

## PENGEMBANGAN MEDIA *CINEMATOGRAPHY* DALAM LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BERPRESTASI SISWA SMAN 1 BABAT

**Brado Augustta Gitna**

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
brado.17010014072@mhs.unesa.ac.id

**Bambang Dibyo Wiyono**

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
bambangwiyono@unesa.ac.id

### Abstrak

Kualitas lulusan siswa SMA sangat dipengaruhi oleh kompetensi akademik siswa. Pemberian layanan bimbingan secara daring di masa pandemi adalah tantangan baru bagi konselor dalam memberikan layanan bimbingan maupun konseling, dan diharapkan dapat memenuhi tantangan di masa mendatang. Perlu adanya adaptasi terkait media pendukung layanan bimbingan klasikal yang diberikan konselor kepada siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah menguji efektifitas media pendukung layanan bimbingan dan konseling dengan memanfaatkan teknologi informasi berupa media *Cinematography*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* oleh Borg and Gal (1983) tahapan berupa pengumpulan dan penelitian informasi, perencanaan, pengembangan format produk, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, deseminasi dan implementasi. Jenis analisis data kualitatif dan kuantitatif (CVR dan CVI). Menggunakan angket uji akseptabilitas pada hasil penelitian dan kesimpulan.

**Kata Kunci :** Bimbingan Klasikal, Media BK, *Cinematography*.

### Abstract

The quality of high school graduates is strongly influenced by the academic competence of students. The provision of online guidance services during the pandemic is a new challenge for counselors in providing guidance and counseling services, and is expected to meet future challenges. There needs to be an adaptation related to media supporting classical guidance services provided by counselors to students. The purpose of this study is to test the effectiveness of media supporting guidance and counseling services by utilizing information technology in the form of *Cinematography* media. This study uses the *Research and Development* method by Borg and Gal (1983) in the stages of collecting and researching information, planning, developing product formats, initial trials, product revisions, field trials, dissemination and implementation. Types of qualitative and quantitative data analysis (CVR and CVI). Using acceptability test questionnaires on research results and conclusions.

**Keywords:** Classical Guidance, BK Media, *Cinematography*

### PENDAHULUAN

Kualitas dari sebuah lulusan SMA sangat dipengaruhi oleh aspek kompetensi siswa/peserta didik, khususnya di bidang akademik. Dan beberapa hasil analisa penelitian menunjukkan, bahwa kompetensi prestasi peserta didik dipengaruhi oleh tingkat motivasi berprestasi peserta didik. Menurut (McClelland, 2010) dalam (Wiyono, 2015) didalam analisa penelitiannya menyebutkan bahwa tingkat motivasi berprestasi peserta didik itu mampu berkontribusi hingga 64% terhadap kompetensi belajar.

Konsep motivasi berprestasi ini pertama kali diciptakan oleh (Murray et al., 2008) kebutuhan dalam menyelesaikan hal yang

sulit, mengungguli, menguasai, melampaui individu lain serta selalu mengatasi hambatan dan menetapkan standar yang tinggi. (McClelland, 1987) menyatakan bahwasanya individu yang memiliki tingkat motivasi yang tinggi, akan berdampak sangat baik dan mendapatkan manfaat jangka panjang yaitu dari kesuksesan dalam pekerjaan dan kesuksesan dalam wirausaha. karena individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi berani mengambil resiko yang moderat, berani memikul tanggung jawab, memperhatikan umpan balik dan keuntungan, bersifat kompetitif, dan selalu menemukan cara inovatif untuk bersaing.

Hasil dari penelitian (Fatchurrochman, 2011) tentang pengaruh dari tingkat tinggi nya motivasi berprestasi siswa memiliki pengaruh positif yang akan menunjang kesiapan belajar siswa. Motivasi

berprestasi yang rendah dapat menurunkan kemampuan belajar peserta didik. Yang mengakibatkan siswa/peserta didik menjadi semakin malas dan suka menunda pekerjaan, telat mengumpulkan tugas, datang sekolah tidak tepat waktu, mudah menyerah ketika mengalami kegagalan, karena dengan rendahnya motivasi berprestasi.

Problema yang terjadi saat ini semakin diperburuk dengan adanya masa pandemi COVID-19 ini. Menurut (Febrianti, 2021) Covid-19 sangat berdampak bagi semua aktivitas masyarakat, mulai pekerjaan, pendidikan dan sebagainya. Pendidikan yang harusnya berjalan menjadi tertunda akibat penyebaran virus covid-19. Akibat dari pemberhentian belajar sementara kepada siswa ini berdampak pada turunnya motivasi belajar siswa. Teknologi yang semakin maju sekarang seharusnya membantu memfasilitasi siswa, Namun keadanya pandemic yang sekarang justru menurunkan motivasi belajar siswa. Menurut (Rosadi & Andriyani, 2020) Satuan tingkat Pendidikan, mulai dasar hingga Pendidikan Tinggi berupaya untuk menyesuaikan program kurikulum yang berlaku agar tujuan pendidikan nasional tetap tercapai. Diharapkan calon konselor dapat memenuhi tantangan peradaban di masa mendatang. Motivasi belajar adalah dorongan dalam diri individu untuk belajar sesuai dengan bakat & minat untuk mencapai tujuannya. Menurut Clayton Alderfer (dalam Nashar, 2004:42) Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam hal belajar yang mendorong hasrat. Untuk mendapat prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Sedangkan menurut Arden (1957) dalam Wina Sanjaya. (2010:250) bahwa kuat dan semangat Tidaknya Usaha yang dilakukan individu untuk mencapai tujuan akan ditentukan oleh kekuatan motive yang dimiliki individu tersebut. Hasil studi melalui wawancara peneliti yaitu saya dengan guru BK SMAN 1 Babat, Lamongan, Kelas X IPA 5, X IPA 6, X IPA 7 mendapati hasil yang cukup memprihatinkan yakni, sebanyak 108 siswa, 45% sering terlambat dalam mengumpulkan tugas. Dapat diartikan ( $108 \times 45\% = 48$ ) ada 48 siswa dari 108 yang sering terlambat dalam mengumpulkan tugasnya. Dan 50% tugas yang dikumpulkan beberapa mendapati kesalahan. Menunjukkan bahwasanya motivasi berprestasi peserta didik yang rendah, sangat berpengaruh terhadap minat dan antusias belajar siswa, dan mengurangi rasa kompetitif peserta didik.

