



Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI MODELING SIMBOLIK UNTUK MEMAHAMI KONSEP DIRI SISWA

Emmy Haryati¹⁾, Indri Astuti²⁾, Fadillah³⁾

¹⁾ Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

E-mail: emmyharyati27@student.untan.ac.id

²⁾ Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

E-mail: Indribk91@yahoo.com

³⁾ Universitas Tangjungpurai, Pontianak, Indonesia

E-mail: fadillah@fkip.untan.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and development (R & D). Model pengembangan menggunakan ASSURE. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa desain pengembangan video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa dengan model pengembangan yang digunakan adalah memodifikasi langkah pengembangan ASSURE, meliputi analyze learners, state objectives, select methods, media and materials, utilize materials, requires learner participation dan evaluate and revise. Profil pengembangan video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa berisi langkah-langkah storyboard yang terdiri dari tahap pra pengembangan, pelaksanaan pengembangan, dan evaluasi dan revisi. Analisis data perubahan pemahaman konsep diri siswa terhadap pengembangan video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa pada kelas sampel yang berjumlah 32 orang diketahui rata-rata angket perubahan pemahaman konsep diri siswa terhadap pengembangan video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa sebesar 88,8% dari 32 siswa mengalami perubahan pemahaman konsep diri, dengan nilai minimum 85,8% dari 32 siswa mengalami perubahan konsep diri dan nilai maksimumnya 96,13% dari 32 siswa mengalami perubahan konsep diri.

Kata Kunci: Video Animasi; Modeling Simbolik; Konsep Diri

I. PENDAHULUAN

Bimbingan dan konseling mengembangkan media pembelajaran dalam memberikan layanan kepada siswa untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapi. Bimbingan dan konseling merupakan proses pemberian dorongan (*process of helping*) kepada seorang ataupun orang supaya bisa menguasai serta menerima diri serta lingkungannya, memusatkan diri, serta membiasakan diri secara positif serta konstruktif terhadap tuntutan norma kehidupan (agama serta budaya) sehingga menggapai kehidupan yang bermakna (berbahagia, baik secara personal ataupun sosial.

Konsep diri seseorang bukanlah watak sejak lahir namun hasil belajar dari kegiatan sehari-hari melalui hubungan seseorang dalam bermacam-macam latar belakang, baik latar belakang keluarga, maupun latar belakang lainnya yang lebih luas. Pengetahuan tentang diri akan menambah konsep diri, dan pada saat yang bersamaan berhubungan dengan orang lain bisa menambah pengetahuan tentang diri individu.

Berdasarkan Anita Taylor dalam Dianingtyas Murtanti Putri (2012, h.113) mengatakan bahwa "*the concept of self is originally body or physical image*". Mahoney dalam Hendra Surya (2007, h.5) mengatakan bahwa "citra fisik yang ideal ini

didasarkan pada norma-norma budaya dan stereotip-stereotip yang dipelajari”. Dengan demikian menyiratkan bahwa mencapai keselarasan diantara citra tubuh yang telah ada dan yang sempurna yang dipegang oleh individu kemudian semakin tinggi kesempatannya seseorang akan memperlihatkan secara luas pandangan harkat yang tinggi begitu pula akan menganggap baik tentang tampilannya.

Salah satu dari bermacam-macam jenis media adalah media visual salah satunya adalah video animasi. Video animasi dapat digunakan untuk membantu guru BK dalam upaya memudahkan tercapainya pemahaman baru yang diperoleh siswa dari hasil mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Pemilihan video animasi yang digunakan dalam penelitian ini dengan pertimbangan karena video animasi lazim dimanfaatkan dan dirasa lebih efektif dalam menyajikan informasi dan memberikan pemahaman kepada siswa dari pada layanan non-visual.

Bersumber pada gejala yang terjadi di SMP Negeri 8 Singkawang hasil pra penelitian dengan Guru BK dan wali kelas pada tanggal 5 Januari 2021 dengan menggunakan angket dan dengan siswa berdasarkan AKPD (Analisis Kebutuhan Peserta Didik) terungkap bahwa dari 150 siswa terdapat 90% (135 siswa) mengalami masalah pada konsep dirinya. Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa yang mengalami gejala konsep diri rendah adalah 90 % (135 siswa) dari 150 siswa dilihat dari 4 aspek bidang bimbingan, maka permasalahan siswa terbesar pada aspek pribadi seperti gejala seperti 1) rasa ingin tahu yang tinggi, 2) siswa merasa belum memiliki kebiasaan untuk berpikir dan bersikap positif tentang penampilan fisiknya 3) siswa belum memahami tentang karakteristik individual 4) siswa masih merasa belum memiliki rasa percaya diri berkenaan dengan motivasi diri, 5) siswa belum tahu cara menyelesaikan masalah (konflik), siswa mudah putus asa dalam menghadapi kegagalan 6), merasa tidak menarik 7) merasa penampilan fisiknya tidak sebagaimana yang diharapkan, 8) tidak peduli akan kerapihan

penampilannya 9) kadang-kadang menggunakan cara yang tidak jujur agar dapat maju 10) mencoba menjaga penampilan sebaik-baiknya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk pengembangan video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa. Tujuan khusus penelitian ini ialah untuk mengembangkan desain video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa.

