

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL POWTOON TENTANG KONSEP DIRI DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Nina Fitriyani<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Negeri Jakarta

Email: Ninafitriyani.bk@gmail.com

## **Abstrak**

Seiring dengan berkembangnya zaman, sistem teknologi pembelajaran semakin berkembang dan mengalami perkembangan. Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran maka guru dituntut agar dapat membuat pembelajaran semakin menarik dan menjadi inovatif yang mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal didalam kelas. Dalam pembelajaran yang diberikan di kelas mengenai konsep diri diharapkan para peserta didik dapat memahami dan mampu memiliki konsep diri yang lebih positif. Dengan menggunakan metode pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research & Development*, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011: 297). Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (Mulyatiningsih, 2011). ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*.

*Kata Kunci : Audio-Visual, Powtoon, Konsep Diri*

## **Abstract**

*Along with the development of the times, learning technology systems are increasingly developing and experiencing development. Various kinds of updates in the aspect of education are carried out in order to improve the quality and quantity of education. To improve the learning process, the teacher is required to be able to make learning more interesting and become innovative which encourages students to learn optimally in the classroom. In learning given in the classroom about self-concept, it is expected that students can understand and be able to have a more positive self-concept. By using development methods or in English *Research & Development*, research and development methods are research methods used to produce certain products, and test the effectiveness of these products (Sugiyono, 2011: 297). The development model in this study uses the ADDIE model (Mulyatiningsih, 2011). ADDIE stands for *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*.*

*Keywords: Audio-Visual, Powtoon, Self-Concept*

## **PENDAHULUAN**

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh

yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan.

Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar

dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas. Pendidikan memiliki peranan penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual *powtoon*, dalam menerapkan pembelajaran dikelas untuk peserta didik di Sekolah Dasar.

Rogers (Atkinson: 1996:169) menjelaskan bahwa konsep diri adalah kesadaran tentang diri yang mencakup semua gagasan, persepsi dan nilai yang menentukan karakteristik individu. Konsep diri ini mempunyai peranan yang penting dalam menentukan perilaku individu, bagaimana individu memandang dirinya, yang akan tampak dari karakter dan seluruh perilakunya. Kesadaran dan pandangan tentang dirinya yang dihayati akan mempengaruhi persepsi seseorang tentang kehidupan maupun perilakunya, apakah persepsi dan perilaku tersebut bersifat positif atau negatif, tergantung pada konsep diri yang positif maupun negatif dari individu tersebut. Individu yang mempunyai konsep diri yang positif akan memandang dunia dan

kehidupannya dengan cara yang berbeda dibandingkan dengan individu yang mempunyai konsep diri yang negatif. Maka dari itu, sangat penting sejak usia sekolah dasar dapat mengetahui konsep diri yang dimiliki oleh peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berminat untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual *Powtoon* tentang Konsep diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik di Sekolah Dasar.

### **Media Audio Visual**

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Smaldino, Russeli, Heinich, dan Molenda (2004) media merupakan sarana komunikasi dan sumber informasi. Hamijojo (Kustandi dan Sutjipto, 2011) mengatakan bahwa media dapat dikatakan sebagai sarana fisik untuk menyampaikan atau menyebar gagasan, pendapat. Kesimpulan dari pendapat para ahli, bahwa media merupakan suatu sarana untuk menyampaikan informasi maupun menyebar gagasan agar tercipta sesuatu komunikasi.

Lingkup pendidikan dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran. Gagne dan Reiser (1983) media adalah berbagai jenis komponen penyalur pesan atau informasi dalam lingkungan peserta didik. Arief (Taufiq, 2016) menjelaskan media pembelajaran adalah penyalur pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik untuk focus pada materi yang disampaikan. Octavianingrum (2016) mengatakan bahwa kemajuan teknologi dalam media pembelajaran seperti poster, *flipchart*, film, video dan

lainnya menjadi pilihan yang tepat dalam meningkatkan mutu pendidikan. Video merupakan media audio-visual. Menurut Wati (2016) media audio-visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan unsur gambar dan unsur suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi.

Media audio-visual memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan peserta didik. Media audio-visual memberikan banyak stimulus kepada peserta didik, karena sifat audio-visual/suara-gambar. Semenderiadis dan Mortidou (2009) mengungkapkan bahwa audio-visual dapat memperkaya lingkungan belajar seperti mengeksplorasi suatu hal, melakukan eksperimen dan pertemuan, serta mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan mengungkapkan pikirannya.