Layanan bimbingan konseling yang dilaksanakan pada lembaga SMAN 1 Babat, Lamongan. dalam kasus tersebut adalah melakukan bimbingan klasikal. Bimbingan klasikal oleh (Farozin, 2012) Layanan bimbingan klasikal memiliki hubungan timbal balik antar konselor dan konseli. Hubungan timbal balik diharapkan munculnya interaksi edukatif yang mengandung makna mendidik dan membimbing. Hal tersebut menjadi fakta dan gambaran yang menarik untuk melakukan penelitian lebih dalam kaitannya peningkatan salah satu faktor yang mempengaruhi suatu aktivitas belajar siswa yaitu motivasi prestasi. Oleh (Mulawarman et al.,

2020) Bimbingan klasikal adalah bimbingan yang dibentuk dalam pengaturan ruang kelas. Jumlah siswa yang mengikuti bimbingan klasikal adalah seluruh anggota kelas. Menurut Winkel & Hastuti (2012), bimbingan klasikal merupakan instrumen yang digunakan oleh konselor untuk mendukung perkembangan siswa, fungsi bimbingan klasikal adalah sebagai fungsi pemahaman, pencegahan, pemeliharaan, artinya melalui bimbingan klasikal, siswa dapat mengolah informasi dan menerapkannya sebagai upaya mengembangkan potensi diri.

Berdasarkan pemberian layanan BK di SMAN 1 Babat, Lamongan. khususnya pada kelas X IPA 5, X IPA 6, X IPA 7 oleh guru BK terlaksana dengan baik, dilaksanakan secara online dengan menggunakan platform *GoogleMeet*. Namun atas keterangan yang diberikan oleh guru BK. mendapati hasil atau peningkatan, namun tidak mendapati hasil yang signifikan saat tahap Monitoring dan Penilaian. Tentu pada saat tahap tindak lanjut proses pelayanan dan hasil sesuai RPL harus dianalisis dan ditindak lanjut untuk **ditinjau kembali**. Seperti apa yang dikutip oleh (Lunenburg, 2010) Evaluasi terdiri dari penilaian sistematis keefektifan relatif dengan tujuan yang dicapai sesuai standar yang ditentukan. Dalam mengevaluasi fungsi layanan bimbingan, konselor berusaha untuk menentukan sejauh mana tujuan layanan telah tercapai. Tujuan utama dari bimbingan adalah untuk membantu individu mengembangkan kemampuan memahami diri mereka sendiri, memecahkan masalah mereka, dan untuk membuat penyesuaian yang dengan lingkungan dan keadaan mereka (Gibson, 2008). **Evaluasi** adalah bagaimana personel sekolah dapat menilai dengan lebih baik sejauh mana tujuan ini terpenuhi (Popham, 2010).

Tindak lanjut evaluasi yang dilakukan oleh guru BK di SMAN 1 BABAT adalah mengetahui bahwa bimbingan klasikal dapat teruji dengan baik bila disusun secara baik dan dilaksanakan sesuai RPL, namun dimasa pandemi COVID-19 ini tidak dapat melakukan pertemuan tatap muka melainkan online, Bimbingan klasikal secara *Online* memiliki kekurangan yaitu tidak ada kontak langsung dalam pemberian media pendukung. Maka dari itu menurut (Nursalim, 2013). Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa/konseli tertarik pada layanan bimbingan dan konseling, serta untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik. Oleh (Wibowo & Tadjri, 2013) Penggunaan media dalam bimbingan dan Konseling bergantung dengan memperhatikan perkembangan teknologi seperti internet, komputer, film dsb. Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Menurut Daryanto (2010:49) multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang

dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki

Peranan teknologi informasi dalam bimbingan dan konseling sangat banyak diantaranya mempermudah dalam merancang pelayanan bimbingan dan konseling, menciptakan media pendukung yang *UptoDate*.

Menurut (Setiawan, 2017) Media dengan memanfaatkan TIK dalam layanan bimbingan dan konseling memungkinkan guru dan siswa untuk berintraksi tanpa batas, dengan memperhatikan asas kode etik BK. Peran teknologi juga berpengaruh sebagai sarana media belajar yang efektif. Menurut (Lestari, 2018) (dalam Selwyn, 2011)

mengatakan bahwa teknologi sebagai media untuk menyampaikan pengajaran dan lebih mempengaruhi belajar siswa atau prestasi. Sehingga, teknologi dalam pendidikan ada pada posisi perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh suatu lembaga pendidikan. Siswa dapat memanfaatkan teknologi dengan baik untuk meningkatkan pemahaman maupun keterampilannya, maka ia akan mendapat prestasi yang bagus. Sebaliknya, jika siswa memanfaatkan teknologi untuk menambah pengetahuan maupun keterampilannya, maka ia tidak akan mendapat prestasi yang bagus,