Menaganlsis profil video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa dan perubahan pemahaman konsep diri siswa terhadap pengembangan video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa.

Rusman (2013, h.147) menjelaskan bahwa pembelajaran design model pembelajaran pada dasarnya adalah pengelolaan dan pengembangan yang dilakukan terhadap komponen pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan sistem pembelajaran yang berorientasi pada sistem. Pengembangan pusat pembelajaran ini diawali dengan langkah pengumpulan data untuk mengidentifikasi potensi perilaku dan minat dalam perbaikan metode pengajaran. Contoh pendekatan sistem adalah model ASSURE.

Penafsiran berdasarkan Syaiful Saga (2015, h.175) bahwa model pembelajaran yaitu konteks konseptual yang menggambarkan langkah yang terstruktur dalam mengelola pengalaman belajar peserta didik dapat memperoleh sasaran belajar khusus. Model-model bimbingan dan konseling berawal dari aktivitas bimbingan konseling di Amerika yang dikembangkan di beberapa konteks pikir yang membuat patokan dan panutan dalam pelayanan disekolah-sekolah. Sebutan model berdasarkan Shertzer dan Stone (1981) yaitu suatu kenseptualisasi yang luas, berjiwa teoritis namun belum melengkapi semua patokan bagi suatu teori ilmiah.

Pendapat Aunurrahman (2010, h.35) belajar ialah suatu prose yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Animasi menggambarkan media yang mengemukakan pesan audiovisual dan

gerak karena film menyajikan kesan yang imperpresif untuk audiennya. Animasi bukan hanya bagi rekreasi bagi siswa namun dapat juga dimanfaatkan disemua aspek, sebab dalam film animasi terdapat petunjuk yang disajikan buat audien (Henry, 2005).

Rakhmat (2007:99) mendefinisikan konsep diri sebagai “pandangan dan perasaan tentang diri individu. Perasaan diri ini boleh bersifat psikologi, sosial dan fisik”. Konsep diri adalah bagaimana seorang individu memandang kepribadiannya sendiri melalui lensa yang bisa mendistorsikan pengalaman-pengalamannya. Menurut Hendrawansyah dan Pamudi (2009: h.714) memberi batasan bahwa *storyboard* merupakan terjemahan berupa gambar cerita (komik) dari naskah yang sudah dibuat, dan digunakan dalam proses perancangan sebuah produk multimedia”.

II. METODE

Penelitian pengembangan video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa yang peneliti kembangkan termasuk kedalam jenis penelitian pengembangan. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas jenis penelitian ini menggunakan model desain pembelajaran ASSURE karena sesuai dengan judul peneliti yaitu mengembangkan bahan ajar berupa media video animasi modeling simbolik. Model ASSURE terdiri dari 6 tahap yaitu: (1) Menganalisis Peserta didik (*Analyze Learners*), (2) Menyatakan tujuan (*States Objectives*), (3) Pemilihan Metode, Media, dan Material (*Select Methods, Media, and Materials*), (4) Memanfaatkan Media dan Bahan (*Utilize Media and Materials*), (5) Membutuhkan Partisipasi Learner (*Require Learner Participation*), (6) Evaluasi dan Revisi (*Evaluate and Revise*) (Benny A. Pribadi, 2011, h.29).

Tempat penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 8 Singkawang.

bulan Februari s/d Juni. Partisipan penelitian ialah siswa, guru BK, dan validator. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengambilan data sebagai berikut : 1) teknik komunikasi langsung

(wawancara, observasi), 2) teknik komunikasi tidak langsung (inventori). Teknik Analisa data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Video Animasi Modeling Simbolik untuk Memahami Konsep Diri Siswa

Tahapan rancangan yang telah dilakukan oleh peneliti meliputi tahapan pra pengembangan yang terdiri dari *Analyze Learner Characteristic dan State Objective*, tahap pengembangan yang terdiri atas *Select method, media and learning materials dan Utilize material*, dan tahap evaluasi dan revisi yang terdiri dari *Require learner participatiaon dan Evaluate and revise*. Adapun penjelasannya masing-masing tahapan dapat diuraikan dibawah ini :

TAHAP PRA PENGEMBANGAN

Proses yang dilakukan pada tahap meliputi *Analyze Learner Characteristic dan State Objective* yaitu mengumpulkan informasi berupa analisis terhadap karakteristik siswa dan menetapkan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik yang dibutuhkan untuk membuat produk.

