. (2016). Program Layanan Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Self-Control Siswa. PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan dan Konseling, 5(1), 1-16.
- Munna, A. C., & Indrawati, E. S. (2019). HUBUNGAN ANTARA DUKUNGAN TEMAN SEBAYA DENGAN KEMATANGAN KARIER PADA SISWA KELAS XII SMK N 1 KENDAL (Doctoral dissertation, Undip).

- Muntamah, M., & Ariati, J. (2017). Hubungan antara Kelekatan terhadap Teman Sebaya dengan Kematangan Karir pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Trucuk Klaten. *Jurnal Empati*, 5(4), 705-710.
- Nugent, (2005). Smaldino dkk. 2008: 310.
- Nursyahidah, F. (2012). Penelitian Pengembangan (Development Research).
- Rojewski. (2011). Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ruqaiya Hasan. (1976) Cohesion in english. London: Longman
- Sinaga, D. H., & Kustanti, E. R. (2017). Hubungan antara dukungan sosial teman sebaya dengan efikasi diri wirausaha pada mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas diponegoro. *Jurnal Empati*, 6(1), 74-79.
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, M. (2003). Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing, Jakarta : Andi
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kemendikbud.