**Cinematography** definisi menurut (Kusumawati, 2018) Istilah sinematografi berasal dari bahasa Yunani. Arti dasarnya adalah "menulis dengan gerak". Brown (2012: 2) mengatakan bahwa sinematografi adalah proses pengambilan ide, perkataan, tindakan, subteks emosional, nada, dan bentuk komunikasi nonverbal lainnya kemudian dirender dalam bentuk visual. Sebuah media pendukung bimbingan dan konseling yang sayyakini sebagai peneliti dapat menjadi sebuah jawaban untuk dapat menutup kekurangan dari bimbingan klasikal dengan media pendukung yang lama, yaitu dengan memperbarui media pendukung menjadi lebih modern. Menurut Ibrahim (dalam Sigit Haryadi, 2012) menyatakan karakteristik *Cinematography* dapat menembus keterbatasan ruang dan waktu atau membawa dunia kedalam kelas. Dan dapat lebih menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajarnya. Oleh (Febriansyah, 2020) Pemberian layanan yang diberikan dalam upaya meningkatkan kompetensi belajar siswa dapat dilakukan dengan memanfaatkan media *cinematography*. Sesuai pendapat Hamdani bahwa media *cinematography* merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penerapannya melalui pengelihatian dan pendengaran sehingga mampu membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Dalam kutipan Arsyad (2002) film/video/*cinematography* merupakan salah satu media paling populer dan digemari karena sifat hiburanannya serta memiliki kekuatan pada ceritanya. Semakin baik ceritanya, semakin baik pula dalam menyampaikan pesan. Bahkan dalam beberapa

penelitian menyebutkan bahwasanya film/video/*cinematography* ini bukan hanya meningkatkan motivasi, namun juga kompetensi belajar siswa. Dikutip oleh (Kusumawati, 2018) Media audio visual seperti video/film/*cinematography* telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan bahasa siswa.

Penerapan *Cinematography* dalam bimbingan dan konseling merupakan media (video/film) pelaksana layanan bukan metode atau tujuan maka dari itu tetap melakukan pendekatan lainnya seperti diskusi, ceramah, penugasan dan lain sebagainya. Dalam Kutipan Bruner dalam Rusman, dkk. (2011:) 3 tingkatan utama modul belajar, pengalaman langsung, pengalaman gambar, dan pengalaman abstrak, khususnya film setidaknya ketiga tingkatan tersebut dapat tercapai dengan baik. Prinsip media video atau film harus memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan, Rusman dkk. (2011) antara lain efektivitas, relevansi, efisiensi, dapat digunakan, dan kontekstual.

- a) Efektivitas, pemilihan media video harus didasarkan pada ketepatan guna agar media pembelajaran dapat digunakan untuk membentuk kompetensi siswa secara optimal.
- b) Relevansi, dalam penggunaan media harus sesuai terhadap layanan yang digunakan sesuai tujuan
- c) Efisiensi, memperhatikan bahwa media layanan yang digunakan dipastikan murah dalam arti terjangkau, serta menghemat dari segi tenaga, biaya, waktu pengaplikasiannya.
- d) Kontekstual, Media harus benar dipastikan dapat diterapkan dalam pemberian layanan sehingga dapat menambah wawasan serta pemahaman siswa.

## METODE

Jenis penelitian yang dikerjakan peneliti adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut (Haryati, 2012) dalam Borg and Gall (1983) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

### Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian mengikuti langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall (Gall & Borg, 1983). Terdiri dari 10 langkah pengembangan, yaitu :

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal.  
Pencarian informasi terkait pentingnya media yang dikembangkan oleh peneliti untuk guru BK dan siswa. dengan media pendukung tersebut dapat membantu pelayanan bimbingan dan konseling. Dan mampu meningkatkan motivasi berprestasi siswa.
2. Perencanaan.  
tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan penelitian tahap awal sampai akhir. Termasuk media pendukung yang dikembangkan, tujuan penelitian, dan hasil yang ingin dicapai.
3. Pengembangan format produk.

Tahap ini direncanakan sesuai dengan kebutuhan baik bagi guru BK maupun siswa. Peneliti akan mengembangkan format produk yang sangat sesuai.

4. Uji coba awal.

Uji coba awal diuji oleh ahli materi dan ahli media untuk ditinjau terkait ketepatan dan kepatutan produk sebagai media pendukung layanan bimbingan klasikal di SMAN 1 Babat, Lamongan.

5. Revisi produk.

Revisi produk dilaksanakan setelah mendapati adanya kekurangan dalam uji coba awal bersama ahli materi.

6. Uji coba lapangan.

Uji coba lapangan diberikan kepada guru BK sebagai calon pengguna produk media pendukung *cinematography*. Apakah produk telah sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.

7. Revisi produk.

Revisi produk dilakukan kembali jika menurut guru BK terdapat kekurangan atau ketidaksesuaian media dengan kebutuhan yang diperlukan oleh guru BK.

8. Uji lapangan.

Uji lapangan terakhir diberikan kepada siswa sebagai calon pengguna produk media kedua. Apakah siswa dapat memahami dengan mudah dan menerima makna dari media.

9. Revisi produk akhir.

Revisi terakhir disesuaikan dengan pendapat siswa mengenai kekurangan media yang sebelumnya telah diselesaikan.

10. Deseminasi dan implementasi.

Setelah revisi akhir, produk telah siap untuk diberikan kepada guru BK yang digunakan sebagai sarana media pendukung layanan bimbingan klasikal di SMAN 1 Babat.

Menimbang keterbatasan waktu dan peneliti, langkah-langkah tersebut diadaptasi sesuai dengan kemampuan peneliti dan keadaan tempat penelitian.