A. Analisis karakteristik umum siswa

Pada tahap ini adalah mengumpulkan informasi umum mengenai kebutuhan, analisis perangkat keras dan analisis karakter siswa yang dibutuhkan untuk membuat produk berdasarkan analisis kompetensi tertentu, mengobservasi gaya belajar siswa, analisis tujuan dan standar, analisis tujuan umum dan tujuan khusus layanan.

B. Analisis karakteristik khusus

Analisis karakteristik siswa sangat diperlukan untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga sangat dibutuhkan dalam perencanaan pembelajaran.

Mengembangkan instrumen kebutuhan awal

Berkaitan denga hal ini, dibutuhkan kemampuan siswa untuk menentukan cara menggali kemampuan awal dalam hal memahami

konsep diri. Cara yang dilakukan adalah mengembangkan instrumen kebutuhan awal, melakukan tanya jawab, menceritakan pengalamannya terkait materi video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri, dan menggunakan metode video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri.

Menganalisis instrumen kebutuhan awal siswa dan guru Bimbingan Konseling

Dalam hal ini siswa diajak untuk mengetahui manfaat dan kegunaan produk yang dibuat, menggunakannya dan mengetahui isi produk tersebut apakah sesuai dengan kebutuhan awal siswa dan guru Bimbingan Konseling,

Studi literatur

Berkaitan dengan studi literatur dalam pra pengembangan produk yang akan digunakan maka harus disesuaikan dengan studi literatur

Pengembangan materi layanan video animasi Modeling simbolik untuk memahami konsep diri

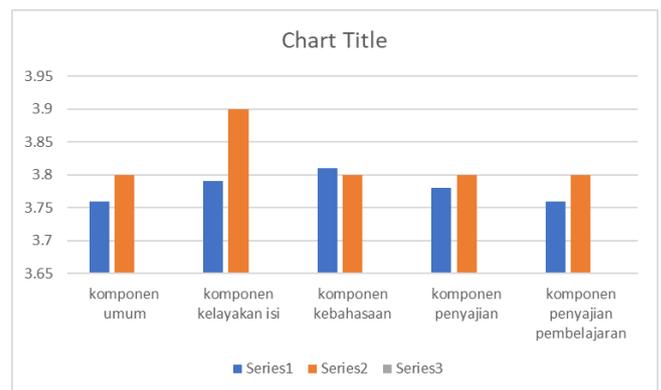
Peneliti menentukan tim pengembang, menentukan sumber daya yang dibutuhkan, menyusun jadwal pengembangan, memilih dan menentukan cakupan, struktur dan uraian materi atau pesan pembelajaran, pembuatan *storyboard*, menentukan spesifikasi produk, dan membuat prototipe produk.

TAHAP PENGEMBANGAN

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan dengan menentukan metode, teknologi dan media serta bahan ajar yang akan dikembangkan (*Select method, media and learning materials*) yang dilakukan peneliti dengan melakukan validasi produk sebelum kegiatan. Sebelum menggunakan metode, media dan bahan ajar peneliti melakukan uji coba (*Utilize material*) kepada siswa untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif dan efisien untuk digunakan dalam layanan pembelajaran.

Produk yang akan divalidasi oleh ahli dengan tujuan untuk mengetahui kualitas kelayakan model video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa yang dikembangkan. Adapun para ahli yang akan melakukan validasi media pembelajaran dalam hal ini model video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa oleh peneliti terdiri dari 7 orang ahli yang akan memvalidasi ketiga aspek yaitu materi, media dan desain.

A. Validasi Ahli Materi



Gambar 1. Validasi ahli materi tahap 1 dan 2

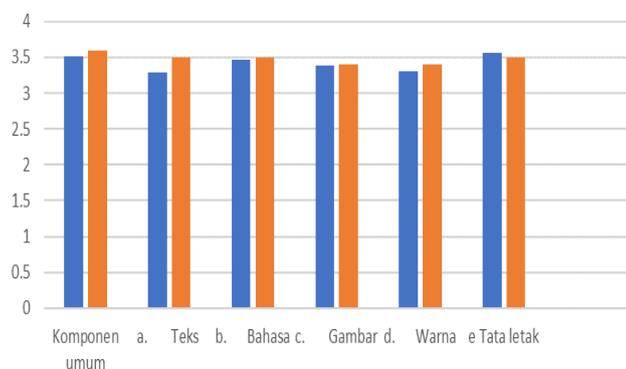
Pada gambar 1 diatas dapat dijelaskan bahwa terdapat peningkatan pada komponen umum, komponen kelayakan isi, komponen kebahasaan, komponen penyajian dan komponen penyajian pembelajaran walaupun terdapat penurunan 0,1 pada komponen kebahasaan. Pada tahap validasi ahli materi, komentar dan saran diberikan oleh validator untuk dijadikan dasar dalam mengevaluasi produk yang akan dikembangkan.