Bransford, Brown, dan Cocking (Zac, 2015) menjelaskan pentingnya penggunaan video di kelas yaitu, selain memunculkan interaktivitas juga membantu peserta didik untuk belajar kembali dengan melihat dan meninjau kembali materi yang telah disampaikan. Peserta didik dapat meninjau kembali materi dengan mengakses situs *YouTobe*. Watkins (2015) menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran audio-visual sedang dieksplorasi karena berbagai alasan, termasuk pengakuan preferensi peserta didik pada format visual dalam literatur "*Net-Generation*" dan meningkatkan prevalensi format budaya audio-visual melalui *You Tube*. Peneliti akan menggunakan media audio-visual, yaitu *Powtoon* dalam proses

pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik karena *Powtoon* dapat diunggah ke internet dan diakses oleh peserta didik jika ingin meninjau kembali materi yang disampaikan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kemajuan teknologi seperti adanya media audio-visual dalam pembelajaran dapat memberikan banyak stimulus kepada peserta didik, karena sifat audio-visual/suara-gambar. Selain itu, media tersebut akan membantu peserta didik untuk belajar kembali dengan melihat dan meninjau kembali materi yang telah disampaikan dengan cara mengunggah media ke internet.

### **Powtoon**

Menurut Shannon Mershand (2014), "*PowToon is Web-based animation software that allows you to quickly and easily create animated presentations with your students by manipulating pre-created objects, imported images, provided music and user created voice-overs*". Dari pengertian tersebut dapat diartikan *powtoon* merupakan animasi perangkat lunak berbasis layanan online yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek, memasukkan gambar, memasukkan musik dan dapat juga memasukkan rekaman suara penggunanya. Lebih lanjut Shannon Mershand (2014) juga menyatakan "*Powtoon can be used by educators to create animated presentations of content for students to view*".

Pemilihan media pembelajaran audio-visual *powtoon* sebagai media pembelajaran sangat tepat apabila digunakan untuk menumbuhkan konsep diri peserta didik dalam proses pembelajaran. Karena, video animasi *powtoon* ini mempunyai beragam animasi fitur animasi sangat menarik diantaranya

animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Selain itu juga media powtoon ini mudah dijadikan media penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang menarik, sehingga peserta didik tidak jenuh dengan materi yang guru sampaikan.

Ada beberapa kelebihan dalam pembuatan media audio-visual Powtoon, antara lain:

- 1) Penggunaannya praktis, mudah diakses dengan website [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com) tanpa harus mendownload aplikasi
- 2) Terdapat banyak pilihan *template background* sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, teks, audio dan video yang ingin dijadikan materi ajar.
- 3) Tersedia konten animasi, *font*, dan *transition effect*.
- 4) Tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif.
- 5) Dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung dishare di YouTube.
- 6) Berupa video pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar video dan audio.

Disamping memiliki kelebihan, powtoon juga memiliki kekurangan, antara lain:

- 1) Merupakan *software online* yang memerlukan internet untuk membukanya.
- 2) Durasi yang terbatas
- 3) Untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori besar.
- 4) Bagi pengguna powtoon yang tidak berbayar hanya dapat mengeksport file

ke yang memerlukan internet untuk membukanya.

- 5) Durasi yang terbatas
- 6) Untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori besar.
- 7) Bagi pengguna powtoon yang tidak berbayar hanya dapat mengeksport file ke YouTube, bila ingin menyimpannya dapat mendownload file melalui YouTube.

## **Konsep Diri**

### **a. Pengertian Konsep Diri**

Mead dalam Burn, mendefinisikan konsep diri sebagai perasaan, pandangan, dan penilaian individu mengenai dirinya yang didapat dari hasil interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Definisi ini memberikan gambaran bahwa konsep diri meliputi unsur perasaan, pandangan dan penilaian seseorang tentang dirinya. unsur-unsur tersebut terbentuk sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Ketika seseorang berinteraksi dengan lingkungannya terdapat proses saling mempengaruhi sehingga seseorang dapat membentuk kesatuan pandangan, pemahaman dan penilaian seseorang tentang dirinya dan hubungan dirinya dengan lingkungan. Keadaan tersebut akan mempengaruhi kemampuan individu dalam membina hubungan dengan orang lain. Setiap orang akan mendasarkan, membanding, merespon dan bertindak laku sesuai dengan konsep dirinya.