Adaptasi langkah-langkah pengembangan yang digunakan peneliti mencakup

- (1) Penelitian pendahuluan,
- (2) Perencanaan,
- (3) Pengembangan produk,
- (4) Uji akseptabilitas yang meliputi uji ahli materi, media, dan calon pengguna (guru BK dan siswa),
- (5) Evaluasi dan revisi,
- (6) Uji lapangan.

**Lokasi Uji Coba**

Penelitian pengembangan media pendukung *Cinematography* peningkatan motivasi berprestasi untuk layanan bimbingan klasikal dilaksanakan di SMAN 1 Babat, Lamongan.

**Subjek Uji Coba**

- 1) Ahli materi yang terdiri dari 1 orang Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling di Universitas Negeri Surabaya.

- 2) Ahli media yang terdiri dari 1 orang Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling di Universitas Negeri Surabaya.

- 3) Subjek uji coba kelayakan media *cinematography* guna meningkatkan motivasi berprestasi di SMAN 1 Babat, Lamongan.

- 4) Subjek uji kelayakan dan pemahaman media *cinematography* peningkatan motivasi berprestasi adalah 15 siswa dari Kelas X IPA di SMAN 1 Babat, Lamongan.

**Instrumen Pengumpulan Data**

Gulo dalam (Widoyoko, 2012) instrument penelitian merupakan pedoman tertulis mengenai wawancara, pengamatan dan daftar pertanyaan untuk mendapatkan informasi. Penelitian pengembangan ini menggunakan instrument angket uji akseptabilitas. Dimana instrument ditujukan kepada ahli materi, ahli media, uji kelayakan guru BK, dan uji kelayakan siswa.

**Teknik Analisis Data**

Peneliti menggunakan analisis data *two-mixed method* yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif.

**Kualitatif**

Hasil data pendekatan metode kualitatif berupa saran, kritik dan masukan akan menjadi patokan revisi perbaikan media *cinematography* peningkatan motivasi berprestasi untuk layanan bimbingan klasikal di SMAN 1 Babat, Lamongan.

**Kuantitatif**

Hasil data pendekatan metode kuantitatif menggunakan rumus *content validity ratio* (CVR) dan *content validity indeks* (CVI), berikut cara menghitung rumus CVR dan CVI:

1. Rumus CVR

(Lawshe, 1975) CVR adalah pendekatan untuk mengetahui validitas dan kesulitan item dengan domain yang di nilai oleh para ahli. Para ahli memeriksa instrument masing-masing untuk digunakan menghitung rumus dari hasil validasi seluruh validator sebagai berikut:

$$CVR = \frac{n_e \cdot N}{N^2}$$

Keterangan:

CVR : Rasio validasi isi

$n_e$  : Jumlah *subject matter experts* (SME) yang menilai esensial (penting) item pernyataan yang bersangkutan

N : Jumlah item total yang memberikan penilaian

Ketentuan:

- a) Saat kurang ½ dari total responden yang menyatakan penting maka nilai CVR = -
- b) Saat ½ dari total responden menyatakan penting maka nilai CVR = 0
- c) Saat seluruh responden menyatakan penting maka nilai CVR = 1 ( hal ini diatur menjadi 0,99 disesuaikan dengan jumlah responden )
- d) Saat jumlah responden yang menyatakan penting lebih dari ½ total responden maka nilai CVR = 0 – 0,99

## 2. Rumus CVI

Keseluruhan jumlah item dihitung menggunakan CVI. CVI sendiri adalah rata-rata dari nilai CVR untuk komponen instrument yang dijawab penting.

$$CVI = \frac{CVR}{\text{Jumlah Komponen materi ajar}}$$

## 3. Kategori Hasil Perhitungan CVR dan CVI

Uji validitas menggunakan CVR sedangkan uji keseluruhan menggunakan CVI. Lawshe (1975) memiliki kategori perhitungan sebagai berikut:

Rentang	Kategori
0 – 0,33	Tidak sesuai
0,34 – 0,67	Sesuai
0,68 - 1	Sangat sesuai

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan oleh Lawshe (1975), maka produk *cinematography* peningkatan motivasi berprestasi dapat diketahui kelayakannya serta tindak lanjut dari produk pengembangan membutuhkan revisi atau sudah sesuai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Dalam pengembangan media *Cinematography* di SMAN 1 Babat, peneliti mengembangkan model sampai pada tahap 6, sesuai dengan model pengembangan Borg and Gall (1983). Berikut uraian tahapan yang dilakukan oleh peneliti:

#### 1. Penelitian Pendahuluan

Dalam tahap penelitian pendahuluan, peneliti mengidentifikasi permasalahan atau potensi yang dapat menjadikan model diperlukan sebagai media layanan bimbingan dan konseling. Mengetahui di masa pandemi COVID-19 ini semangat belajar siswa

dipastikan menurun, menurut wawancara peneliti dengan Koordinator guru BK SMAN 1 Babat, ibu Ika Novita, dampak dari pandemi yang sedang berjalan ini sangatlah buruk bagi semangat belajar siswa, yang dapat mengakibatkan atau mempengaruhi turunnya tingkat motivasi berprestasi siswa. Diketahui bahwasannya belum ada layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada siswa melalui media teknologi atau dalam bentuk virtual. Maka dari itu sesuai dengan apa yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu, mengembangkan produk layanan bimbingan dan konseling untuk kebutuhan peningkatan motivasi siswa. Yaitu media *cinematography*.