Dari hasil saran dan komentar dari ahli materi peneliti melakukan evaluasi. Adapun hasil evaluasi yang dilakukan peneliti berdasarkan saran dan komentar serta catatan ahli materi adalah sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan ke arah 3 dimensi, teknik prototyping dan animasinya
- 2) Menyajikannya sebagai bahan ajar
- 3) Menambah materi konsep diri

- 4) Mengambil contoh-contoh dari lingkungan/ pengalaman sehari-hari

B. Validasi Ahli Media



Gambar 2. Validasi Ahli Media tahap 1 dan tahap 2

Pada gambar 2 terlihat bahwa komponen umum, komponen khusus yang meliputi aspek teks, bahasa, gambar, warna dan tata letak mengalami peningkatan yang signifikan. Selain penilaian yang diisi, terdapat juga catatan saran dan komentar dari ahli media sebagai berikut:

- 1) Pada bagian awal sebaiknya disajikan petunjuk penggunaan media, agar siswa lebih mudah dalam mengoperasikan media tersebut.
- 2) Teknik modeling citasi dari banyak animasi !
- 3) Media sesuai dengan citasi dan kemampuan siswa
- 4) Media sudah relevan dengan permasalahan yang ada baik warna, gambar maupun tata letak
- 5) Sudah sangat baik untuk bahan ajar
- 6) Validasi Ahli Desain

Dari hasil komentar dan saran dari dua ahli desain, peneliti melakukan evaluasi. Adapun hasil evaluasi yang dilakukan peneliti berdasarkan saran dan komentar serta catatan ahli model/desain adalah sebagai berikut, yaitu dengan melakukan evaluasi secara prosedural dengan langkah-langkah yang jelas, memperbaiki pedoman/petunjuk sebagai langkah dalam menggunakan model/desain dan disesuaikan

dengan audiens (siswa) serta mengarahkan model/desain kepada pemahaman konsep diri.

C. Tahap Uji Coba, Evaluasi dan Revisi

Uji coba individu (3 orang)

Uji coba dilakukan pada bulan April 2021 pada kelompok individu yang berlokasi di SMP Negeri 8 Singkawang. Subjek uji coba kelompok individu terdiri dari 3 orang siswa kelas IX yang dipilih secara acak terdiri dari 1 orang dengan nilai dibawah KKM dan kategori sedang mengalami masalah konsep diri, 1 orang dengan nilai sedang (sebatas KKM) dan kategori berat mengalami masalah konsep diri, dan 1 orang dengan nilai di atas KKM (tinggi) dan kategori rendah mengalami masalah konsep diri.

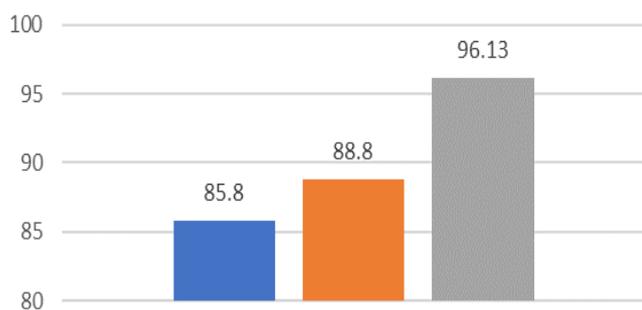
Uji Coba Kelompok Kecil (9 orang)

Uji coba dilakukan pada bulan April 2021 pada kelompok kecil berlokasi di SMP Negeri 8 Singkawang. Subjek uji coba kelompok individu terdiri dari 3 orang siswa kelas IX yang dipilih secara acak terdiri dari 3 orang dengan nilai dibawah KKM dan kategori sedang mengalami masalah konsep diri, 3 orang dengan nilai sedang (sebatas KKM) dan kategori berat mengalami masalah konsep diri, dan 3 orang dengan nilai di atas KKM (tinggi) dan kategori rendah mengalami masalah konsep diri. Pelaksanaan uji coba kelompok perorangan dilakukan dengan menayangkan aplikasi video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa, kemudian menyebarkan angket kepada siswa untuk mengetahui perubahan pemahaman konsep diri siswa terhadap video animasi modeling simbolik yang ditayangkan.

Uji coba lapangan (30 Orang)

Uji coba dilakukan pada bulan April 2021 pada kelompok kecil berlokasi di SMP Negeri 8 Singkawang. Subjek uji coba kelompok individu terdiri dari 30 orang siswa kelas IX. Pelaksanaan uji coba kelompok perorangan dilakukan dengan menayangkan aplikasi video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa, kemudian menyebarkan angket kepada siswa untuk mengetahui perubahan pemahaman konsep

diri siswa terhadap video animasi modeling simbolik yang ditayangkan.