Konsep diri terbentuk melalui proses yang terjadi sejak lahir kemudian secara bertahap mengalami perubahan seiring dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan individu. Pembentukan konsep diri sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Konsep diri juga akan dipelajari melalui kontak dan pengalaman

dengan orang lain termasuk berbagai tekanan yang dialami individu. Hal ini akan membentuk persepsi individu terhadap dirinya sendiri dan penilaian terhadap pengalaman akan situasi tertentu.

Pengertian konsep diri yang serupa dengan pengertian di atas dikemukakan oleh Carl Rogers, yang dikutip oleh Hjelle dan Ziegler yang mengatakan:

*The self or the self concept is defined as organized, consistent conceptual gestalt composed of perception of characteristics of the "I" or "me" and the perception of relationship of the "I" or "me" to others and to various aspect of life together with the values attached to these perception"*

Konsep diri disini dipandang sebagai keseluruhan kerangka persepsi individu mengenai karakteristik individu diri sendiri (diri sebagai objek yang dipersepsikan atau diri sebagai subjek yang mempersepsikan) dan persepsi mengenai hubungan antara lain dengan lingkungan lainnya serta berbagai macam aspek kehidupan sosial sebagai nilai yang mengikat persepsi tersebut. makna karakteristik diri dalam pengertian tersebut dapat berupa unsur fisik seperti bentuk tubuh, raut wajah dan kemampuan fisik itu sendiri, atau unsur psikologis seperti kecerdasan, nakat, minat, motivasi, dan cita-cita. Objek persepsi lain yang dikemukakan dalam pengertian tersebut adalah lingkungan dan nilai-nilai sosial yang mengikat, seperti norma agama, hukum adat dan kebiasaan-kebiasaan masyarakat.

Santrock mendefinisikan bahwa konsep diri menunjukkan penilaian spesifik terhadap diri, yang melingkupi penilaian akademis, keolahragaan, penampilan fisik, dan hal lainnya. Dapat dikatakan bahwa komponen dalam aspek diri tidak hanya sebatas pemahaman

terhadap diri secara fisik dan psikologis tetapi juga mencakup penilaian terhadap tingkah laku dan kemampuan akademis yang dimiliki seseorang.

Dengan memperhatikan definisi-definisi mengenai konsep diri di atas dapat dideskripsikan bahwa konsep diri adalah cara pandang diri manusia dalam melakukan penilaian pada dirinya sendiri yang muncul berdasarkan pengalaman dan interaksi yang dilakukannya dengan orang lain. Penilaian terhadap dirinya tidak hanya meliputi ciri fisik tetapi juga berdasarkan tingkah laku, kemudian akademis, juga kemampuan bersosialisasi dalam lingkungan. Untuk dapat melihat konsep diri yang dimiliki oleh seseorang, dapat dilihat dengan sikap dan perilaku serta bagaimana masing-masing individu berinteraksi dengan individu lainnya dalam lingkungan masyarakat. lingkungan terdekat ikut berperan dalam membentuk konsep diri.

#### **b. Aspek-aspek Konsep Diri**

Menurut Fitts (dalam Agustiani, 2006:139) konsep diri seseorang dibagi menjadi beberapa dimensi-dimensi yaitu:

##### 1) Dimensi Internal

Menjelaskan bahwa dalam dimensi internal *self* dipandang sebagai objek dan sebagai suatu proses. Pada waktu seseorang berfikir, mempersepsi, dan melakukan aktivitas, maka *self* berperan sebagai proses. Sedangkan bagaimana sikap, perasaan, persepsi, dan evaluasi dipikirkan *self* sebagai obyek. Dalam hal ini *self* merupakan satu kesatuan yang terdiri dari proses-proses aktif seperti berfikir, mengingat dan mengamati, dimensi ini terdiri dari tiga indikator yaitu:

##### a) Identitas (*identity self*)

Identitas diri merupakan aspek yang paling mendasar pada konsep diri dan mengacu pada pertanyaan "siapakah

saya” dalam pertanyaan tersebut mencakup label-label dan simbol yang diberikan pada diri individu untuk membangun dan menggambarkan dirinya.

b) Diri Perilaku (*behavior self*)