#### 2. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan, dijelaskan sebagai berikut:

- a. Mempelajari konsep motivasi berprestasi.
- b. Mempelajari konsep media pengembangan berbasis virtual, video, film pendek.
- c. Mempelajari hasil uji penelitian terdahulu terkait pengembangan media secara umum sebagai media layanan bimbingan dan konseling.
- d. Mempelajari hasil uji penelitian terdahulu terkait pengembangan media *Virtual* khususnya *Cinematography* sebagai media pendukung layanan bimbingan dan konseling.
- e. Menyusun draft atau konsep pengembangan media.
- f. Menganalisis apakah isi dari media sesuai dengan tujuan yang akan diberikan kepada siswa.

#### 3. Pengembangan Produk

Produk dikembangkan dari tanggal 28 November tahun 2021. Pengembangan produk dilakukan dengan koordinasi bersama ahli materi dan ahli media. Dalam pelaksanaan pengembangan model, peneliti berfokus pada kecocokan film pendek tersebut dalam memenuhi aspek peningkatan motivasi berprestasi. Berikut rincian isi produk media pendukung *cinematography* topic motivasi berprestasi.

- a. Sinopsis/Ringkasan cerita

Judul film yang berjudul “(Bukan) Aku” ini adalah film pendek yang dibuat oleh mahasiswa bimbingan dan konseling universitas negeri Surabaya, dan meraih penghargaan juara 1 film pendek tingkat nasional merupakan karya kelompok dari mahasiswa jurusan bimbingan dan konseling di universitas negeri Surabaya. Film tersebut mengisahkan kehidupan seorang mahasiswa yang sangat ingin berprestasi dalam karir hidupnya. Namun pandangan yang dia miliki adalah prestasi itu selalu menyangkut dengan hal akademis saja. Dan akhirnya mahasiswa tersebut mengetahui bahwasanya berprestasi bukan hanya melalui jalur akademis saja, melainkan dari sisi non-akademis yang sesuai dengan bakat, minat, kemauan mahasiswa itu sendiri.



Gambar 1a. *Thumbnail film.*

b. *Opening/Pembukaan.*

Opening pada film pendek berjudul “(Bukan) Aku” ini menunjukkan *Scenes* ada 2 mahasiswa yang sedang berlatih memanah. Pemeran utama bernama Alfiansyah, pemeran kedua bernama Handika. Pada saat itu Handika sedang ingin belajar latihan memanah dikarenakan Alfiansyah sangat ahli dalam olahraga tersebut.



Gambar 2b. *Scenes Intro film.*

c. *Setup/Persiapan*

Tahap *Setup* adalah tahap dimana penonton dapat mengerti dan mengenal *Protagonis* dalam film tersebut. Mengenal dan mengidentifikasi peran, pada *Scenes* ini ditunjukkan pelaku utama yang bernama Alfiansyah bersama teman sekelasnya mendapati hasil ujian tengah semester. Alfiansyah nampak kecewa dengan nilai hasil akademisnya saat itu.



Gambar 3c. *Setup Scenes. Protagonis.*

d. *Point of Attack/Titik Berat*

Pada *scenes* ini, pelaku utama (Alfiansyah) menunjukkan sifat yang bertolak belakang dengan apa yang dia minati dalam olahraga panahan. Dikarenakan hasil ujian tengah semester dia yang kurang baik. Pemeran utama (Alfiansyah) merasa terpukul dengan hal itu, sedangkan dia sangat ingin berprestasi dan membanggakan ayahnya. Dan menolak untuk berlatih kembali bersama temannya, Handika (pemeran kedua).



Gambar 4d. *Point of attack. Titik berat.*

e. *Complication/Komplikasi masalah.*

Pada tahap ini Alfiansyah (pemeran utama) mencoba melakukan hal yang dimana kurang begitu dia sukai, yaitu belajar di dalam ruang lingkup akademis. Nampaknya perjalanan belajar pemeran utama tidak berlangsung dengan baik, bukan hasil yang baik yang dia dapatkan melainkan justru ketidaknyamanan dalam belajar dan mengembangkan diri. Alfiansyah (pemeran utama) merasa sangat marah terhadap diri dia sendiri.



Gambar 5e. *Complicaton*. Komplikasi masalah

f. *Climax*/Puncak masalah.

Pada tahap klimaks, adalah dimana pemeran utama mulai mencari masalah dalam peran nya. Dalam *Scenes* tersebut, Alfiansyah (Pemeran utama) bertemu dan berdiskusi dengan sosok yang sangat ia banggakan, yaitu ayahnya sendiri. Alfiansyah menceritakan seluruh keluh kesah dia dalam mencoba menekuni hal yang kurang dia sukai. Dalam adegan tersebut nampak seorang ayah (Pemeran sampingan) yang memberikan satu penjelasan kepada alfiansyah. Bahwasanya belajar itu sesuai dengan passion, dan lebih berfokus kepada apa yang dia sukai dan tekuni. Seperti kutipan yang diucapkan oleh Albert Einstein dalam terjemahan Bahasa Indonesia “Ketika tidak dapat menilai dalam kemampuan nya memanjat pohon” nampaknya hal tersebut yang dapat mendorong motivasi alfiansyah dalam berprestasi sesuai bidangnya.



g. *Anti-Climax*/Penyelesaian masalah.

Pada tahap penyelesaian masalah, pemeran utama sudah memahami bahwasanya berprestasi itu bukan hanya datang dari sisi akademis, melainkan juga dari sisi non-akademis. Dan sesuai dengan bakat minat dia saat ini. Hal tersebut memotivasi nya dan mendorong dia untuk dapat kembali ingin berlatih olahraga panahan bersama teman nya, Handika (Pemeran kedua). Dan

berniat untuk mengikuti ajang kejuaraan panahan saat itu.



Gambar 7.1f. *Anti-Climax*. Penyelesaian masalah.



Gambar 7.2f. *Anti-Climax*. Penyelesaian masalah.

h. *Closing*. Penutup.

Pada tahap penutup dan penyelesaian masalah. Terlihat pemeran utama memiliki motivasi yang dapat membangun rasa percaya diri dia kembali dalam berlatih panahan dan berfokus untuk dapat berprestasi sesuai dengan bakat dan minatnya. Yang dimana ditunjukkan di akhir film. Alfiansyah selaku pemeran utama memegang sebuah medali emas yang menjadi simbolis bahwasanya dia telah berhasil mencapai prestasi yang sangat dia inginkan.



masalah

4. Uji Akseptabilitas

Setelah produk telah dibuat, Langkah selanjutnya adalah produk akan diuji kelayakannya melalui uji akseptabilitas. Poin yang diperhitungkan dari produk *Cinematography* ini adalah Kelayakan produk media, kegunaan produk media, kepatutan produk media, kelayakan produk media, konsistensi produk media, konsistensi

produk media, dan kemenarikan produk media.

Penilaian dilaksanakan dengan mengisi sebuah angket yang akan diberikan kepada 1 ahli bimbingan dan konseling sebagai ahli materi, 1 ahli media, 1 ahli koordinator BK SMAN 1 Babat, dan 10 siswa yang terdiri dari 10 Siswa kelas X IPS 4. Di SMAN 1 BABAT. Berikut uraian pengujian produk media.

**A. Uji ahli materi**

Penilaian uji ahli materi dilakukan oleh tenaga ahli dari bidang Bimbingan dan Konseling, yaitu oleh Dr. Mochamad Nursalim, M.Si. Sebagai dosen Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Dengan hasil uji akseptabilitas

**B. Uji ahli media**

Penilaian uji ahli media dilakukan oleh tenaga ahli dari bidang Teknologi Pendidikan yaitu oleh, Citra Fitri Kholidya, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Dengan hasil uji akseptabilitas

**C. Uji Praktisi**

Penilaian uji praktisi dilakukan oleh koordinator guru Bimbingan dan Konseling di SMAN 1 Babat. Ika Novita Ayuningtyas, S.Pd., M.Psi. Penilaian uji praktisi sebagai berikut.

- 1) Ika Novita Ayuningtyas, S.Pd., M.Psi.
- 2) 10 siswa terdiri dari kelas XI IPS 4

**5. Uji Lapangan**

Uji lapangan dilakukan kepada siswa kelas XI IPS 4 Dengan total 10 siswa Pada tanggal 28 November 2021.

Hasil uji lapangan yang dilakukan oleh peneliti, menggunakan angket uji akseptabilitas menghasilkan presentase 90% . Dengan kriteria sangat baik, tidak perlu direvisi menurut Mustaji (2005).

**6. Revisi Produk**

Produk yang telah diuji akseptabilitas, akan direvisi oleh peneliti sesuai dengan saran, dan kritik oleh uji ahli media, uji ahli materi, dan uji ahli praktis. Revisi produk dilakukan untuk dapat memperbaiki ketidak tepatan produk oleh peneliti, dan untuk digunakan

sebagai bahan evaluasi untuk pembuatan produk media *Cinematography* di masa yang akan mendatang.

Revisi yang dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut :

Penguji	Revisi, Kritik & Saran
---------	------------------------

Penguji	Revisi, Kritik & Saran
	pada akhir film perlu ada tulisan tentang perintah/ intruksi apa yang harus dilakukan siswa
Ahli media	Bentuk interaksi audiens dan media harus ada Jika pengembangan media maka perlu ada bahan penyerta sebagai bentuk interaksimedia dan audiens
Koordinator BK SMAN 1 Babat	Media cinematography ini mungkin adalah media pendukung yang baik di masa milenial sekarang, tapi dalam aplikasinya mungkin tidak dapat merata ke seluruh kelas/siswa
Siswa Kelas XI IPS 4	Siswa 1 : Sangat bermanfaat untuk menambah motivasi belajar dan pengalaman kita dalam belajar
	Siswa 2 bagus sangat menarik dan mudah dipahami
	Siswa 3 Bagus
	Siswa 4 bagus banget kak saya sukaaa
	Siswa 5 Saya suka menonton film, apalagi bertemakan motivasi berprestasi, saya jadi ingin mencoba juga
	Siswa 6 Film nya bagus kak, saya jadi semangat buat belajar editing video sama buat film
	Siswa 7 Jalan cerita nya bagus kak, cuman videonya terlalu pendek
	Siswa 8 Cukup memotivasi buat ngejar prestasi juga kak haha
	Siswa 9 Film nya dapet kak jalan ceritanya, pembawaanya juga seru lucu wkwk
	Siswa 10 Baik mantap lanjutkan mas haha

Revisi yang dilakukan tidak berpengaruh terhadap kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan media bimbingan dalam uji lapangan. Revisi yang akan dilakukan oleh pihak peneliti hanyalah untuk memperjelas keefektifan materi dalam media pendukung bimbingan dan konseling.

Produk media *cinematography* dikembangkan dengan tujuan sebagai media pendukung berbentuk elektronik yang dirasa dapat menjadi media yang mudah diakses oleh siswa dan guru BK, serta

prosesnya tidak memakan waktu dan cenderung lebih praktis.

Hasil penelitian mengenai keefektifan media pendukung *cinematography* dengan topik motivasi berprestasi dinyatakan sesuai dengan teori/penelitian yang relevan, Arsyad (2002) film/video/*cinematography* merupakan salah satu media paling populer dan digemari karena sifat hiburanannya serta memiliki kekuatan pada ceritanya

Berdasarkan penilaian akseptabilitas, produk media mendapatkan penilaian sebesar 90% Hasil presentase dibandingkan dengan kriteria revisi produk oleh Mustaji (2005) dimana presentase produk harus lebih dari 66% (>66%). Dengan presentase penilaian produk peneliti sebesar 90% maka produk Media pendukung *cinematography* dengan topik peningkatan motivasi berprestasi. Tidak perlu direvisi.

Hasil data kualitatif yang didapatkan oleh peneliti melalui uji ahli materi, uji ahli media, dan calon pengguna yaitu koordinator BK. Melalui kritik dan saran mendapati produk *cinematography* dapat menjadi sarana media pendukung bimbingan dan konseling di masa sekarang, dapat diberikan secara baik dan tanpa kendala, disebutkan oleh pihak penguji pengguna yaitu koordinator BK, pelaksanaan penelitian pengembangan media pendukung berbasis virtual ini khususnya di SMAN 1 Babat dapat diterima baik oleh siswa di masa sekarang, namun mungkin akan ada beberapa hambatan dalam pengaksesan jika koneksi internet kurang mendukung. Tetapi hal tersebut dapat teratasi dengan baik.

Berdasarkan hasil data kualitatif dan kuantitatif dapat disimpulkan bahwasanya pengembangan media pendukung *cinematography* ini dengan topik peningkatan motivasi berprestasi ini layak digunakan sebagai media pendukung layanan Bimbingan dan Konseling di masa ini dan masa yang akan datang. Karena media ini terkesan lebih praktis dan luwes, serta mudah dalam pengaksesannya di masa sekarang. Tentu hal ini akan memudahkan pengguna (Guru BK) dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling, khususnya pada saat bimbingan klasikal.

Pada tahap pengembangannya, peneliti memiliki keterbatasan waktu dan juga tenaga, maka dari itu Langkah pengembangan hanya dibatasi sampai 1) penelitian pendahuluan, melakukan wawancara dengan guru BK. 2) perencanaan, peneliti mempelajari mengenai media *cinematography* topik peningkatan motivasi berprestasi. 3) pengembangan produk, dengan tersedianya draft kasar maka peneliti dapat mengembangkan produk dengan lebih baik dan sesuai dengan standart media. 4) uji akseptabilitas, pengujian dilakukan kepada 4 penguji yaitu ahli materi, ahli media, calon pengguna (guru BK), calon pengguna (siswa).

5) uji lapangan, diberikan kepada 10 siswa sebagai calon pengguna. 6) revisi produk.

## 1. Kerangka Isi

Dengan bentuk fisik berupa media yang ditayangkan, maka aspek yang lebih diperhatikan oleh peneliti, berikut penjelasannya:

### Visual

Visual ini hal yang sangat penting dan sangat perlu diperhatikan oleh peneliti dalam isi media pendukung ini, dikarenakan salah satu 'senjata' dalam media hiburan seperti *cinematography* ini adalah tampilan visualnya. Aspek visual dalam media berupa tone warna, tampilan video, pemilihan font, serta kejelasan tampilan video dan teks. Sejalan dengan penelitian (Priyonggo dan Qosyim, 2018). Bahwa Ketika kita sendiri menonton film/bioskop jika tampilan visualnya baik dan enak dipandang maka itu akan membantu kita untuk dapat lebih memahami isi dari film tersebut.

### Audio

Audio ini juga bukan hal yang kalah penting dan sangat perlu dan di prioritaskan oleh pihak peneliti dikarenakan, didalam audio terdapat dialog yang akan membawa penonton untuk dapat memahami alur cerita yang disajikan dalam media visual ini, tentu dengan pemilihan audio efek yang baik akan membantu pengguna untuk lebih nyaman Ketika mencoba memahami isi dari alur cerita media tersebut.

### Storyline

Alur cerita atau storyline ini juga hal yang penting sekali, dikarenakan alur cerita ini yang akan membawa penonton, dalam hal BK kita sebut konseli/siswa untuk dapat sesuai dengan topik yang ingin peneliti sampaikan. Terkait topik peningkatan motivasi berprestasi maka, alur cerita pada media pendukung ini harus sesuai untuk membawa alur cerita film perihal topik yang sudah direncanakan.

### Kelebihan

A . Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Dewi Rintan (Sari & Wiyono, 2020) didapatkan bahwa penggunaan media *Cinema Therapy* dapat meningkatkan *academic self-efficacy* siswa. Media pendukung *Cinematography* ini merupakan salah satu media pendukung bimbingan dan konseling masa kini, dikarenakan siswa pada masa ini tidak lepas dari yang namanya teknologi, dengan media pendukung yang sesuai dengan jaman, maka hal ini akan lebih diterima oleh siswa.

B . Bagi guru BK, penggunaan media pendukung ini akan cenderung lebih mudah dan praktis, dikarenakan tidak memerlukan Proyektor, cukup dibagikan lewat social media Youtube melalui

link/GDrive. Maka siswa dapat menonton media ini dengan perangkat mereka masing-masing.

C . Siswa akan lebih antusias dalam penggunaan media pendukung ini, dikarenakan di masa sekarang semua bentuk hiburan atau entertainmen itu berupa media virtual, maka dari itu tujuan guru BK dalam pemberian layanan dapat lebih bisa untuk tercapai.

D . Dalam penelitian yang dilakukan oleh Lubna Dhiya'ul (Carino & Wiyono, 2021) penggunaan media audio-visual dianggap telah memenuhi syarat akseptabilitas dengan demikian proses layanan akan terasa lebih relax dan menarik perhatian siswa, dan dapat menumbuhkan antusiasme dalam belajar.