Gambar 3. Perbandingan Hasil Uji Coba Perubahan Pemahaman Konsep Diri terhadap Video Animasi Modeling Simbolik untuk Memahami Konsep Diri Siswa

Berdasarkan gambar 3 di atas dapat dijelaskan bahwa pada uji coba individu diperoleh sebesar 85,8%, menunjukkan perubahan pemahaman konsep diri terhadap produk dinyatakan baik, kemudian ujicoba kelompok kelompok kecil diperoleh sebesar 88,8%, dan uji coba lapangan sebesar 96,13%, menunjukkan perubahan pemahaman konsep diri terhadap produk dinyatakan baik. Dengan demikian berdasarkan uji coba tersebut dapat dikatakan bahwa video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa dapat digunakan pada aplikasi layanan pembelajaran.

Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan setelah ujicoba lapangan yang dilaksanakan dengan melakukan kegiatan mengevaluasi kekurangan aplikasi video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa berdasarkan hasil analisis uji coba lapangan.

Hasil Komentar dan Saran Siswa

TABEL 1

CATATAN, KOMENTAR DAN SARAN SISWA

No	Komentar dan Saran Siswa
1	Jelas penggunaannya dan mudah dipahami
2	Bahasanya mudah di mengerti
3	Ketepatan warna sangat jelas sehingga menarik perhatian

Dari hasil komentar dan saran dari siswa, peneliti melakukan evaluasi. Adapun hasil evaluasi dilakukan peneliti berdasarkan komentar dan saran tentang media/aplikasi yang digunakan adalah sebagai berikut, yaitu dengan melakukan evaluasi para produk yang dihasilkan agar dapat digunakan sebagai media/aplikasi.

Hasil wawancara guru bimbingan konseling

TABEL 2

PARTISIPAN PENELITIAN GURU BIMBINGAN KONSELING TERHADAP VIDEO ANIMASI MODELING SIMBOLIK UNTUK MEMAHAMI KONSEP DIRI SISWA YANG DIKEMBANGKAN

Aspek	BK1	BK2	BK3	Jumlah	Rata-rata
Aspek umum	23	23	24	70	3,50
Aspek pembelajaran	32	33	32	97	4,85
Aspek desain	20	19	20	59	2,95
Aspek fasilitas media	19	20	21	60	3,00
Aspek strategi pembelajaran	19	20	19	58	2,90
Total Rata-rata					3,44
Kategori Total nilai Partisipan Guru BK					Baik

Pada tabel 4.23 menunjukkan partisipan guru Bimbingan Konseling pada aspek umum rata-rata 3.50, nilai rata-rata aspek pembelajaran 4,85, nilai rata-rata dari segi aspek desain 2,95, dan rata-rata dari aspek fasilitas media 3,00, dari segi aspek desain 2,95 dan rata-rata dari aspek strategi pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 2,90, sehingga dari nilai rata-rata keseluruhan penilaian partisipan guru Bimbingan Konseling dari ke lima aspek adalah 3,44. Berdasarkan kriteria partisipan guru Bimbingan Konseling dengan rentang nilai 2,51-3,25 masuk dalam kriteria “Baik” maka hasil data yang diperoleh dari penelitian partisipan guru Bimbingan Konseling yang diperoleh dengan nilai 3,44 adalah termasuk dalam kriteria “Baik”, sehingga dapat disimpulkan penggunaan video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa direspon baik oleh Guru Bimbingan Konseling sebagai salah satu media layanan pembelajaran.

Tahap Revisi

Revisi akhir setelah uji coba lapangan yang dilaksanakan dengan melakukan kegiatan memperbaiki aplikasi video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa yang dikembangkan. Perbaikan dilakukan berdasarkan pada hasil analisis uji coba lapangan. Setelah perbaikan produk video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa adalah melakukan publikasi hasil penelitian pengembangan ke masyarakat umum. Publikasi produk penelitian video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa dengan cara mengupload aplikasi ini ke situs *Youtube*. Aplikasi video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa yang sudah dipublikasi melalui situs *Youtube* dapat dilihat pada link dibawah ini: <https://youtu.be/NFoAzHI4K4s>

Pembahasan

Desain Video Animasi Modeling Simbolik untuk Memahami Konsep diri

Desain video animasi modeling simbolik untuk memahami siswa merupakan rancangan awal dari pengembangan media layanan pembelajaran yang digunakan untuk mendukung kegiatan layanan pembelajaran dalam bimbingan dan konseling. Untuk menghasilkan sebuah produk yang baik maka diperlukan sebuah desain yang baik dimana desain tersebut dapat mempresentatifkan keinginan peneliti untuk dapat menjawab permasalahan-permasalahan yang ada dalam memahami konsep diri siswa.