Diri perilaku merupakan persepsi seseorang terhadap tingkah lakunya atau caranya bertindak, yang terbentuk dari suatu tingkah laku biasanya diikuti oleh konsekuensi-konsekuensi dari luar diri, dari dalam diri sendiri atau dari keduanya. Konsekuensi menentukan apakah suatu tingkah laku cenderung dipertahankan atau tidak. Disamping itu juga menentukan apakah tingkah laku tersebut akan diabstraksikan, disimbolisasikan dan dimasukkan kedalam diri identitas seseorang. Contohnya, seorang anak kecil mempunyai dorongan untuk belajar. Ketidak ia bisa berjalan merasa puas, dan lama-kelamaan kemampuan berjalan serta kesadaran bahwa ia bisa berjalan merupakan label baru yang ada dalam diri identitasnya. Tindakan berjalan itu sendiri merupakan bagian dari diri pelakunya.

c) Diri Penerimaan atau Penilaian (*judging self*)

Penerimaan diberikan terhadap label-label yang ada dalam identitas diri pelaku secara terpisah, contohnya, seseorang menggambarkan dirinya tinggi dan kuat (identitas diri), selain itu gambaran diri juga disertai perasaan suka atau tidak suka terhadap bentuk tubuhnya. Seseorang erasa tegang dan letih (diri pelaku), ia juga memikirkan apakah perasaannya baik atau tidak. Selain itu, penilaian juga dapat diberikan kepada kedua macam bagian diri sekaligus. Misalnya, seseorang berkata, “saya melakukan ini

dan saya nakal”. Hal ini berarti orang tersebut memberikan label secara keseluruhan dirinya, bukan terhadap tingkah laku tertentu. Atau orang itu bisa juga mengatakan, “saya melakukan ini, tetapi saya bukan orang yang biasa berbuat demikian”. Hal ini berarti bahwa orang itu tidak setuju dengan tingkah lakunya.

2) Dimensi Eksternal

Dimensi ini memuat dinamika interaksi dari ketiga bagian pada dimensi internal. Interaksi yang terjadi dapat bersifat secara bebas atau dapat juga interaksi ini bersifat paksaan, menyakitkan, dan menghambat perkembangan diri. Beberapa indikator dari dimensi eksternal adalah sebagai berikut:

a) Keadaan Diri Fisik (*Physical Self*)

Bagaimana seseorang memandang kesehatan, badan dan penampilannya *physical self* berkaitan dengan kondisi fisik individu.

b) Diri Moral Etik (*moral ethical self*)

Bagaimana seseorang memandang nilai-nilai moral etik yang dimilikinya serta keagamanya.

c) Diri Keluarga (*family self*)

Diri keluarga mempersepsikan diri dan pemahaman tentang keselarasan dirinya sebagai anggota keluarganya.

d) Diri Pribadi (*personal self*)

Diri pribadi menilai ketepatan atau keadeguan dirinya sebagai seorang manusia.

e) Diri Sosial (*sosial self*)

Diri sosial mempersepsikan keadeguan atau keselarasan dirinya dalam interaksi sosial dengan orang lain, secara umum dan luas.

Staines (dalam Burns, 1993) menjelaskan ada tiga aspek dalam konsep diri yaitu :

- a) Konsep diri dasar. Aspek ini merupakan pandangan individu terhadap status, peranan, dan kemampuan dirinya.
- b) Diri sosial. Aspek ini merupakan diri sebagaimana yang diyakini individu dan orang lain yang melihat dan mengevaluasi.
- c) Diri ideal. Aspek ini merupakan gambaran mengenai pribadi yang diharapkan oleh individu, sebagian berupa keinginan dan sebagian berupa keharusan.

**c. Arti Penting Konsep Diri Dalam Menentukan Perilaku**

Konsep diri memiliki peranan penting dalam menentukan perilaku yang ditampilkan sesuai dengan bagaimana seseorang memandang dirinya. menurut Pudjijogjanti (1983) peran penting konsep diri dalam menentukan perilaku adalah:

- a) Mempertahankan Keselarasan Satin. Individu selalu berusaha mempertahankan keselarasan batinnya. Apabila memiliki pikiran, perasaan,, atau persepsi yang saling bertentangan maka akan terjadi situasi psikologis yang tidak menyenangkan. Untuk menghilangkan ketidakselarasan dan situasi psikologis yang tidak menyenangkan tersebut individu akan mengubah perilakunya.
- b) Mempengaruhi Individu Dalam Menafsirkan Pengalaman. Sikap dan pandangan yang berbeda terhadap diri mereka. Oleh karena itu, sebuah kejadian yang sama dapat ditafsirkan secara berbeda oleh individu yang berbeda.
- c) Menentukan Pengharapan Individu Konsep diri merupakan seperangkat harapan serta penilaian perilaku yang merujuk kepada harapan-harapan tertentu. Dalam melaksanakan sesuatu individu

akan membuat patokan-patokan yang disesuaikan dengan keyakinannya akan kemampuan dirinya. patokan tersebut mencerminkan harapan terhadap apa yang akan terjadi pada sesuatu yang sedang dilakukannya.