### Kekurangan

A . Media virtual membutuhkan perangkat seperti handphone/laptop untuk dapat digunakan, mungkin hal ini bisa jadi hambatan untuk beberapa siswa (tidak memiliki HP/Laptop)

B . Materi yang dijelaskan didalam bentuk media *cinematography* ini ditunjukkan secara tersirat, tidak secara langsung, mungkin beberapa hal tidak mampu untuk dipahami oleh siswa.

### PENUTUP

#### Simpulan

Hasil uji akseptabilitas 90% yang masuk dalam kriteria sangat baik, tidak perlu untuk direvisi, demikian hasil dari penelitian dan hasil analisis data yang diperoleh oleh peneliti menjawab tujuan penelitian yaitu apakah media *cinematography* dengan topik meningkatkan motivasi berprestasi

### DAFTAR PUSTAKA

- Carino, L. D., & Wiyono, B. D. (2021). *Pengembangan Media Audio-Visual Topik Gaya Belajar Untuk Layanan Bimbingan Klasikal Di SMAN 1 Balongpanggang*. Surabaya: Jurnal BK UNESA.
- Farozin, M. (2012). Pengembangan Model Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Cakrawala Pendidikan, 1*.
- Fatchurrochman, R. (2011). *Pengaruh Motivasi Berprestasi Terhadap Kesiapan Belajar Pelaksanaan Praktek lapangan Dan Pencapaian Kompetensi Kelompok mata kuliah Tourism*. INVOTEC.
- Febriansyah, F. (2020). Peningkatan Belajar Mandiri Siswa Di Sekolah Melalui Layanan Informasi Dengan Media Sinematografi. *Islamic*

memenuhi kriteria akseptabilitas untuk dapat digunakan oleh guru Bk dan siswa di Lembaga sekolah.

### Saran

Dalam proses penelitian pengembangan telah menghasilkan sebuah media atau produk virtual yang dapat diakses dalam berbagai media sosial apapun. Tetapi tetap diperlukan adanya penelitian lanjutan, bahwa dalam produk yang dikembangkan terdapat beberapa typo dalam penerjemahan Bahasa, yang mungkin saja dapat diartikan lain oleh penikmat/penonton produk tersebut.

#### 1, Saran pengembangan

Untuk pengembangan media/produk lanjutan perlu diperhatikan menggunakan subtitle pada setiap scene pada produk tersebut, diusahakan untuk lebih sesuai dalam arti dan makna dan tutur kata/kalimat yang lebih baik, agar tidak ada misinterpretasi yang terjadi Ketika menonton produk tersebut.

#### 2, Saran pemanfaatan

Bagi calon pengguna yaitu guru BK mungkin perlu ada sedikit bimbingan dari koordinator BK sebelum memberikan layanan dengan media pendukung ini, dikarenakan guru BK harus lebih dulu memahami betul isi dari produk sebelum diberikan oleh siswa.

#### 3, Saran Pelatihan

Direkomendasikan dalam penggunaan produk media pendukung, pelatihan penggunaan media BK secara daring perlu dilaksanakan juga oleh perguruan tinggi, asosiasi BK (ABKIN) dan dinas pendidikan terkait.

*Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam, 4(2), 155–162.*

Febrianti, E. P. (2021). *MOTIVASI BELAJAR MENURUN IMBAS DARI COVID-19*.

Gall, M., & Borg, W. R. (1983). *Instructor's Manual for Educational Research: To Accompany Educational Research and Student Workbook in Educational Research*.

Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika, 37(1), 15*.

Kusumawati, I. (2018). *Using Cinematography to Improve Students' Descriptive Writing Skill (A Study for Tenth Grade Students of SMA Negeri 1 Ambarawa in Academic Year of 2018/2019)*. IAIN SALATIGA.

Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan

- di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
- Lawshe, Charles H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel psychology*, 28(4), 563-575
- Lunenborg, F. C. (2010). School guidance and counseling services. *Schooling*, 1(1), 1–9.
- McClelland, D. C. (1987). *Human motivation*. CUP Archive.
- McClelland, D. C. (2010). Assessing Individual Differences in Achievement Motivation with the Implicit Association Test: Predictive Validity of a Chronometric Measure of the Self-Concept “Me= Successful.” *Implicit Motives*, 151.
- Mulawarman, M., Susilawati, S., Syifa, L., & Rifani, E. (2020). Classroom Guidance Strategy with Flipped Method in Guidance and Counseling Services at Indonesia Schools in the Digital Era. *Islamic Guidance and Counseling Journal*, 3(2), 61–74.
- Murray, G. K., Clark, L., Corlett, P. R., Blackwell, A. D., Cools, R., Jones, P. B., Robbins, T. W., & Poustka, L. (2008). Incentive motivation in first-episode psychosis: a behavioural study. *BMC Psychiatry*, 8(1), 1–7.
- Nursalim, M. (2013). Pengembangan media bimbingan dan konseling. *Jakarta: Akamedia*.
- Rosadi, H. Y., & Andriyani, D. F. (2020). TANTANGAN MENJADI GURU BK DENGAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI MASA PANDEMI COVID-19. *Prosiding Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) Klaster Humanoira*.
- Sari, D. R., & Wiyono, B. D. (2020). *Cinema Therapy untuk Meningkatkan Academic Self- Efficacy Siswa Kelas XI-IPS SMA Negeri 4 Bojonegoro*. Surabaya: Jurnal BK UNESA.
- Wibowo, D. M. L. M. E., & Tadjri, I. (2013). Pengembangan modul bimbingan karir berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan kematangan karir siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1).
- Wiyono, B. D. (2015). Keefektifan Solution-Focused Brief Group Counseling untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 1(1), 29–37.
- Widoyoko, Eko Putro. (2012). Teknik penyusunan instrumen penelitian. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 15, 22.