Berdasarkan prinsip dan kriteri dalam pemilihan media pembelajaran, peneliti bersandar pada pendapat ahli Mc. Connl (1974) dalam Rudi Susiana dan Cepi Riyana (2009, h.69) dengan tegas mengatakan "*if the medium fits use it*" jika media sesuai maka gunakanlah. Kriteria umum dalam pemilihan media pembelajaran yaitu : 1) kesesuaian terhadap tujuan pembelajaran 2) kesesuaian terhadap materi, 3) kesesuaian terhadap karakteristik siswa, 4) kesesuaian dengan teori, 5) kesesuaian dengan gaya belajar siswa, 6) kesesuaian dengan fasilitas.

Prinsip dalam pengembangan video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep diri siswa dengan menyesuaikan karakteristik siswa dan gaya belajar siswa yang tertuang dalam kompetensi dasar, bagaimana mengemas media layanan sehingga dapat dijadikan media alternatif dalam menyelesaikan kesenjangan yang terjadi pada proses layanan.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya, antara lain penelitian Iwan Falahudin (2014) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pada dasarnya dimaksudkan untuk membantu agar kegiatan layanan lebih efektif mencapai tujuan dan efisien dalam hal tenaga, waktu dan biaya. Dalam penelitian Mahnun (2012) menunjukkan bahwa keberhasilan media dalam meningkatkan kualitas belajar siswa ditentukan pada bagaimana kemampuan guru dalam memilih media yang akan digunakan.

Tahap Pra Pengembangan

Tahap pra pengembangan dimulai dari analisis yaitu dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang mendukung. Menganalisis karakteristik siswa, menganalisis kompetensi tertentu, mengobservasi gaya belajar siswa, menganalisis tujuan dan standar, menganalisis tujuan umum dan tujuan khusus layanan, mengembangkan instrumen kebutuhan awal, menganalisis instrumen kebutuhan awal siswa dan guru Bimbingan dan Konseling, studi literatur, dan pengembangan materi layanan, dari hasil analisis tersebut dapat diketahui bahwa belum adanya media yang digunakan dalam proses bimbingan dan juga kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan yaitu materi konsep diri menjadi faktor utama perlu adanya media sebagai alat bantu dalam melakukan bimbingan kepada siswa untuk memahami konsep diri. Menurut peneliti video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa di kelas IX SMP Negeri 8 Singkawang dinilai sangat efektif dan efisien serta jelas.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal tentang video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa yang digunakan selama ini belum/kurang efektif (53,12%), pemberian layanan konsep diri siswa kurang efektif (59,37%), ketersediaan waktu siswa bertemu guru pembimbing dikategorikan kurang (50,0%), kejelasan siswa terhadap waktu yang tepat untuk menghubungi guru pembimbing karena tidak jelasnya kapan dapat melayani keluhannya dan masalah lainnya tergolong tidak jelas (37,50%), dan solusi pendidikan jarak jauh dan internet menjadi cara yang sangat penting untuk menyediakan pada tempat dan waktu yang berbeda tergolong baik dengan persentase 46,88%.

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan atau perancangan dilakukan penyusunan dalam bentuk aplikasi dan perancangan instrument. Penyusunan awal berupa *storyboard* untuk menyajikan alur program kedalam bentuk sketsa gambar secara berurutan, yang berfungsi untuk mendeskripsikan proses pengembangan dari awal sampai akhir. Penyusunan desain dilakukan agar peneliti secara garis besar dapat mengetahui bagaimana produk yang akan dibuat, penyusunan yaitu dengan menyusun pembukaan awal, cover, judul materi, penjelasan tentang contoh-contoh konsep diri, feedback layanan, kesimpulan dan penutup. Pada perancangan instrumen dimaksudkan untuk menyusun angket untuk mengevaluasi produk yang telah dibuat. Instrumen tersebut diantaranya adalah angket ahli media, ahli materi dan ahli desain serta angket perubahan pemahaman siswa terhadap konsep diri melalui penggunaan video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa.

Dalam penelitian ini ada beberapa instrumen yang dikembangkan antara lain instrumen validasi ahli desain, validasi ahli materi dan validasi ahli media yang didasari atas pendapat ahli yaitu, penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah peneliti sendiri, sebagaimana menurut Sugiyono (2008, h. 223) “Dalam penelitian kualitatif *‘the researcher is the key*

instrumen”. Jadi peneliti adalah merupakan instrumen kunci dalam penelitian kualitatif.

Berdasarkan atas pendapat ahli berkenaan dengan instrumen pada video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa bahwa peneliti merupakan kunci dari dalam penelitian ini karena untuk mendapatkan data yang valid dan *reliable* maka diperlukan suatu analisis uji coba instrumen, setidaknya menganalisis sisi validitas (kesahihan) dan reliabilitas sedangkan penelitian kualitatif, kesahihan data lapangan sangat dipengaruhi oleh keterampilan peneliti dalam prose pengumpulan data sehingga tercapai tujuan layanan.