**d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Konsep Diri**

Menurut Fitts (dalam Agustiani, 2006) konsep diri seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

- 1) Pengalaman. Terutama pengalaman interpersonal yang memunculkan perasaan positif dan berharga. Pengalaman yang diperoleh dalam kehidupan, karena konsep diri adalah hasil dari sebuah interaksi individu dengan lingkungannya, maka pengalaman interpersonal merupakan faktor yang paling penting bagi perkembangan konsep diri seseorang.
- 2) Kompetensi dalam area yang dihargai oleh individu dan orang lain. Kompetensi yang dimaksud dalam bidang tertentu mengenai kemampuan individu yang ditampilkan sehingga mendapatkan penghargaan atau pengakuan dari orang lain.
- 3) Aktualisasi diri, atau implementasi dan realisasi dari potensi pribadi yang sebenarnya. Dan sebagai potensi-potensi fisik maupun psikologis yang ada pada diri individu untuk mencapai tujuannya.

Adapun terdapat 5 faktor yang mempengaruhi konsep diri, 5 faktor tersebut antara lain:

- a) Pola Asuh Orang Tua Sikap positif orang tua yang terbaca oleh anak, akan menumbuhkan konsep dan pemikiran yang positif serta sikap menghargai diri sendiri. Sikap negative orang tua akan mengundang pertanyaan pada anak dan

menimbulkan asumsi bahwa dirinya tidak cukup berharga untuk dikasihani, untuk disayangi dan dihargai. Dan semua itu diakibatkan kekurangan yang ada pada dirinya sehingga orang tua tidak saying.

b) Kegagalan

Kegagalan yang terus menerus dialami seringkali menimbulkan pertanyaan kepada diri sendiri dan berakhir dengan kesimpulan bahwa semua penyebabnya terletak pada kelemahan diri. Kegagalan membuat orang merasa tidak berguna.

c) Depresi

Orang yang mengalami depresi akan mempunyai pemikiran yang cenderung negatif dalam memandang dan merespon segala sesuatunya, termasuk menilai diri sendiri. Segala situasi atau stimulus yang netral akan dipersepsikan secara negative.

d) Kritik Internal

Terkadang mengkritik diri sendiri memang dibutuhkan akan menyadarkan seseorang akan perbuatan yang telah dilakukan. Kritik terhadap diri sendiri sering berfungsi menjadi regulator atau rambu-rambu dalam bertindak dan berperilaku agar keberadaan kita dapat diterima oleh masyarakat dan dapat beradaptasi dengan baik.

### **METODE PENELITIAN**

Dalam melakukan penelitian penulis menggunakan metode pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research & Development*, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011:297). Model

pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (Mulyatiningsih, 2011). ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Tahap analisis adalah tahap awal dalam proses pengembangan media pembelajaran. Tahap ini terdiri dari dua tahapan yaitu analisis kebutuhan dan analisis aspek. Tahap perancangan ini bertujuan untuk membuat desain awal dari video pembelajaran. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Dalam mencapai sebuah pembelajaran Sekolah Dasar yang berkualitas tentu bukan hanya mendasarkan pada teori dan kurikulum saja tetapi juga menyangkut elemen-elemen yang harus diperhatikan di dalamnya. Pertama yang harus kita perhatikan dalam pembelajaran tersebut adalah ketersediaan seorang tenaga pendidik yang mumpuni yang dengannya mampu mengondisikan pembelajaran yang berlangsung dengan baik. Yang kedua tentu saja kesiapan para peserta didik dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh tenaga pendidik. Dan yang ketiga adalah ketersediaan sarana prasarana yang digunakan sebagai media

pembelajaran. Media pembelajaran di sekolah dasar tentu harus bersifat menarik dan lucu karena sifat dari siswa sekolah dasar yang lebih memilih bermain daripada belajar. Oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran audio-visual *powtoon* tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik di sekolah dasar efektif dapat digunakan untuk metode pembelajaran dikelas.