Dalam tahap pengembangan video animasi modeling simbolik ini diperlukan suatu rancangan awal berupa *flowchart* dan *storyboard*. Menurut Deni Darmawan (2012, h. 68) *flowchart* atau bagan alur adalah suatu bagan yang berisi grafis yang menunjukkan arah aliran kegiatan dan data-data yang dimiliki program sebagai suatu proses eksekusi. Hal ini selaras dengan kegiatan peneliti yaitu membuat *flowchart* dan *storyboard*.

Hasil penilaian kelayakan terhadap produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut, penilaian validasi ahli materi sebesar 3,81% dengan kategori “layak” untuk digunakan, validasi ahli media sebesar 3,49% dengan kategori “layak” untuk digunakan, validasi ahli desain sebesar 3,94 % dengan kategori “layak” untuk digunakan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa siswa sangat membutuhkan video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa yang sesuai, seimbang dan selaras dengan ketertarikan siswa terhadap produk yang dikembangkan peneliti. Hal ini juga diperkuat lagi dengan informasi guru BK jika dibutuhkan video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa berminat dengan produk yang dikembangkan peneliti.

Tahap Evaluasi dan Revisi

Untuk mengevaluasi sejauh mana tingkat keterbacaan suatu produk yang dikembangkan, akan dilakukan uji coba empiris yaitu uji coba

kelompok *one to one*, uji coba kelompok sedang, uji coba kelompok besar dan uji coba lapangan. Dalam memperoleh data, pada uji coba empiris pada penelitian menggunakan instrume perubahan pemahaman konsep diri siswa terhadap produk yang akan dikembangkan. Data yang diperoleh dari hasil uji coba kelompok *one to one* adalah nilai dengan rata-rata 85,8%, uji coba kelompok sedang dengan nilai rata-rata 88,8%, uji coba kelompok besar 96,13%. Dari hasil yang diperoleh pada setiap uji coba kelompok empiris terdapat peningkatan pemahaman terhadap produk video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa yang dikembangkan.

Dari hasil penelitian pada tahap uji coba empiris ini diperkuat oleh pendapat ahli menurut Aunurrahman (2018, h. 62) secara prinsip uji coba bertujuan untuk melihat apakah perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat diimplementasikan atau tidak, beberapa bagian mungkin memerlukan evaluasi dan revisi. Kegiatan terakhir adalah revisi terhadap draft menjadi draft akhir perangkat pembelajaran tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa uji coba empiris pada penelitian ini berfungsi untuk melihat sejauh mana tingkat keterbacaan produk yang dikembangkan berdasarkan tingkat pemahaman yang diberikan pada uji coba empiris terhadap penggunaan media adalah "Sangat Baik" sehingga pengembangan video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa dapat dijadikan salah satu media layanan pembelajaran alternatif dalam mendukung proses pemberian layanan Bimbingan Konseling.

Profil video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa

Alur cerita dari *storyboard* berdasarkan produk yang dibuat oleh peneliti adalah berupa tahap persiapan yaitu 1) Guru BK menerima kehadiran siswa yang mengalami masalah dengan konsep diri 2) Guru BK berkomunikasi dan berkonsultasi tentang konsep diri, tahap pelaksanaan terdiri dari 10 contoh tentang konsep diri, tahap pengakhiran adalah memberikan flashback layanan dan kesimpulan di akhir video.

Adapun profil produk video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa memiliki perbedaan dengan yang lainnya yang pernah dikembangkan sebelumnya antara lain: memiliki 10 contoh konsep diri yang disajikan dalam bentuk animasi sehingga mudah dipahami oleh siswa. Pengembangan profil pada video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa ini berdasarkan pendapat ahli yang berpendapat bahwa ada enam kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai secara umum yaitu harus menyangkut pada salah satu gabungan dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep prinsip dan generalisasi.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan.
- 4) Guru trampil menggunakannya.
- 5) Ketepatan pengelompokan sasaran.
- 6) Mutu teknis dimana pengembangan visual maupun audio memenuhi persyaratan teknis tertentu. (Azhar Arsyad, 2011, h.75).

Sejalan dengan pendapat diatas Levie & Lentz (Arsyad, 2019, h. 20-21) mengemukakan terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu 1) Fungsi Atensi, 2) Fungsi Afektif, 3) Fungsi Kognitif, 4) Fungsi Kompetensatoris, keempat fungsi ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan ilmu pengetahuan dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang.

Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pengajaran pada hakekatnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran. Dengan bantuan media siswa diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar, dengan demikian berkenaan dengan profil video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa memiliki peranan penting untuk mempermudah berinteraksi

terhadap media dan dengan tampilan yang menarik dapat meningkatkan minat siswa dalam memahami materi sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Perubahan Pemahaman Siswa terhadap video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa

Berdasarkan hasil uji perubahan pemahaman siswa terhadap video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa dengan persentase 85,8%, uji coba kelompok kecil dengan persentase 88,8% dengan kategori “layak”, dan uji coba lapangan dengan persentase 96,13% dengan “layak”. Hal ini berpengaruh “kuat” terhadap perubahan pemahaman konsep diri siswa.

Penelitian tentang video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa ini didasari atas pendapat para ahli. Menurut Robert M. Gagne (dalam Benny A. Pribadi, 2009, h.6) belajar dapat diartikan sebagai “*A natural process that leads to change in what we know, what we can do, and how we behave.*” Belajar adalah proses alami yang mengarah kepada perubahan pada pengetahuan, tindakan dan perilaku seseorang. Sedangkan menurut Robert Heinich, dkk (Benny A. Pribadi, 2009, h.6) belajar diartikan sebagai “*....development of new knowlwdgw, skills, or attitudes as individual interact with learning redources*”. Belajar merupakan sebuah proses pengembangan pengetahuan baru, keterampilan dan sikap individu yang terjadi melalui sumber-sumber belajar.

Berbekal pendapat para ahli maka dapat disimpulkan dalam penggunaan video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa sebagai media layanan pembelajaran secara teoritis dan hasil uji coba dilapangan kepada 32 siswa dengan nilai maksimum 96,13% dapat berpengaruh “kuat” terhadap perubahan pemahaman konsep diri siswa melalui video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa.

IV. KESIMPULAN

Pengembangan video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa adalah media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi guna menjawab keterbatasan sumber belajar dan waktu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan proses layanan.

Pada uji coba empirik tingkat efektifitas penggunaan media videoe animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa mendapat respon sangat “baik” dari siswa dan guru. Dengan kata lain, dari penelitian ahli respon siswa dan respon guru ini “layak digunakan” untuk pembelajaran.

Profil pengembangan video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa telah diuji dan “layak” dignakan dalam layanan bimbingan dan konseling.

Perubahan pemahaman siswa terhadap konsep diri melalui video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa berdasarkan hasil uji perubahan pemahaman menunjukkan penilaian “layak” dari ahli, dan dari respon “positif” siswa sebagai penggunaan, dan model ini berpengaruh “kuat” terhadap perubahan pemahaman siswa dalam layanan pembelajaran. Dengan demikian video animasi modeling simbolik untuk memahami konsep diri siswa dapat dipergunakan oleh Guru Bimbingan dan Konseling sebagai media yang dapat meningkatkan kualitas layanan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grasindo Persada
- Aunnurahman. 2013. Belajar dan Pembelajaran. Bandung : Alfabeta. Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman Vol. 03 No. 2 Desember 2017
-2019. Buku Ajar Penelitian Kualitatif & Pengembangan Memuat Konsep-Konsep Praktis untuk Dosen dan Mahasiswa. Pontianak : Publishe Fahrurna Bahagia
- Beny A. Pribadi. 2011. Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses. Jakarta : PT Dian Rakyat

- Deni, Darmawan. 2012. Inovasi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Falahudin, Iwan, 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. Jurnal Lingkar Widyaaiswara, 4 (1), 104-117
- Hendrawansyah, R. Y. Tyas Catur Pamudi, 2009 Multimedia Pembelajaran Lithosfer Untuk SMA Kelas X , Jurnal Teknologi Informasi, Volume 5 Nomor 2 Oktober 2009. ISSN 1414 -9999
- Henry. 2005. Pandaun Praktis Membuat Game 3D. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Mahnun, Nunu. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). E-jurnal, 1 (37). 28. Diakses dari halaman web: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:vJRB3Vf55WoJ:ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/download/310/293+&cd=1&hl=id&ct=clnk&gl=id>.
- Putri, Dianingtyas Murtanti. Pembentukan Konsep Diri Anak Usia Dini di One Earth School Bali, Ilmu Komunikasi Journal of Communication Science vol.2 no.1 Februari- Juli 2012, p. 100-117 (ISSN: 2087-8850
- Rahmat, Jalaludin. 2005. Psikologi Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rusman. 2013. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Shertzer, B & Stone, S. C. 1981. Fundamentals Of Guidance. Boston: Houghton Mifflin Company
- Sagala, Sayiful. 2015. Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : ALFABETA
- Susiana, Rudi dan Riyana. Cepi. 2009. Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian. Bandung: CV. Wacana Prima
- Surya, Hendra. 2007. Percaya Diri itu Penting: Peran Orangtua dalam Menumbuhkan Percaya Diri Anak. Jakarta: Elex Media Komputindo.