### **SIMPULAN**

Seseorang yang mempunyai konsep diri yang positif akan terwujud dalam sikap dan perilaku yang positif. Sedangkan perilaku seseorang yang bersifat negatif merupakan gambaran atau perwujudan dari konsep diri yang

negatif. Konsep diri negatif tersebut bercirikan individu cenderung dipenuhi dengan persepsi dan pandangan-pandangan yang negatif tentang dirinya dalam memahami dan memandang dirinya baik tentang keadaan fisik, kualitas dan kemampuan dalam mencapai harapan dan keberhasilannya serta dalam memandang kehidupannya. Orang yang mempunyai konsep diri negatif cenderung tidak dapat memahami dan menerima sejumlah fakta yang sangat beragam tentang dirinya, sebaliknya seorang yang mempunyai konsep diri yang positif maka ia cenderung dapat memahami segala fakta yang ada pada dirinya. Maka dari itu untuk peserta didik sekolah dasar agar dapat mempunyai konsep diri yang positif diberikan pembelajaran tentang konsep diri yang lebih menarik yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik sehingga bisa diterapkan di sekolah sejak usia sedini mungkin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, H. (2006). Psikologi Perkembangan: Pendekatan Ekologi Kaitannya Dengan Konsep Diri. Bandung: Pt. Refika Aditama.
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE: Model. American International Journal Of Contemporary Research, 4(6).
- Auliya, P., A., dan Mutimmatul Faidah (2019), Kelayakan Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Sub Kompetensi Pegeritingan Rambut Teknik Dasar Siswa Kelas Xi Tata Kecantikan Rambut. e-Journal Volume 08 Nomor 1, Edisi Yudisium 1 Tahun 2019, hal 14-17.
- Burns, R.B. (1993). Konsep Diri, Teori, Pengukuran, Perkembangan Dan perilaku. Jakarta: Arcan.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. Usa: Springer.
- Gagne R. M., & Reiser, R. A. (1983). Selecting Media Of Instruction, New Jersey: Educational Technology Publications.
- Hartinah, S. (2009). Konsep Dasar Bimbingan Kelompok. Bandung: Refika Aditama.
- Hurlock, Elizabeth .B. 1999. Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang. Kehidupan. Jakarta: Erlangga.
- John W. Santrock, Child Development Elebenth Edition (New York: Mc Graw-Hill Companies, Inc, 2007).
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). Media Pembelajaran Manual Dan Digital, (Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Larry A. Hjelle, Danier J. Ziegler, Personaliti Theoris: Basic Assumptions Research, And Applications (New York: Mcgraw-Hill, Inc., 1981).
- Mersand, Shannon (2014). Product Review: Powtoon. (Online).  
[Http://Www.Techlearning.Com/News/0002/Product-Review-Powtoon/63310](http://www.techlearning.com/news/0002/product-review-powtoon/63310).
- Monks, Dkk. 2002. Psikologi Perkembangan (Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Mussen Dkk. 1994. Perkembangan Dan Kepribadian Anak. Jakarta: Arcan.
- Octavianingrum, D. (2016). Pengembangan Media Audio Visual Sparkol Vidiosribe Dalam Pembelajaran Mengelola Pertemuan/Rapat Di Lembaga Pendidikan Profesi (Lpp) Ipmi Kusuma Bangsa Surakarta Jurusan Administrasi Perkantoran. Tesis. Pascasarjana Pendidikan. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Pudjijogiyanti, C. (1993). Konsep Diri Dalam Pendidikan. Jakarta: Arcan.
- Santrock, John W. 2006. Human adjustment. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.

- Sarwono, S.W. 2002. Psikologi Remaja. Edisi Enam. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Semenderiadis, T., & Mortidou, R. (2009). Using Audiovisual Media In Nursery School, Within The Framework Of The Interdisciplinary Approach. Synergies Sud Est Europeen.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, D. K. (2000). Manajemen Pendidikan. Jakarta: Grafindo Persada.
- Taufiq, R. F. (2016). Pengembangan Media Materi Keadaan Alam Di Indonesia Menggunakan Perangkat Lunak Vidioscribe Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii.Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta: Surakarta.
- Wati, R. E. (2016). Ragam Media Pembelajaran, Jakarta: Kata Pena.
- Watkins, M. (2015). An Audio-Visual Aproach To Teaching The Social Aspects Of Sustainable Product Design, *Forekademisk. Org*, 8(1).
- Wisnarni, J., Elvie, Erviyenni dan Sri Haryati, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Pokok Bahasan Koloid di SMA/MA. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *PowToon* pada pokok bahasan Koloid di SMA/MA. Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau.