



**Pengembangan Video GSI (Growht Mindset, Smart
Goals, Dan Integrasi) Untuk Meningkatkan
Semangat Belajar Berprestasi Siswa**

Skripsi

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya, Guna memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar arjana Ilmu Sosial (S.Sos)

Oleh:

Ayu Arifah
NIM. B03219010

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN
KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2022**

LEMBAR KEASLIHAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Arifah

NIM : B03219010

Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul **Pengembangan Video Gsi (Growht Mindset, Smart Goals, Dan Integrasi) Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Berprestasi Siswa** adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Surabaya, 4 Januari 2023



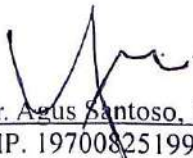
Ayu Arifah

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Ayu Arifah
NIM : B03219010
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam
Judul : Pengembangan Video GSI (Growth Mindset, Smart Goals, dan Integrasi) untuk Meningkatkan Semangat Belajar Berprestasi Siswa

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 4 Januari 2023
Menyetujui
Pembimbing.



Dr. Agus Santoso, S.Ag, M.Pd.
NIP. 197008251998031002

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN VIDEO GSI (GROWTH MINDSET. SMART GOALS DAN INTEGRASI) UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR BERPRESTASI SISWA

SKRIPSI

Disusun Oleh
Ayu Arifah
B03219010

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata Satu
Pada tanggal 12 Januari 2023

Tim Penguji

Penguji I


Dr. Agus Santoso, M.Pd.
NIP. 197008251998031002

Penguji II


Dr. H. Cholil, M.Pd.I.
NIP. 196506151993031005

Penguji III


Dra. Faizah Noer Laela, M.Si.
NIP. 196012141992032001

Penguji IV


Yusria Ningsih, S.Ag., M.Kes.
NIP. 197605182007012022

Surabaya, 12 Januari 2023



Moch Choirul Asri, S.Ag., M.Fil.I.
NIP. 197100171998031001

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini,

saya: Nama : Ayu Arifah
NIM : B03219010
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/Bimbingan Konseling Islam
E-mail address : ayuarifah0105@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Ekshusif atas karya ilmiah :

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

Yang berjudul:

"Pengembangan Video GSI (Growht Mindset, Smart Goals, dan Integrasi) Untuk

Meningkatkan Semangat Belajar Berprestasi Siswa"

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekshusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara fulltext untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 15 Mei 2023

Penulis



(Ayu Arifah)

ABSTRAK

Ayu Arifah, NIM. B03219010, 2023. **Pengembangan Video GSI (Growht Mindset, Smart Goals, dan Integrasi) Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Berprestasi Siswa**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media Video GSI untuk Siswa yang mengalami semangat belajar menurun dalam berprestasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang mampu untuk meningkatkan semangat belajar berprestasi pada siswa. Penelitian pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan Video Pembelajaran. Dari hasil pemberian angket pretest dan posttest terdapat penurunan poin. Perubahan tersebut dari 692 ke 979. Berdasarkan hasil tersebut maka media yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dalam proses konseling. Dengan fokus untuk meningkatkan semangat belajar berprestasi siswa.

Kata Kunci: *Video GSI, Semangat Belajar*

ABSTRAK

Ayu Arifah, NIM. B03219010, 2023. **Development of GSI (Growht Mindset, Smart Goals, and Integration) Videos to Increase Student Learning Achievement Enthusiasm**

This research is a research on the development of GSI Video media for students who experience a decreased enthusiasm for learning and achievement. This study aims to produce media that is able to increase the enthusiasm for learning achievement in students. This development research adapts the Learning Video development model. From the results of the pretest and posttest questionnaires, there was a decrease in points. The change was from 692 to 979. Based on these results, the media developed by researchers is suitable for use in the counseling process. With a focus on increasing the spirit of student achievement learning.

Keywords: *GSI Video, Enthusiasm for Learning*

DAFTAR ISI

Lembar Persetujuan Pembimbing	i
Lembar Pengesahan Ujian Skripsi.....	ii
Lembar Pernyataan Publikasi	iii
Motto.....	iv
Lembar Keaslian Karya	v
Abstrak.....	vi
Abstrak.....	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xiii
Daftar Bagan.....	xiv
Daftar Gambar	xv

BAB I: 1PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	15
C. Tujuan Karya Kreatif	15
D. Manfaat Karya Kreatif	16
E. Penelitian Terdahulu	16
F. Sistematika Pembahasan	18

BAB II: KAJIAN TEORETIK

A. Kerangka Teoritik	
1. GSI.....	20
2. Semangat Belajar Berprestasi	28
3. Video GSI untuk meningkatkan rendahnya semangat belajar berprestasi siswa	29
4. Orisinalitas	33
5. Positioning Karya.....	35
B. Profil Produk	

1. Sinopsis	35
2. Nilai Dakwah	36
3. Pendukung.....	40
4. Penghambat.....	40
5. Peluang.....	40

BAB III: DESAIN PRODUK

A. Metode Perencanaan	
1. Konsep Karya Kreatif	42
2. Sinopsis	42
3. Durasi.....	43
4. Pengumpulan Data	44
B. Konsep Media	
1. Pemilihan Media dan Alasan	44
2. Khalayak Sasaran.....	46
C. Tahapan Produksi	
1. Pra Produksi	47
2. Produksi	48
3. Pascaproduksi	50

BAB IV: APLIKASI KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN

A. Identifikasi Subjek Penelitian	
1. Subjek Penelitian	52
2. Profil Peneliti	52
B. Proses Pelaksanaan Media	
1. Proses dan Pelaksanaan.....	52
2. Potensi dan Masalah	55
3. Pengumpulan Data	58
4. Desain Produk.....	59
5. Validasi Desain	85
6. Revisi Desain	93

7. Uji Coba Produk	93
C. Pembahasan Karya Kreatif	
1. Perspektif Teori.....	100
2. Perspektif Islam	103
 BAB V: PENUTUP	
A. Kesimpulan	106
B. Rekomendasi	107
C. Keterbatasan Peneliti	107
 DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	114



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Table 1 <i>Table Posttest</i>	94
Table 2 <i>Table Pretest</i>	97



DAFTAR BAGAN

Bagan 1 <i>GSI untuk Meningkatkan Semangat Belajar</i>	33
Bagan 2 <i>Tahapan Produksi</i>	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Referensi media serupa I</i>	34
Gambar 2 <i>Referensi media serupa II</i>	34
Gambar 3 <i>Cover Growth Mindset</i>	61
Gambar 4 <i>Definisi Fixed Mindset dan Growth Mindset</i>	62
Gambar 5 <i>Pandangan Fixed Mindset dan Growth Mindset</i> .	63
Gambar 6 <i>Perbedaan Fixed Mindset dan Growth Mindset</i> ..	64
Gambar 7 <i>Unsur-unsur yang dimiliki fixed mindset dan growth mindset</i>	65
Gambar 8 <i>Faktor yang mempengaruhi Growth Mindset</i>	66
Gambar 9 <i>Cara Menumbuhkan Growth Mindset</i>	67
Gambar 10 <i>Cover Smart Goals</i>	69
Gambar 11 <i>Kepanjangannya dari Smart</i>	69
Gambar 12 <i>Artinya dari Smart Goals</i>	71
Gambar 13 <i>Aplikasi dari Spesifik</i>	72
Gambar 14 <i>Aplikasi dari Measurable</i>	73
Gambar 15 <i>Aplikasi dari Achievable</i>	74
Gambar 16 <i>Aplikasi dari Relevant</i>	75
Gambar 17 <i>Aplikasi dari Time Limited</i>	76
Gambar 18 <i>Tantangan untuk membuat Goals dengan metode SMART</i>	77
Gambar 19 <i>Cover Integrasi</i>	78
Gambar 20 <i>Cara agar produktif dalam mencapai goals</i>	78
Gambar 21 <i>Definisi Produktivitas</i>	79
Gambar 22 <i>Menentukan Tujuan dan Prioritas</i>	80
Gambar 23 <i>Memecahkan Goals menjadi Sub-Goals</i>	81
Gambar 24 <i>Fokus pada Proses</i>	82
Gambar 25 <i>Hindari Hal-hal yang tidak Penting</i>	83
Gambar 26 <i>Evaluasi (Pemberian Tugas)</i>	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rendahnya semangat berprestasi siswa dapat diukur dari rendahnya usaha belajar yang dilakukan oleh siswa itu sendiri serta tidak adanya dorongan pada siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Hal ini menyebabkan siswa menjadi cenderung tidak mengerjakan tugas PR sendiri, lebih memilih untuk mencontek teman, hingga sama sekali tidak mengerjakan tugasnya. Berdasarkan data yang diperoleh didapatkan dari tugas harian siswa, terdapat sekitar 50% siswa yang mengerjakan tugas PR dan mengumpulkan tugas PR tepat waktu. Siswa yang memiliki semangat berprestasi yang tinggi dia akan senantiasa berusaha lebih keras untuk berhasil dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar sangatlah penting bagi siswa dalam mencapai prestasinya, apabila prestasi itu dijadikan sebagai kebutuhan siswa, maka siswa tersebut akan berusaha dan bersemangat untuk terus belajar.¹

Salah satu bentuk semangat pada individu adalah belajar untuk meraih prestasi. Prestasi belajar sangat penting untuk dimiliki oleh setiap individu terutama adalah siswa. Prestasi belajar digunakan sebagai alat dorong untuk melakukan sesuatu dengan sebaik mungkin demi mencapai suatu keberhasilan dan keunggulan sebagai hasil dari usaha sendiri. Standart keberhasilan dapat berupa target nilai kesempurnaan

¹ Rita Sri Wahyuningsih, dkk, “Meningkatkan Motivasi Berprestasi Melalui Konseling Kelompok dengan Teknik Live Model pada Siswa SMKN 1 Seyegan”.

hasil pelaksanaan tugas, menjadikan prestasi orang lain sebagai contoh meraih keberhasilan. Pendapat ini, menjelaskan jika prestasi belajar sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Keberhasilan tersebut akan memberikan dampak positif bagi siswa dimasa yang akan datang.²

Keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya pun akan tinggi pula, sebaliknya motivasi belajarnya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya. Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan tinggi rendahnya usaha atau semangat seseorang untuk beraktivitas, dan tentu saja tinggi rendahnya semangat akan menentukan hasil yang diperoleh.³

Semangat adalah sebuah konsep yang digunakan untuk menjelaskan inisiasi, arah dan intensitas perilaku individu. Semangat merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan, adanya kekuatan yang mendorong ini berasal dari berbagai macam kebutuhan, seperti minat yang hendak diraih, tingkah laku, tujuan dan umpan balik.⁴ Semangat berarti menumbuhkan motivasi sebagai alat untuk menggerakkan diri serta

² Narni, "Upaya Meningkatkan Motivasi Berprestasi Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Modeling", Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling, April, 2015, Vol.1, No.1, hal. 60.

³ Sumarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar", Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, 2021, hal. 291.

⁴ Nyanyu Khodijah, "Psikologi Pendidikan", PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2016, hal. 150.

melakukan sesuatu agar mencapai suatu tujuan atau keberhasilan. Semangat adalah sesuatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan. Jadi, semangat adalah suatu pendorong yang mengubah motivasi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan semangat belajar adalah kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk belajar.⁵

Prestasi belajar merupakan hasil atau target nilai yang akan dicapai seorang siswa dalam kegiatan belajar, seperti yang dinyatakan dalam raport atau transkrip nilai tugas akhir. Fungsi prestasi belajar dapat meningkatkan kegiatan belajar siswa di sekolah maupun di luar sekolah. Hasil pencapaian selama kegiatan belajar dapat membawa perubahan yang terlihat maupun tidak terlihat dalam pembelajaran yang pernah dipelajari. Prestasi belajar dapat menumbuhkan rasa bangga serta dapat menunjukkan keberhasilan belajar dalam diri siswa. Adanya perubahan tersebut terlihat dalam prestasi akademik yang dihasilkan oleh siswa berdasarkan evaluasi yang diberikan oleh guru.

Prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau tingkat kemampuan seorang siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan target nilai yang dicapainya. Prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai oleh seseorang dalam

⁵ Nyanyu Khodijah, "Psikologi Pendidikan", PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2016, hal. 150-151.

berfikir, merasa dan berbuat.⁶ Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan juga aspek psikomotorik. Sebaliknya, prestasi itu dikatakan kurang sempurna apabila seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga aspek tersebut.⁷ Rendahnya semangat berprestasi belajar adalah kondisi seseorang yang tidak memiliki dorongan, semangat, motivasi dalam belajar.

Faktor yang berasal dari luar individu salah satunya adalah faktor lingkungan, yaitu lingkungan rumah dan sekolah. Faktor keluarga memegang peranan penting dalam memengaruhi prestasi belajar individu misalnya cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga. Keberadaan orangtua dalam masa sekolah sangat diperlukan untuk mendukung prestasi belajar individu. Selain itu, lingkungan sekolah yang memadai juga memengaruhi tingkat ketercapaian prestasi belajar siswa.⁸

Batasan motivasi berprestasi sebagai usaha untuk mencapai sukses dan bertujuan untuk berhasil dalam kompetisi dengan suatu ukuran keunggulan. Ukuran

⁶ Haswinda, Sulfasyah, Tasrif akib, "Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv", Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, Volume 3. Nomor 2 Juli 2018

⁷S. Nasution, "Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar", Bina Aksara, Jakarta, 1987.

⁸ F. H. Dian Fitri Nur Aini, "Pengembangan Motivasi Belajar Siswa Berprestasi Anak Tenaga Kerja Indonesia", Studi Kasus pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Blitar, Jurnal Pendidikan, 2016, hal. 1875-1879.

keunggulan itu dapat berupa prestasinya sendiri sebelumnya atau prestasi orang lain.⁹

Ada empat faktor yang menentukan tingkat motivasi berprestasi seseorang dalam bidang tugas tertentu yaitu yang pertama nilai yang dilekatkan pada keberhasilan dalam bidang itu (nilai pencapaian atau nilai insentif), kedua harapan individu akan keberhasilan, ketiga atribusi mengenai mengapa seseorang berhasil atau gagal dan keempat standar performansi individu (skala di mana terdapatnya mengevaluasi performansinya sendiri).¹⁰

Rendahnya semangat berprestasi belajar yang dialami konseli disebabkan oleh beberapa alasan, diantaranya konseli mendapatkan nilai yang rendah karena mengabaikan dengan tidak mengerjakan tugas, mencontek teman jika ada ujian dan sering mendapat teguran dari guru karena hal tersebut. Selain itu konseli juga kehilangan motivasi belajar yang ditandai dengan sikap tidak memperhatikan guru, datang terlambat hingga bolos sekolah. Konseli terlalu fokus pada kegiatan lain, misalnya membuang waktu dengan sering keluar rumah tanpa tujuan dan bermain HP tanpa batas waktu.

Rendahnya semangat belajar berprestasi konseli juga mengakibatkan perasaan minder. Hal ini dikarenakan konseli sering bermalas-malasan dengan

⁹ Sugiyanto, "Pentingnya Motivasi Berprestasi Dalam Mencapai Keberhasilan Akademik Siswa", Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, hal. 4

¹⁰ Sugiyanto, "Pentingnya Motivasi Berprestasi Dalam Mencapai Keberhasilan Akademik Siswa", Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, hal. 5

menunda pekerjaan kelas, tidak pernah bertanya dalam kelas serta tidak suka belajar. Konseli sering merasa khawatir ketika akan mengikuti lomba dan membandingkan diri dengan orang lain yang menjadikan konseli takut gagal bahwa dirinya tidak bisa mencapai cita-cita yang diinginkan, sehingga konseli sering merasa overthinking. Dampak yang menyebabkan konseli selalu merasa gelisah dalam melakukan sesuatu terlihat dari sikap murung ketika konseli merasa lelah setelah mengikuti kegiatan disekolah.

Rendahnya semangat berprestasi belajar yang dirasakan konseli yaitu tidak mempunyai target dalam diri sendiri, seperti kurangnya minat yang ditandai dengan berdiam diri didalam kelas untuk tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan seringkali tidak masuk pembelajaran hanya karena adanya lomba. Selain itu tugas konseli sering tidak terselesaikan serta bersikap acuh jika diberi hukuman, justru konseli melihat film sampai larut malam sehingga menyebabkan konseli putus asa.

Berdasarkan analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya semangat berprestasi yang berdampak munculnya nilai yang rendah, perasaan minder, dan tidak memiliki target tujuan. Faktor-faktor yang mempengaruhi semangat berprestasi siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri atas aspek fisik dan psikologis diantaranya yaitu sikap, kebiasaan, minat, bakat, motivasi dan intelegensi. Faktor eksternal terdiri atas

lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.¹¹ Sumber untuk bahan belajar adalah dalam diri sendiri. Hal ini menjelaskan bahwa faktor penting untuk mencapai prestasi akademik ialah faktor internal.¹² Hal tersebut menyimpulkan bahwa faktor internal sangatlah penting dalam keberhasilan siswa untuk mencapai prestasi akademik.¹³

Pemberian pengembangan semangat belajar berprestasi siswa bisa ditingkatkan dengan memanfaatkan perangkat lunak dalam pembelajarannya. Perangkat lunak ini yang dimaksud bisa menerapkan dalam bentuk media pembelajaran berbasis teknologi.¹⁴ Kemenarikan dari suatu media mampu menjadi daya tarik dari media itu sendiri. Pemanfaatan media dalam belajar dapat membantu meningkatkan konsentrasi siswa. Media pembelajaran berupa video animasi yang memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan bahasa siswa. Selain itu, media dalam pembelajaran bisa membantu siswa memahami tujuan belajar lebih cepat dan lebih baik,

¹¹ M. Syah, “Psikologi Belajar”, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006.

¹² A. G. Lunandi, “Pendidikan Orang Dewasa”, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1993.

¹³ T. R. Widayatun, “Ilmu Perilaku”, CV. Sagung Seto, Jakarta, 1999.

¹⁴ J. Muvawala, “Determinants of learning outcomes for primary education: A case of Uganda”, *Journal Statistique Africain* 15, hal. 42-54.

sehingga pengetahuan yang diperoleh akan bertahan lama.¹⁵

Belajar ialah suatu proses yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya.¹⁶ Animasi menggambarkan media yang mengemukakan pesan audivosual 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 audien¹⁷.

Dengan belajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada aplikasi Powtoon yang menarik perhatian mereka, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan penguasaan konsep diri dan konsep sainsnya. Menurut Gagne, Brings dan Warner penguasaan konsep adalah kemampuan yang mungkin seseorang dapat berbuat sesuatu.¹⁸ Hal ini dapat diartikan juga sebagai kemampuan untuk

¹⁵ Y. Astuti, & Mustadi, "Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD", Jurnal Prima Edukasia, Vol. 2, No. 2, hal. 250-262.

¹⁶ Ainnurahma, "Belajar Dan Pembelajaran Alfabet", Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman", Bandung, Desember, 2017, vol. 03 no. 2, hal. 35.

¹⁷ Hendry, "Panduan Praktis Membuat Game 3D", Graha Ilmu, Yogyakarta, 2005.

¹⁸ J. Iskandar, "Upaya Meningkatkan Penguasaan Konsep IPA Melalui Penggunaan Media Audio Visual Improving", Journal of Biology Education Research, 1(1), hal. 87-97.

menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari.¹⁹

Video animasi merupakan media yang menampilkan komponen gambar dan suara secara bersamaan pada saat penyampaian informasi atau pesan. Video animasi dapat memberikan objek dan peristiwa seperti membawa kita ke dalam keadaan yang nyata sesungguhnya. Perangkat yang digunakan video animasi ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang benar.

Video merupakan media pembelajaran non cetak yang memiliki kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan anak secara langsung. Video menambahkan suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya. Sehingga, anak merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang dinyatakan video. Video memiliki unsur audio dan unsur visual tampak yang dapat disajikan secara bersamaan. Selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstarsikan perubahan dari waktu kewaktu.

Bransford, Brown, dan Cocking menjelaskan pentingnya penggunaan video di kelas yaitu, selain memunculkan interaktivitas juga membantu peserta

¹⁹ S. Rahmah, L. Yuliati, dkk, “Penguasaan Konsep Ipa Pada Sekolah Dasar”, Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM, 3(1), 2018, hal. 35-40.

didik untuk belajar kembali dengan melihat dan meninjau kembali materi yang telah disampaikan.²⁰

Video animasi GSI merupakan salah satu animasi yang dibuat melalui sistem komputerisasi dan banyak digemari oleh siswa. Terdapatnya minat belajar yang tinggi, mengetahui arah tujuan dan dapat memungkinkan seseorang terdorong lebih dalam melakukan aktivitas belajar siswa. Video GSI untuk meningkatkan minat belajar siswa, dalam video ini banyak mengandung nilai yang mendukung semangat belajar berprestasi siswa. Media pembelajaran video animasi ini dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menarik agar konseli atau siswa menjadi aktif dalam mengembangkan potensi dirinya, diperlukan adanya konsep diri pada siswa.²¹

Video GSI adalah suatu media pembelajaran secara intensif dengan memfokuskan konsep diri dan menentukan tujuan. Video GSI adalah teknik pengembangan dari teori Behavioristik dengan dasar pengembangan pola pikir berupa perilaku dalam konsep diri konseli. Mead dalam Burn berpendapat konsep diri sebagai perasaan, pandangan, dan penilaian individu mengenai dirinya dan dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar.²²

²⁰ M. Watkins, "An Audio-Visual Approach To Teaching The Sosial Aspects Of Sustainable Product Design, Forekademisk", 2015.

²¹ P. W. Widiarti, "Konsep Diri (Self Concept) dan Komunikasi Interpersonal dalam Pendampingan pada Siswa SMP Yogyakarta", 47(1), hal. 135.

²² Nina Fitriyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk

Konsep diri dapat kita lihat dari beberapa aspek, yaitu aspek kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya. Maka dari itu, seorang pendidik hendaknya mampu menumbuhkan konsep diri tersebut, karena konsep diri ada sejak mereka lahir dan akan berlangsung secara bertahap dan mengalami perubahan seiring dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhan individu.²³

Konsep diri merupakan cara pandang dan pola pikir terhadap penilaian yang ada pada diri mereka dengan sebuah kepercayaan yang ada. Pemahaman seorang anak tentang cita-cita yang harus dipikirkan dan tujuan hidup yang akan dicapai merupakan sebuah konsep diri yang positif.²⁴

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.²⁵ Keadaan tersebut akan mempengaruhi kemampuan individu dalam membina hubungan dengan orang lain. Setiap orang akan mendasarkan, membanding, merespon dan bertindak laku sesuai

Peserta Didik Sekolah Dasar”, Jurnal Tuna Bangsa, Vol. 6, No.1, Februari, 2019, hal. 107.

²³ R. B. Burn, “Konsep Diri, Teori, Pengukuran, Perkembangan dan Perilaku”, Arcan, Jakarta, 1993.

²⁴ C. Pudjijogyanti, “Konsep Diri Dalam Pendidikan”, Arcan, Jakarta, 1993.

²⁵ R. B. Burn, “Konsep Diri, Teori, Pengukuran, Perkembangan dan Perilaku”, Arcan, Jakarta, 1993.

dengan konsep dirinya. 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.²⁶ 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.

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

²⁶ R. B. Burn, "Konsep Diri, Teori, Pengukuran, Perkembangan dan Perilaku", Arcan, Jakarta, 1993.

orang lain. Penilaian terhadap dirinya tidak hanya meliputi ciri fisik tetapi juga berdasarkan tingkah laku, kemudian akademis, juga kemampuan bersosialisasi dalam lingkungan.²⁷ 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. 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. Pengetahuannya tentang diri akan menambah konsep diri, dan pada saat yang bersamaan berhubungan dengan orang lain bisa menambah pengetahuan tentang diri individu.

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.²⁸ Menurut Hendrawansyah dan Pamudi memberi batasan bahwa storyboard merupakan terjemahan berupa gambar cerita (komik) dari naskah yang

²⁷ W. John Sandtrock, “Human Adjustment”, Mc Graw-Hill Companies, Inc, 2006

²⁸ Surya, Hendra, “Percaya Diri Itu Penting: Peran Orangtua Dalam Menumbuhkan Percaya Diri Anak, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2007, hal. 99.

sudah dibuat, dan digunakan dalam proses perancangan sebuah produk multimedia”.²⁹

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Asnawati Matondang dengan tema Pengaruh Antara Minat dan Motivasi dengan Prestasi Belajar dapat disimpulkan dari hasil penelitiannya bahwa pengaruh minat dan motivasi dengan prestasi belajar. jika siswa yang minat terhadap sesuatu dalam pembelajaran dia akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh karena ada daya tarik baginya. Sumarni dengan tema Peningkatan Motif Berprestasi melalui Penerapan Konseling Kelompok pada Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 11 Bandung mendapatkan hasil bahwa menunjukkan adanya peningkatan motivasi berprestasi belajar siswa yang cukup signifikan, dan bahwasannya metode konseling kelompok sangat efektif untuk meningkatkan semangat berprestasi belajar yang dimiliki siswa.³⁰

Berdasarkan hasil dari analisis data yang telah dilakukan bahwa Konsep Diri sangat berperan aktif dalam semangat berprestasi. Sehingga setelah diberikan pengembangan Video GSI, rendahnya semangat belajar berprestasi konseli menjadi lebih berprestasi. Sehubungan dengan itu, peneliti meninjau dari indikator-indikator yang telah peneliti

²⁹ R. Y. Hendrawansyah, dkk, “Multimedia Pembelajaran Lithosfer untuk SMA Kelas X”, Jurnal Teknologi Informasi, Oktober, 2009, Vol. 5, No. 2, hal. 714.

³⁰ Sumarni, “Peningkatan Motif Berprestasi melalui Penerapan Konseling Kelompok pada Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 11 Bandung”, Jurnal Penelitian Pendidikan.

dapatkan sebelumnya dirasa selaras dengan permasalahan konseli, karena penggunaan media yang tepat mampu mempermudah dan meningkatkan keefektifan proses bimbingan. Maka peneliti membuat sebuah penelitian yang bertujuan mengembangkan suatu media dengan judul *Pengembangan Video GSI (Growth Mindset, Smart Goals, dan Integrasi) Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Berprestasi Siswa*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kesesuaian isi Video GSI untuk meningkatkan semangat belajar berprestasi siswa?
2. Bagaimana proses pengembangan Video GSI untuk meningkatkan semangat belajar berprestasi siswa?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan Video GSI untuk meningkatkan semangat belajar berprestasi siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kesesuaian isi Video GSI untuk meningkatkan semangat belajar berprestasi siswa.
2. Untuk mengetahui proses pengembangan Video GSI untuk meningkatkan semangat belajar berprestasi siswa.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan Video GSI untuk meningkatkan semangat belajar berprestasi siswa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan di dapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru, serta dapat memberikan pemahaman kepada siswa terhadap semangat belajar berprestasi.

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pustaka peneliti yang hendak meneliti topik yang sejenis dengan ini.

E. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian yang sedang peneliti teliti. Peneliti mencantumkan penelitian terdahulu yang membahas seputar permasalahan yang sejenis dari peneliti lain. Hal ini dimaksudkan untuk menunjukkan gagasan atau pendapat baru yang lebih solutif dari penelitian terdahulu yang sejenis namun berbeda metode yang digunakan:

1. Yang pertama, karya dari Sumarni yang berjudul, “Peningkatan Motif Berprestasi melalui Penerapan Konseling Kelompok pada Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 11 Bandung”.

Tahun : 2019

Persamaan : Membahas terkait motivasi atau semangat belajar berprestasi siswa

Perbedaan : Fokus penerapan pada siswa menggunakan konseling kelompok. Sementara itu, pada penelitian yang peneliti kerjakan berfokus pada bimbingan

kelompok. Peneliti juga membuat media untuk membantu mempermudah proses bimbingan.

2. Penelitian terdahulu yang selanjutnya saya mengambil karya dari Kushendar dan Hartika Utami Fitri yang berjudul “Upaya Konselor Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Korban Bullying dilihat dari Perspektif Pendekatan Konseling Solution-Focused Brief Therapy”.

Tahun : 2016

Persamaan : Membahas tentang upaya konselor untuk meningkatkan motivasi berprestasi.

Perbedaan : Penelitian karya Kushendar dan Hartika Utami Fitri fokus penelitiannya yaitu pada pendekatan konseling SFBT (Solution-Focused Brief Therapy). Sementara pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada pendekatan dengan media kreatif dengan mengendalikan konsep diri dan pola pikir.

3. Penelitian terdahulu terakhir yang peneliti ambil yaitu penelitian hasil karya dari Asnawati Matondang yang berjudul “Pengaruh Antara Minat dan Motivasi dengan Prestasi Belajar”.

Tahun : 2018

Persamaan : membahas tentang minat dan motivasi belajar siswa.

Perbedaan : Penelitian karya dari Asnawati Matondang fokus pada pengaruh minat dan motivasi dengan prestasi belajar siswa. Sementara itu, penelitian yang peneliti lakukan saat ini berfokus pada meningkatkan semangat belajar pada siswa. Peneliti juga membuat media untuk mempermudah proses berjalannya bimbingan kelompok.

F. Sistematika Pembahasan

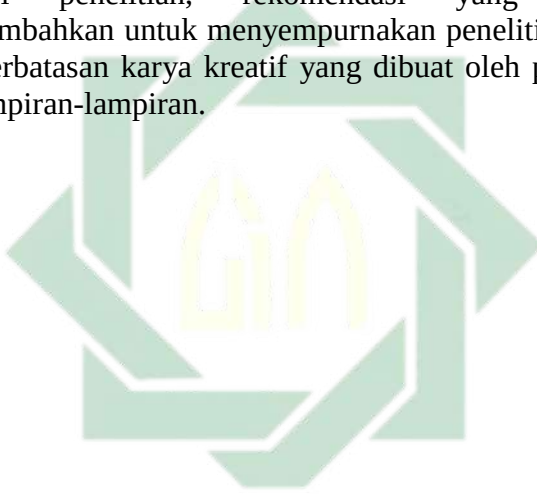
BAB I pendahuluan penelitian yang terdiri dari: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (manfaat teoritis dan manfaat praktis), penelitian terdahulu dan yang terakhir membahas tentang sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Teoretik, didalamnya terdapat penjelasan terkait Definisi GSI, Tujuan dan Fungsi GSI, Definisi Semangat Belajar, Video GSI untuk meningkatkan Semangat belajar, Proses Pelaksanaan, serta orisinalitas, positioning karya. Lalu terdapat pembahasan terkait profil produk yang didalamnya menjelaskan tentang nilai dakwah, pendukung, penghambat, dan peluang.

BAB III Metode Penelitian, membahas tentang Konsep media yang didalamnya terdapat penjelasan terkait pemilihan media dan alasan, serta khalayak sasaran. Lalu di bab ini juga membahas tentang tahapan produksi yang didalamnya menjelaskan terkait pra produksi, produksi dan pasca produksi.

BAB IV Hasil dan Pembahasan, membahas tentang eksekusi karya kreatif kepada objek target sasaran produk. Serta didalam bab ini juga membahas tentang penambahan karya kreatif (analisis data) yang didalamnya menjelaskan terkait perspektif teori dan perspektif Islam.

BAB V Penutup, membahas tentang kesimpulan hasil penelitian, rekomendasi yang dapat ditambahkan untuk menyempurnakan penelitian, dan keterbatasan karya kreatif yang dibuat oleh peneliti. Lampiran-lampiran.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Kerangka Teoretik

1. GSI

a. Definisi Video Animasi

Video merupakan media non cetak yang memiliki kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai kehadapanan anak secara langsung. Video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak, disamping suara yang menyertainya. Video memiliki unsur audio dan unsur visual yang dapat disajikan secara bersamaan. Video merupakan bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi.

Animasi adalah menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis. Animasi merupakan gambar yang bergerak yang berbentuk dari sekumpulan gambar (objek) kemudian disusun sesuai alur pergerakan yang telah dirancang sebelumnya, gambar atau objek yang dimaksud seperti manusia, hewan, maupun tulisan. Dalam Bahasa animasi berasal dari Bahasa latin “anima” yang berarti jiwa dan seolah-olah terlihat hidup.³¹

³¹ Sidik Nanda Anisa, “Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahasa Dan Matematika Berbasis Multimedia”, Teknik Informatika,

b. Penjelasan Video GSI

Video animasi GSI merupakan salah satu animasi yang dibuat melalui sistem komputerisasi dan banyak digemari oleh siswa. Terdapatnya minat belajar yang tinggi, mengetahui arah tujuan dan dapat memungkinkan seseorang terdorong lebih dalam melakukan aktivitas belajar siswa. Video GSI untuk meningkatkan minat belajar siswa, dalam video ini banyak mengandung nilai yang mendukung semangat belajar berprestasi siswa. Media pembelajaran video animasi ini dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menarik agar konseli atau siswa menjadi aktif dalam mengembangkan potensi dirinya, diperlukan adanya konsep diri pada siswa.³²

Video GSI adalah suatu media pembelajaran secara intensif dengan memfokuskan konsep diri dan menentukan tujuan. Video GSI adalah teknik pengembangan dari teori Kognitif dengan dasar pengembangan pola pikir berupa perilaku dalam konsep diri konseli. Mead dalam Burn berpendapat konsep diri sebagai perasaan, pandangan, dan penilaian individu mengenai dirinya dan dapat berinteraksi

STMIK Nusa Mandiri Jakarta, Jurnal Techno Nusa Mandiri, September, 2017, Vol. 14, No. 2, hal. 84.

³² Widiarti, P. W, "Konsep Diri (Self Concept) dan Komunikasi Interpersonal dalam Pendampingan pada Siswa SMP Yogyakarta. 47(1), hal. 135

dengan lingkungan sekitar.³³

Teori kognitif mulai berkembang pada abad 20-an. Secara sederhana teori ini menggambarkan bahwa belajar adalah aktivitas internal yang terdiri dari beberapa proses, seperti: pemahaman, mengingat, mengolah informasi, *problem-solving*, analisis, prediksi, dan perasaan.

Jerome Bruner (2011) menganggap, bahwa belajar itu meliputi tiga proses kognitif, yaitu memperoleh informasi baru, transformasi pengetahuan, dan menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Pandangan terhadap belajar yang disebutnya sebagai konseptualisme instrumental itu, didasarkan pada dua prinsip, yaitu pengetahuan orang tentang alam didasarkan pada model-model mengenai kenyataan yang dibangunnya, dan model-model itu diadaptasikan pada kegunaan bagi orang itu.³⁴

William D.Brooks (2007) mendefinisikan konsep diri sebagai “ *Those psychical, social, and psychological perceptions of our selves that we have derived from experiences and our interaction with other*”.³⁵ Jadi konsep

³³ Nina Fitriyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar”, Jurnal Tuna Bangsa, Vol. 6, No.1, Februari 2019, hal. 107

³⁴ Wilis, R. (2011). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Bandung: Erlangga

³⁵ Rahmat.J, psikologi Komunikasi, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2007, hlm 99-100

diri adalah pandangan dan perasaan tentang diri. Persepsi tentang diri ini boleh bersifat psikologi , sosial dan fisik. Konsep ini bukan hanya gambaran deskriptif, tetapi juga penilaian tentang diri. Jadi konsep diri meliputi apa yang dipikirkan dan apa yang dirasakan tentang diri.

Menurut Kartini Kartono (2003) dalam kamus besar Psikologinya menuliskan bahwa konsep diri merupakan keseluruhan yang dirasa dan diyakini benar oleh seorang mengenai dirinya sebagai individu, ego, dan hal-hal yang dilibatkan di dalamnya. Konsep diri adalah keyakinan yang dimiliki individu tentang atribut atau cita-cita yang dimilikinya. Atau dapat dimengerti sebagai pengetahuan dan keyakinan yang dimiliki individu tentang karakteristik atau ciri-ciri pribadinya.³⁶

c. Fungsi dan Tujuan GSI

Video GSI terdapat tiga unsur pembahasan didalamnya yaitu Growth Mindset, Smart Goals dan Integritas. Banyak sekali individu yang tidak mengetahui bahwa dari pola pikir mempunyai pengaruh yang besar terhadap potensi individu, sehingga potensi yang ada dalam diri inividu terpendam karena mereka tidak mengetahui

³⁶ 9Dayakisni and Hudaniyah, Psikologi Sosial Edisi Revisi (Malang: UMM Press, 2003), h. 65.

bagaimana memanfaatkan potensi tersebut.³⁷

1) Growth Mindset

Growth Mindset adalah sesuatu yang dapat diolah melalui upaya-upaya tertentu. Siswa yang memiliki growth mindset meyakini potensinya dapat berkembang melalui tantangan yang semakin sulit. Mereka meyakini bahwa segala sesuatu dapat dicapai dengan belajar. Mereka yakin tantangan dan hambatan dalam proses belajar dapat diatasi dengan usaha dan ketekunan maka akan menuju kesuksesan. Ketika siswa mengalami kegagalan, mereka akan mencari solusi dan jalan keluar serta meminta bantuan kepada orang lain ketika membutuhkan.³⁸ Ciri-ciri dari orang dengan growth mindset yaitu :

- a) Menerima tantangan dan sungguh-sungguh dalam menjalankannya
- b) Kegagalan menjadi motivasi untuk berkembang
- c) Usaha untuk tetap positif
- d) Menghargai kritik
- e) Menjadikan kesuksesan orang lain sebagai contoh

2) SMART Goals

³⁷. Gunawan Adi W, "The Secret of Mindset", Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2007, hal. 14.

³⁸ Dweck Carol S, "Mindset: The New Psychology of Success", Terj. Tim Penerjemah Baca, Tangerang Selatan, 2019, hal. 7-8.

SMART Goals adalah metode untuk menetapkan tujuan atau bisa dikatakan sebagai panduan untuk memudahkan seseorang mencapai target, tujuan, dan impiannya. Metode SMART menggabungkan beberapa aspek penting dalam mencapai sebuah target yaitu harus spesifik, terukur (measurable), achievable (bisa dicapai), relevan, dan time based (ada tenggat waktu).³⁹ Melalui perencanaan aspek-aspek di atas, seseorang lebih mudah untuk mengukur sejauh mana tujuan kita tercapai. Dengan demikian, lebih mudah SMART dikembangkan dengan tujuan sedemikian sehingga dapat sangat membantu untuk dijadikan bahan dalam mengevaluasi kualitas produk-produk yang diterapkan dan dilaksanakan.⁴⁰

3) Integrasi

Tidak ada penelitian empiris yang secara khusus membahas efektivitas integrasi dalam literatur manapun. Sehingga kebanyakan konselor biasanya mengalami resistensi dari konseli karena

³⁹ Suryanto dan Muhammad Safrizal. "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karyawan Teladan Dengan Metode SMART (Simple Multi Attribute Rating Technique". Jurnal CoreIT, Vol.1, No.2, 2015, hal. 26.

⁴⁰ A. Iverson, "Preparing Program Objectives Theory & Practice", Toronto, Ontario: The International Development Research Centre, 2003.

konseli diminta menjalani peran yang mungkin menurutnya tidak nyaman. Namun dalam penerapannya konselor perlu membantu konseli berpartisipasi dengan nyaman. Peneliti kemudian mencoba untuk menyimpulkan fungsi dan tujuan Integrasi. Fungsi utama dari Integrasi adalah mengevaluasi apa yang sudah di kemukakan kemudian menyimpulkan hasil dari apa yang telah dievaluasi sebelumnya. Sehingga konseli dapat mencapai keberhasilan agar semangat. Tujuan Integrasi umumnya digunakan untuk memperbaiki antara komponen-komponen yang berbeda.

d. Proses Pelaksanaan

Untuk tahapan yang akan peneliti gunakan dalam Video GSI (Growth Mindset, Smart Goals dan Integrasi) ada tiga, yaitu Konselor mengambil peran aktif dengan mengidentifikasi peran-peran yang berbeda yang dijalani konseli dalam sebuah situasi paradoks, Konseli memainkan peran sesuai dengan penyebab masalah yang dialami, Konselor membantu menekankan intervensi di saat konseli mulai memainkan peran. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa konselor juga ikut mengambil peran aktif dalam pelaksanaan proses konseling. Hal ini dimaksudkan agar konseli mampu secara maksimal memainkan peran yang ada. Konselor hadir membimbing konseli untuk

mengawali dan juga sebagai pengamat baik tidaknya proses konseling yang terjadi.

Media yang peneliti gunakan adalah sebuah media interaktif dengan terinspirasi dari video. Dalam hal ini peneliti akan menjelaskan Video GSI berguna untuk membantu konseli memahami media ini. Oleh karenanya, saya akan memberi penjelasan secara singkat terkait media ini.

1) Growth Mindset

Produk yang dihasilkan merupakan media audio visual, media ini berdurasi 4 menit. Video ini menjelaskan perbedaan growth mindset dan Fixed Mindset, bagaimana mindset untuk berkembang dan bagaimana ciri-ciri orang yang memiliki growth mindset.

2) Smart Goals

Produk yang dihasilkan merupakan media audio visual, media ini berdurasi 5 menit. Video ini menjelaskan bagaimana untuk mencapai goals menggunakan metode SMART (Specific, Measurable, Archiveble, Relevant, dan Time Limited) untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

3) Integrasi

Produk yang dihasilkan merupakan media audio visual, media ini berdurasi 3 menit. Video ini menjelaskan bagaimana menentukan keinginan dan

kemampuan untuk mencapai keberhasilan semangat dalam belajar berprestasi.

2. Semangat Belajar Berprestasi

a. Pengertian Semangat Belajar Berprestasi

Prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar sesuai dengan target nilai yang ditentukan. Prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai oleh seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan juga aspek psikomotorik. Sebaliknya, prestasi itu dikatakan kurang sempurna apabila seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga aspek tersebut.⁴¹

b. Aspek meningkatkan semangat belajar berprestasi

Ada beberapa aspek untuk meningkatkan semangat belajar berprestasi siswa

1) Meningkatkan prestasi belajar

Pengetahuan yang dipelajari oleh siswa sangat bermanfaat bagi mereka untuk menentukan dan melanjutkan karir mereka dikemudian hari.

2) Menumbuhkan rasa ingin tahu

Menumbuhkan rasa ingin tau siswa dengan memberikan beberapa hal yang

⁴¹ S. Nasution, "Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar", Bina Aksara, Jakarta, 1987.

menarik sehingga mereka antusias untuk ikut berpartisipasi.

- 3) Memberikan beberapa metode yang menarik.

Memberikan beberapa metode yang menarik melalui penyampaian materi pembelajaran dengan didesain ceria dan dapat meningkatkan daya tarik orang yang melihat.

- 4) Mengetahui tujuan belajar

Belajar dengan tekun untuk mencapai tujuan yang ditetapkan untuk dirinya sendiri dan bukan ditetapkan untuk orang lain.⁴²

3. Video GSI untuk Meningkatkan Rendahnya Semangat Belajar Berprestasi Siswa

Video GSI adalah suatu media pembelajaran secara intensif dengan memfokuskan konsep diri dan menentukan tujuan. Video GSI adalah teknik pengembangan dari teori Kognitif dengan dasar pengembangan pola pikir berupa perilaku dalam konsep diri konseli. Mead dalam Burn berpendapat konsep diri sebagai perasaan, pandangan, dan penilaian individu mengenai dirinya dan dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar.⁴³

⁴² Anni, Catharina Tri, dkk, "Psikologi Belajar", Universitas. Negeri Semarang Press, Semarang, 2006, hal. 186-187.

⁴³ Nina Fitriyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar", Jurnal Tuna Bangsa, Vol. 6, No.1, Februari 2019, hal. 107

Konsep diri merupakan keseluruhan yang dirasa dan diyakini benar oleh seorang mengenai dirinya sebagai individu, ego, dan hal-hal yang dilibatkan di dalamnya. Konsep diri adalah kenyanikan yang dimiliki individu tentang atribut atau cita-cita yang dimilikinya. Atau dapat dimengerti sebagai pengetahuan dan kenyanikan yang dimiliki individu tentang karakteristik atau ciri-ciri pribadinya.⁴⁴

Untuk tahapan yang akan peneliti gunakan dalam Video GSI (Growth Mindset, Smart Goals dan Integrasi) ada tiga, yaitu Konselor mengambil peran aktif dengan mengidentifikasi peran-peran yang berbeda yang dijalani konseli dalam sebuah situasi paradoks, Konseli memainkan peran sesuai dengan penyebab masalah yang dialami, Konselor membantu menekankan intervensi di saat konseli mulai memainkan peran. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa konselor juga ikut mengambil peran aktif dalam pelaksanaan proses konseling. Hal ini dimaksudkan agar konseli mampu secara maksimal memainkan peran yang ada. Konselor hadir membimbing konseli untuk mengawasi dan juga sebagai pengamat baik tidaknya proses konseling yang terjadi.

Dampak besar dari Rendahnya semangat belajar yang dialami konseli disebabkan oleh beberapa alasan, diantaranya konseli

⁴⁴ 9Dayakisni and Hudaniyah, Psikologi Sosial Edisi Revisi (Malang: UMM Press, 2003), h. 65.

mendapatkan nilai yang rendah karena mengabaikan dengan tidak mengerjakan tugas, mencontek teman jika ada ujian dan sering mendapat teguran dari guru karena hal tersebut. Selain itu konseli juga kehilangan motivasi belajar yang ditandai dengan sikap tidak memperhatikan guru, datang terlambat hingga bolos sekolah. Konseli terlalu fokus pada kegiatan lain, misalnya membuang waktu dengan sering keluar rumah tanpa tujuan dan bermain HP tanpa batas waktu.

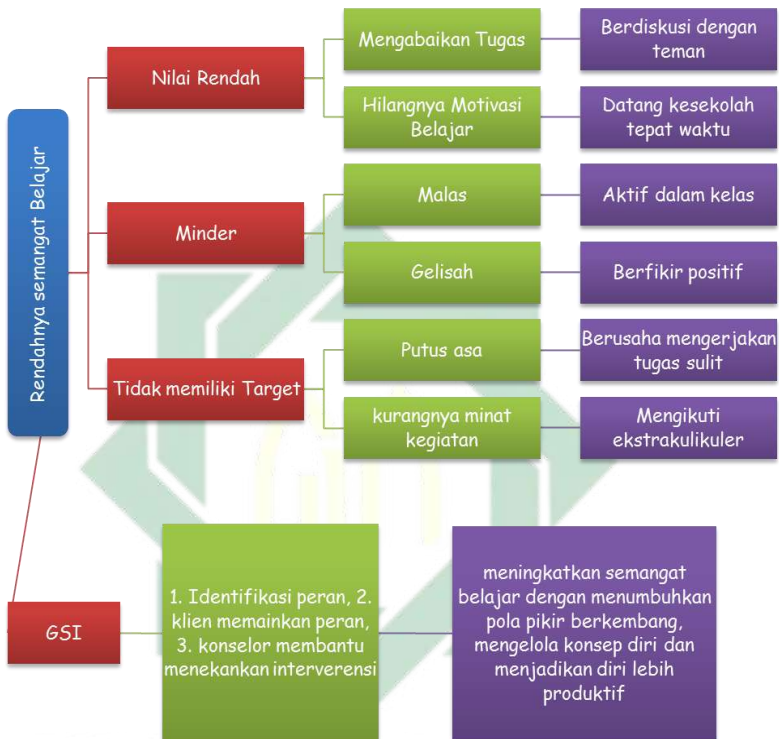
Dampak besar selanjutnya dari rendahnya semangat belajar konseli juga mengakibatkan perasaan minder. Hal ini dikarenakan konseli sering bermalas-malasan dengan menunda pekerjaan kelas, tidak pernah bertanya dalam kelas serta tidak suka belajar. Konseli sering merasa khawatir ketika akan mengikuti lomba dan membandingkan diri dengan orang lain yang menjadikan konseli takut gagal bahwa dirinya tidak bisa mencapai cita-cita yang diinginkan, sehingga konseli sering merasa *overthinking*. Dampak yang menyebabkan konseli selalu merasa gelisah dalam melakukan sesuatu terlihat dari sikap murung ketika konseli merasa lelah setelah mengikuti kegiatan disekolah.

Dampak besar dari rendahnya semangat belajar yang dirasakan konseli yaitu tidak mempunyai target dalam diri sendiri, seperti kurangnya minat yang ditandai dengan berdiam

diri didalam kelas untuk tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan seringkali tidak masuk pembelajaran hanya karena adanya lomba. Selain itu tugas konseli sering tidak terselesaikan serta bersikap acuh jika diberi hukuman, justru konseli melihat film sampai larut malam sehingga menyebabkan konseli putus asa.

Dari penjabaran diatas terkait masalah yang nampak akibat rendahnya semangat belajar konseli, peneliti menarik kesimpulan bahwa inti masalah konseli mampu diatasi dengan *media GSI yang mencakup pola pikir, konsep diri dan produktivitas*. Target peneliti adalah konseli mampu untuk menumbuhkan pola pikir berkembang dan menjadikan diri lebih produktif dalam dirinya. Hal tersebut sama halnya seperti konsep dasar *GSI* yakni mengelolah pola pikir dan konsep diri agar lebih produktif.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Bagan 1 GSI untuk Meningkatkan Semangat Belajar

4. Orisinalitas

Media yang mempunyai kemiripan dengan media yang sedang peneliti buat adalah video animasi terhadap peningkatan hasil belajar pada tema 7 subtema 1 kelas 4 SD Inpres Nanga Nae. Media ini memanfaatkan aplikasi yang terdapat pada software. Design dari media tersebut dibuat dengan menggunakan aplikasi powtoon dan

voicefx untuk memberikan fitur unik dan menarik baik animasi maupun efek suara beragam. Media ini berfungsi sebagai alat bantu guru atau sumber belajar mandiri bagi siswa di luar sekolah untuk keberhasilan siswa dalam belajar.



Gambar 1 Referensi media serupa I



Gambar 2 Referensi media serupa II

Sementara itu media yang dibuat oleh peneliti bernama “Video GSI untuk Meningkatkan Semangat Belajar Berprestasi Siswa” yang terdiri dari tiga unsur pembahasan yaitu Growth Mindset, Smart Goals, dan Integrasi. Perbedaan yang mencolok terdapat pada fokus pembahasan media dan juga design media. Fokus pembahasan terdapat pada konsep diri siswa dan berfungsi untuk menentukan tujuan. Sedangkan design produk lebih ergonomis dan colorful. Serta dalam media yang peneliti buat memisahkan pembahasan dalam beberapa tahap yang dilakukan.

4. Positioning Karya

Media yang peneliti buat bersumber dari sebuah fenomena tentang rendahnya semangat belajar siswa yang menimbulkan hambatan bagi siswa untuk meraih prestasi. Media ini juga mencoba untuk memberi jawaban sekaligus memberi solusi dari permasalahan tersebut. Langkah kecil dari peneliti yaitu membuat media yang memudahkan siswa untuk meningkatkan semangat belajar.

B. Profil Produk

1. Sinopsis

Media yang peneliti gunakan adalah sebuah media interaktif dengan terinspirasi dari video. Dalam hal ini peneliti akan menjelaskan Video GSI berguna untuk membantu konseli memahami media ini. Oleh karenanya, saya akan memberi penjelasan secara singkat terkait media ini.

a. Growth Mindset

Produk yang dihasilkan merupakan media audio visual, media ini berdurasi 4 menit. Vidio ini menjelaskan perbedaan growth mindset dan Fixed Mindset, bagaimana memiliki mindset untuk berkembang dan bagaimana ciri-ciri orang yang memiliki growth mindset.

b. Smart Goals

Produk yang dihasilkan merupakan media audio visual, media ini berdurasi 5 menit. Vidio ini menjelaskan bagaimana untuk mencapai goals menggunakan metode SMART (Spesific, Measurable, Archiveble, Relevant, dan Time Limited) untuk mencapai tujuan yang maksimal.

c. Integrasi

Produk yang dihasilkan merupakan media audio visual, media ini berdurasi 3 menit. Vidio ini menjelaskan bagaimana menentukan keinginan dan kemampuan untuk mencapai keberhasilan secara produktif menggunakan metode SMART berguna untuk meningkatkan semangat dalam belajar berprestasi.

2. Nilai Dakwah

Dalam penelitian yang sedang peneliti lakukan memiliki nilai dakwah didalamnya. Nilai dakwah dalam penelitian ini lebih disamakan dari sebuah implementasi yang didapat dari ayat Al-Qur'an. Peneliti meninjau bahwa generasi muda cenderung lebih maksimal saat mendengar sebuah implementasi secara nyata tentang ayat

Al-Qur'an. Namun, peneliti tidak ingin semata-mata menghilangkan nilai dakwah dari penelitian ini. Peneliti terinspirasi dari seorang ulama besar yang sedang naik daun di kalangan anak muda. Beliau bernama Ustadz Hanan Attaki yang selalu berdakwah dengan metode menganalogikan suatu ayat ataupun hadits dengan hal yang lebih mudah diterima oleh anak muda. Beliau berpendapat bahwa berdakwah tidak melulu langsung menyerang dengan ayat ataupun hadits. Dakwah dilakukan dengan penuh perjuangan dan tanpa berputus asa. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam surah Al-Buruj ayat 10:

الَّذِينَ فَتَنُوا الْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ ثُمَّ لَمْ يَتُوبُوا فَلَهُمْ
عَذَابُ جَهَنَّمَ وَلَهُمْ عَذَابُ الْحَرِيقِ

Artinya:

Sesungguhnya orang-orang yang mendatangkan cobaan kepada orang-orang yang mukmin laki-laki dan perempuan kemudian mereka tidak bertaubat, maka bagi mereka azab Jahannam dan bagi mereka azab (neraka) yang membakar. (QS. Al-Buruj: 10).

Al Hasan Al Bashri rahimahullah mengatakan, “Lihatlah pada orang-orang yang merasa mewah tersebut, mereka telah membunuh wali-wali Allah dan Allah masih menyeru mereka untuk bertaubat.”

Dalam ayat ini menerangkan tentang hal yang sama bahwa setiap dosa bisa diampuni bagi yang mau bertaubat. Lihatlah sampai dosa kekafiran pun bisa Allah ampuni jika kita benar-

benar bertaubat, apalagi dosa di bawah itu. Sehingga tidak boleh seorang hamba berputus asa dari rahmat Allah walau begitu banyak dosanya. Setelah Allah menyebutkan ayat di atas, lalu Allah mendorong untuk segera bertaubat, jangan ditunda-tunda. Tugas pendakwah adalah menyampaikan dakwah secara Amanah tanpa pandang bulu. Urusan hidayah adalah dari kehendak Allah.

وَأَنِيبُوا إِلَىٰ رَبِّكُمْ وَأَسْلُمُوا لَهُ مِن قَبْلِ أَنْ يَأْتِيَكُمُ
الْعَذَابُ ثُمَّ لَا تُنصَرُونَ

Artinya:

Dan kembalilah kamu kepada Tuhanmu, dan berserah dirilah kepada-Nya sebelum datang azab kepadamu kemudian kamu tidak dapat ditolong (lagi). (QS. Az Zumar: 54).

Maksud ayat ini adalah kembalilah pada Allah dengan berserah diri pada-Nya sebelum datang siksaan yang membuat mereka tidak mendapat pertolongan, yaitu maksudnya bersegeralah bertaubat dan melakukan amalan shalih sebelum terputusnya nikmat. Sesuai dengan ayat diatas, sebagai pendakwah seharusnya menyampaikan firman Allah dengan semangat melakukan amalan dan bukan dengan berputus asa. Sungguh Allah selalu penuh rahmat bagi setiap hambanya yang bertaubat. Dibandingkan dengan ancaman Allah sungguh rasa cinta Allah jauh lebih besar.

Dari penjelasan metode dakwah yang akan peneliti gunakan sebelumnya. Peneliti

menggunakan dasar pendekatan terkait media yang akan peneliti uji dari dua ayat Al-Qur'an. Kedua ayat tersebut yakni surah Al-buruj ayat 10 dan surah Az-Zumra ayat 54. Didalam penjelasan yang dapat ditangkap adalah tentang teruslah menebarkan amal shalih, mencari ilmu dan jangan lah engkau berputus asa.

أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ
وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:

*Allah akan meninggikan orang- yang beriman dari kamu sekalian dan orang-orang yang berilmu beberapa derajat.*⁴⁵ (Q.S. Al-mujadalah: 11)

Ayat di atas tidak menyebut secara tegas bahwa Allah akan meninggikan derajat orang berilmu. Tetapi, menegaskan bahwa mereka memiliki derajat-derajat, yakni yang lebih tinggi daripada yang sekedar beriman. Tidak disebutkan kata meninggikan itu sebagai isyarat bahwa sebenarnya ilmu yang dimilikinya itulah yang berperan besar dalam ketinggian derajat yang diperolehnya, bukan akibat dari faktor di luar itu.

Selaras dengan permasalahan yang peneliti teliti saat ini. Rendahnya semangat belajar siswa tua cenderung mengakibatkan prestasi siswa

⁴⁵ Kementrian Agama RI, Al-Qur'an dan Tafsirnya jilid x, (Jakarta, Percetakan Ikrar Mandiri abadi, 2010), hal.25

menurun. Sehingga, siswa menjadi tidak peduli dan berputus asa dengan belajar.

3. Pendukung

Media ini dihitung lebih ekonomis dari segi harga daripada menggunakan media cetak pada umumnya. Meski begitu, peneliti mencoba untuk memberikan design yang menarik dan metode yang menarik dalam penggunaan media. Pembahasan yang sederhana membuat siswa menjadi lebih mudah dalam menggunakan media tersebut. Kemampuan media video ini dapat diandalkan pada bidang studi yang mempelajari ketrampilan metakognitif dan melatih kemampuan diri. Buku panduan yang di design menarik membuat daya tarik baca untuk konselor ataupun untuk konseli.

4. Penghambat

Kendala yang sering muncul dari media ini terletak dalam pemasarannya. Masih terlampau asing ditelinga siswa terkait media yang menggunakan pendekatan konseling. Siswa cenderung menutup diri terkait persoalan yang dihadapi. Video umumnya memerlukan waktu yang banyak, pada saat diputarkan video gambar atau pun suara akan berjalan terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut. Membutuhkan material pendukung video sebagai alat proyeksi untuk menampilkannya.

5. Peluang

Smartphone menjadi salah satu produk yang memudahkan pembelajaran via elektronik.

Smartphone menciptakan sebuah kecenderungan baru dalam masyarakat. Masyarakat menjadi lebih mudah untuk mengetahui apapun. Smartphone juga dilengkapi oleh aplikasi pendukung di dalamnya. Aplikasi pendukung yang dimaksud adalah sosial media. Sosial media adalah aplikasi yang memudahkan pembelajaran dalam media. Didalamnya dipenuhi dengan fitur menarik seperti: emoji, sticker, animasi, dan gift. Meskipun telah dipenuhi oleh emoji yang lucu serta stiker yang menarik, pembelajaran elektronik seperti Whatsapps, Facebook, Instagram, Twitter, Tiktok dan segala jenis aplikasi pembelajaran lainnya terasa seperti sudah biasa dan tidak lagi jadi hal yang istimewa. Namun, cara penyampaian dan penjelasan akan lebih dianggap istimewa bagi penerimanya.

Hal ini menunjukkan tingkat antusias masyarakat terhadap prakarya berbentuk media audio visual sangatlah tinggi. Oleh karena itu, Video animasi GSI akan lebih dianggap menarik dan diterima di hati sang penerima ataupun sang penulis. Media ini menyuguhkan itu semua. Peneliti melihat peluang tersebut sehingga yakin bahwa media ini mampu bersaing dengan media pembelajaran lainnya.

BAB III

DESAIN PRODUK

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian yang dilukan oleh peneliti. Peneliti menggunakan metode penelitian karya kreatif atau biasa disebut dengan *RnD (Research and Development)*. Metode penelitian ini berfokus pada pengembangan sebuah produk untuk diujikan keefektifannya. Keefektifan berdasarkan dari nilai kebutuhan dari subjek tertentu. Sehingga nantinya dapat dimanfaatkan oleh siswa secara umum.⁴⁶ Peneliti memilih jenis penelitian ini dikarenakan melihat urgensi dari siswa terkait persoalan tentang Semangat Belajar. Siswa membutuhkan solusi untuk permasalahan tersebut. Solusi yang dibutuhkan adalah sesuatu yang mampu untuk dengan mudah diterima dan dilakukan oleh siswa. Oleh karena itu, peneliti menawarkan sebuah solusi dengan membuat sebuah produk.

1. Konsep Kreatif

Media yang digunakan merupakan media audio visual dengan menyediakan 3 pembahasan. Media ini didesain seperti video animasi untuk menarik peminatan. Media ini didesain untuk menekankan kesan ceria. Peneliti membuat desain animasi agar konseli lebih tertarik untuk menyimak dan mendengarkan.

2. Sinopsis

Media yang peneliti gunakan adalah

⁴⁶ Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D”, Alfabeta, Bandung, 2009, hal. 297.

sebuah media interaktif dengan terinspirasi dari video. Dalam hal ini peneliti akan menjelaskan Video GSI berguna untuk membantu konseli memahami media ini. Oleh karenanya, saya akan memberi penjelasan secara singkat terkait media ini.

a. Growth Mindset

Produk yang dihasilkan merupakan media audio visual, media ini berdurasi 3 menit. Video ini menjelaskan perbedaan growth mindset dan Fixed Mindset, bagaimana mindset untuk berkembang dan bagaimana ciri-ciri orang yang memiliki growth mindset.

b. Smart Goals

Produk yang dihasilkan merupakan media audio visual, media ini berdurasi 4 menit. Video ini menjelaskan bagaimana untuk mencapai goals menggunakan metode SMART (Specific, Measurable, Archiveble, Relevant, dan Time Limited) untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

c. Integrasi

Produk yang dihasilkan merupakan media audio visual, media ini berdurasi 1 menit. Video ini menjelaskan bagaimana menentukan keinginan dan kemampuan untuk mencapai keberhasilan semangat dalam belajar berprestasi.

3. Durasi

Media ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan secara terus menerus. Pada pengenalan media ini dibagi menjadi tiga

tahapan. Ditahap pertama, melakukan assesment dan perencanaan kegiatan berdurasi 60 menit. Ditahap kedua, kegiatan identifikasi masalah dilakukan dengan durasi 45 menit. Ditahap ketiga, masuk ditahap pelaksanaan penggunaan media yang berdurasi 60 menit. Dan tahap keempat, merupakan sesi follow up yang dilakukan dengan durasi sekitar 45 menit.

4. Pengumpulan Data

Peneliti mencari data dari beberapa sumber literatur dan mengumpulkan data tentang *rendahnya semangat belajar* yang menjadi sumber masalah dari subjek. Serta melakukan riset mendalam terkait teknik kognitif dari berbagai referensi seperti jurnal, e-book dan penelitian terdahulu. Kemudian informasi tersebut dijadikan dasar dalam pembuatan media “GSI (Growth Mindset, Smart Goals dan Integrasi)” serta dijadikan bagian dari isi modul penggunaan media yang secara umum dibagi dalam tiga bagian topik pembahasan.

B. Konsep Media

1. Pemilihan media dan alasan

Media berbasis multimedia merupakan media yang memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, dan video. Film dan Video merupakan contoh media berbasis multimedia yang mampu digunakan untuk penyampaian materi. Materi disampaikan melalui gambar bergerak yang terdiri dalam banyak frame yang diputar atau disusun dan ditampilkan secara bergiliran dengan cepat sehingga film atau

video tersebut dapat menampilkan objek bergerak. Film atau video dibuat berdasarkan konsep yang telah direncanakan sebelumnya.⁴⁷

Sangat banyak manfaat atau keuntungan yang mampu didapat dari penggunaan media film dan video jika diterapkan.⁴⁸ Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Selain itu dapat menjadi pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Selain mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Seperti slogan yang ada bahwa film dan video dapat membawa dunia ke dalam kelas. Keuntungan lainnya video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen, maupun perorangan.

Media yang peneliti buat melihat kondisi tersebut agar diharapkan dapat lebih mudah

⁴⁷ Sidik Nanda Anisa, “Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahasa Dan Matematika Berbasis Multimedia”, Teknik Informatika, STMIK Nusa Mandiri Jakarta, Jurnal Techno Nusa Mandiri, September, 2017, Vol. 14, No. 2.

⁴⁸ Arsyad, Azhar, “Media Pembelajaran”, Rajawali Press, Jakarta, 2013

diterima di dalam hati pengguna media. Peneliti berusaha untuk membuat media yang tidak terlalu modern namun juga tidak terlalu kuno. Tentu hal ini didasari dari pengguna media ini.

2. Khalayak sasaran

Media ini memiliki sasaran sesuai dengan kriteria yang ada. Hal ini dimaksudkan untuk memaksimalkan penggunaan media yang akan digunakan oleh pengguna maupun konselor penguji. Kriteria media yang peneliti fokuskan yaitu:

- a. Siswa dengan semangat belajar berprestasi yang rendah.
- b. Orang tua yang memiliki anak bersekolah.
- c. Remaja yang berusia 12 hingga 21 tahun.

C. Tahapan Produksi

Dalam pembuatan media ini memiliki tahapan-tahapan produksi yang dilakukan oleh peneliti. Menurut Sugiyono, langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari 10 langkah sebagai berikut:⁴⁹

⁴⁹ Vladina Nur Widalatika, “Pengembangan Media Visual Kirigami Pop Up Dengan Materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam Indonesia Untuk Pembelajaran IPS di SMP Kelas VII”, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2014, hal. 61-61.



Bagan 2 Tahapan Produksi

1. Pra Produksi

a. Potensi Masalah

Peneliti menentukan masalah yang memiliki potensi minat tinggi oleh masyarakat. Sebelumnya, peneliti kerap kali melihat semangat belajar siswa yang rendah. Sehingga prestasi yang seharusnya penting untuk dikembangkan kini menjadi hal yang tidak penting. Dalam penentuan masalah peneliti mencari beberapa referensi yang lebih objektif serta valid yang pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Peneliti banyak menemukan referensi yang membahas terkait konsep diri dan pola pikir dari semangat belajar siswa yang rendah. Sementara itu untuk mengetahui potensi dari penelitian ini. Peneliti mencoba mencari opini publik di platform sosial media. Survey yang ingin peneliti ketahui adalah tentang konsep

diri dan pola pikir untuk meningkatkan semangat belajar terhadap prestasi siswa.

b. Assesment

Tahap selanjutnya yakni pengumpulan data. Dalam tahap ini meliputi materi tentang semangat belajar berprestasi, materi tentang konsep diri dan pola pikir yang mempengaruhi semangat belajar berprestasi, hingga materi tentang media dan teknik konseling yang akan diterapkan. Pengumpulan data bisa didapat dari berbagai sumber, meliputi observasi, wawancara, kajian kepustakaan bisa melalui buku, jurnal, sosial media, atau internet.

2. Produksi

a. Desain Produk

Setelah pengumpulan data, maka tahap selanjutnya yakni materi disusun sesuai dengan kebutuhan konseli. Konselor juga membuat sebuah media yang terinspirasi seperti video animasi yang memiliki daya tarik pada animasi-animasi yang ditampilkan. Selain itu, konselor juga membuat desain modul yang terdiri dari empat bahasan pokok, yaitu panduan penggunaan media, penjelasan lengkap tentang Konsep diri dan Pola Pikir.

b. Validasi Desain

Setelah media dibuat desain awal maka selanjutnya yang dilakukan yakni validasi desain dengan melakukan penilaian produk pada tim ahli. Dimana tim ahli yang menguji produk memiliki kriteria sebagai berikut:

- 1) Berpengalaman dalam bidang psikologi remaja dan perkembangannya.
- 2) Berpengalaman dalam bidang pendidikan.
- 3) Berpengalaman dalam bidang desain grafis

Dalam uji keabsahan atau uji intereter para ahli. Peneliti telah menyediakan lembar penilaian tersendiri sesuai dengan aspek-aspek yang telah ditentukan. Beberapa aspek tersebut terbagi secara garis besar menjadi tiga bagian, yaitu:

- 1) Aspek Ketepatan keunggulannya.

Di dalam aspek ini merujuk pada tepat tidaknya sasaran dari media yang telah dibuat. Mulai dari desain, penggunaan media dan teknik terapi yang digunakan. Ketepatan antara media dan modul yang didasarkan dari keefektifan dengan pengembangan teknik Kognitif masalah yang ditawarkan. Hal ini dapat dilihat dari tingkat validitas media dan modul yang dikembangkan dengan skala penilaian oleh para ahli dibidangnya.

- 2) Aspek Keefektifan

Di dalam aspek ini merujuk pada efektifitas atau efisiensi media yang digunakan. Mulai dari mudah tidaknya media ini digunakan dan tingkat pengaruh dari penggunaan media terhadap treatment. Kelayakan media dan modul yang akan dikembangkan. Hal ini dinilai berdasarkan dari segi kegunaan, isi

dan pelaksanaannya. Sehingga media dan modul ini dapat diterima oleh target yang telah peneliti sebutkan sebelumnya.

3) Aspek Kegunaan

Di dalam aspek ini merujuk pada fungsi dari media terhadap treatment yang akan diberikan. Penilaian ini berfokus pada manfaat pemberian media untuk memahami konseli maupun konselor dalam pelaksanaan konseling. Kegunaan media dan modul yang dikembangkan. Hal ini dinilai berdasarkan fungsi praktis dan tepat guna serta solutif sesuai dengan target yang peneliti sebutkan sebelumnya.

c. Revisi Desain

Pada tahapan ini, para ahli yang telah memberikan penilaian di dalam lembar uji intereter, nantinya akan dikoreksi kembali oleh peneliti. Setelah itu, peneliti akan memperbaiki desain sesuai dari hasil penilaian ahli sebelumnya. Barulah media akan dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap uji coba produk.

3. Pascaproduksi

a. Uji coba Produk

Setelah perbaikan dilakukan maka produk yang dikembangkan diuji cobakan pada subjek. Kemudian subjek diminta memberikan tanggapan mengenai produk yang dikembangkan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi apakah produk yang dibuat telah efektif. Informasi yang telah

didapatkan dari subjek nantinya akan ditindaklanjuti oleh peneliti dengan melihat perkembangan sebelum dan setelah pemberian media.

Uji coba produk pada subjek ini adalah dengan cara mewawancarai dan mengobservasi pemahaman konseli terhadap *Semangat Belajar*. Konselor melanjutkan penjelasan tentang pentingnya Konsep diri dan pola pikir dalam suatu tindakan. Semakin baik pola pikir yang dimiliki maka semakin baik pula semangat belajar berprestasi bagi siswa. Terakhir konselor menjelaskan hubungan media yang akan digunakan dengan penjelasan yang telah dijelaskan oleh konselor sebelumnya.

b. Revisi Produk

Setelah uji coba pada subjek pembanding dilakukan, kemudian produk direvisi kembali sesuai dengan tanggapan yang diberikan oleh subjek pembanding dengan melihat apakah masih ada kekurangan yang harus dilengkapi atau terdapat hal yang harus ditambah dan dikurangi. Bentuk revisi produk dapat berupa pengurangan atau penambahan materi dan atau berasal dari pernyataan-pernyataan yang disampaikan oleh subjek.

BAB IV

APLIKASI KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN

A. Identifikasi Subjek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah seorang siswa pada remaja awal berjumlah 10 orang. Dari hasil pretest didapatkan 10 siswa termasuk dalam kategori kedisiplinan belajar sedang. Berikut adalah skor pretest dan Posttest.

2. Profil Peneliti

Adapun profil peneliti adalah seorang mahasiswa semester tujuh prodi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dengan identitas lengkap sebagai berikut:

- a. Nama lengkap : Ayu Arifah
- b. Jenis Kelamin : Perempuan
- c. Tempat : Jombang
- d. Tanggal Lahir : 01 Mei 2001
- e. Riwayat Pendidikan : MI Darussalam, SMP Bilingual Terpadu, MA bilingual

B. Proses Pelaksanaan Media

1. Proses Pelaksanaan GSI

a. Growth Mindset

Pokok bahasan pada bagian ini adalah pemahaman growth mindset untuk menumbuhkan pola pikir berkembang. Waktu yang dibutuhkan adalah 1 x 30 menit. Tujuan dari bagian ini adalah siswa mampu mengidentifikasi pola pikir berkembang serta

mampu menumbuhkan pola pikir berkembang. Metode yang digunakan adalah diskusi, media interaktif dan pemberian tugas. Proses pelaksanaan pada bagian ini yakni:

- 1) Konselor memberi salam serta menanyakan kabar.
- 2) Konselor menjelaskan terkait treatment yang akan diberikan kepada konseli.
- 3) Konselor menjelaskan tentang apa itu growth mindset dan alasan menggunakan pembahasan tersebut kepada konseli.
- 4) Konselor menayangkan media terkait treatment yang diberikan pada konseli.
- 5) Konselor dan konseli berdiskusi untuk memberikan cara dalam menumbuhkan pola pikir berkembang.
- 6) Review hasil pertemuan.
- 7) Konselor dan konseli mengatur jadwal kesepakatan bersama untuk proses konseling selanjutnya.
- 8) Konselor memberi jadwal kegiatan yang telah disepakati bersama.
- 9) Konselor mengingatkan konseli agar memperhatikan jadwal dan kehadiran tepat waktu.
- 10) Konselor mengucapkan terimakasih kepada konseli.

b. Smart Goals

Pokok bahasan pada bagian ini adalah pemahaman smart goals untuk mengenal

konsep diri siswa. Waktu yang dibutuhkan adalah 1 X 30 Menit. Tujuan yang diharapkan Siswa mampu mengidentifikasi konsep diri serta mampu mengenal konsep diri. Metode yang dilakukan menggunakan metode Diskusi, media interaktif dan pemberian tugas. Proses pelaksanaan pada bagian ini yakni:

- 1) Konselor menjelaskan terkait treatment yang akan diberikan kepada konseli.
- 2) Konselor menjelaskan tentang apa itu smart goals dan alasan menggunakan pembahasan tersebut kepada konseli.
- 3) Konselor menayangkan media terkait treatment yang diberikan pada konseli.
- 4) Konseli menyiapkan alat tulis untuk mencatat tujuan atau mimpi sebagai hasil pemahaan.
- 5) Konselor dan konseli berdiskusi untuk mengenal konsep diri.
- 6) Review hasil pertemuan.
- 7) Konselor dan konseli mengatur jadwal kesepakatan bersama untuk proses konseling selanjutnya.
- 8) Konselor memberi jadwal kegiatan yang telah disepakati bersama.
- 9) Konselor mengingatkan konseli agar memperhatikan jadwal dan kehadiran tepat waktu.
- 10) Konselor mengucapkan terimakasih kepada konseli.

c. Integrasi

Pokok bahasan pada bagian ini adalah

pemahaman integrasi untuk menjadikan diri lebih produktif. Waktu yang dibutuhkan 1 x 30 menit. Tujuan pada bagian ini diharapkan siswa mampu mengidentifikasi diri serta mampu menjadikan diri lebih produktif. Metode yang digunakan yakni dengan diskusi, media interaktif dan pemberian tugas. Proses pelaksanaan pada bagian ini yakni:

- 1) Konselor menjelaskan terkait treatment yang akan diberikan kepada konseli.
- 2) Konselor menjelaskan tentang apa itu produktivitas dan alasan menggunakan pembahasan tersebut kepada konseli.
- 3) Konselor menayangkan media terkait treatment yang diberikan pada konseli.
- 4) Konseli menyiapkan alat tulis untuk mencatat evaluasi diri sebagai hasil pemahaan.
- 5) Konselor dan konseli berdiskusi untuk mengenal konsep diri.
- 6) Review hasil pertemuan.
- 7) Konselor menjelaskan bahwa proses bimbingan telah selesai.

2. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah yang ada ditelaah melalui teknik observasi dan wawancara. Observasi merupakan kegiatan pencatatan secara sistematis terkait kejadian, perilaku, serta hal lain

yang diperlukan untuk mendukung penelitian.⁵⁰ Peneliti menentukan masalah yang memiliki potensi minat tinggi oleh masyarakat. Sebelumnya, peneliti kerap kali melihat semangat belajar siswa yang rendah. Sehingga prestasi yang seharusnya penting untuk dikembangkan kini menjadi hal yang tidak penting.

Lalu secara objektif peneliti berusaha memperkuat hipotesis. Peneliti mencari referensi penelitian terdahulu yang membahas permasalahan ini. Dalam pencarian yang telah peneliti lakukan terdapat beberapa referensi dari berbagai sumber. Mulai dari sumber yang berasal dari koran harian digital hingga jurnal yang telah tervalidasi oleh peneliti sebelumnya. Dari pencarian yang telah peneliti lakukan. Peneliti berhasil menemukan referensi yang tepat. Referensi tersebut meningkatkan motivasi belajar, mewujudkan mimpi, hingga cara penyelesaian atau solusi dari permasalahan tersebut. Peneliti sebelumnya juga telah mencantumkan beberapa contoh penelitian terdahulu dan berbagai sumber yang menjelaskan terkait komunikasi yang buruk. Sehingga peneliti berhasil menyimpulkan bahwa permasalahan utama dari menurunnya prestasi siswa adalah rendahnya semangat belajar siswa.

Sementara itu peneliti juga berusaha untuk menggali potensi dari penelitian yang sedang dilakukan. Untuk memperkuat penelitian,

⁵⁰ Jonathan Sarwono, "*Metode Kuantitatif & Kualitatif*", (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hal. 224.

peneliti juga mencoba menggunakan pendapat publik terkait penelitian ini. Langkah pertama yang sasaran yang sangat nampak adalah melalui salah platform media sosial. Menilik dari generasi sekarang yang telah masuk di era globalisasi. Teknologi semakin berkembang khususnya dalam hal telekomunikasi. Sehingga, banyak sekali platform yang menyediakan fasilitas untuk mengungkapkan isi pikiran untuk dikomentari dan dilihat banyak orang. Salah satu platform yang sering digunakan sebagai tempat berdiskusi adalah youtube.

Peneliti mengobservasi beberapa channel yang diambil dari jumlah komentar, like dan pembahasan yang terkait. Peneliti mencoba mensearching dengan keterangan semangat belajar atau motivasi belajar pada laman pencarian. Peneliti menemukan salah satu akun dengan pembahasan terkait yang bernama @satupersen. *akun* ini telah dibuat sejak bulan agustus tahun 2017 dan telah diikuti oleh 2,57 juta subscribe. Angka tersebut cukup fantastis untuk akun youtube pada umumnya. Peneliti membuka sala satu cuplikan video yang berjudul “*motivasi belajar anti mager 2022 (5 tips mindset belajar seumur hidup)*”. Sehingga, inilah yang menjadi bahan pertimbangan dari pemilihan *akun* tersebut. Peneliti menemukan sebuah komentar yang berbunyi, “*2 minggu libur sekolah, rencannya pingin rajin, teratur, dan disiplin dalam ibadah, tidur, olahraga, makan, maupun belajar. Selalu nge-usahain kamar*

*dalam kondisi yang bersih dan rapi. Tapi ternyata, cape juga. 2022, Semoga bisa lulus SMK dan dapat sertifikat yang ada gambar garuda –nya”. Komentar ini dibuat pada bulan februari 2022. Hingga saat ini cuplikan tersebut telah berhasil mencapai 17 ribu like, 249 komentar dan 272 ribu kali ditonton.*⁵¹

Dari respon masyarakat nampak bahwa permasalahan tersebut pernah dialami oleh banyak orang. Hilangnya semangat dalam belajar ternyata banyak dialami dari kalangan pelajar maupun pekerja. Dari beberapa komentar yang telah dibaca peneliti. Komentar yang dituliskan kebanyakan membahas tentang rasa ingin meningkatkan semangat belajar untuk masa depan. Ada juga yang membuat daftar keinginan di tahun yang akan datang. Semua respon yang beraneka ragam tersebut menunjukkan sebuah antusiasme masyarakat untuk meningkatkan maupun mewujudkan terkait permasalahan ini. Sehingga dari fenomena ini peneliti menarik kesimpulan bahwa penelitian ini menjadi sangat penting. Masyarakat membutuhkan solusi terhadap permasalahan ini.

3. Pengumpulan Data

Peneliti mencari data dari beberapa sumber literatur dan mengumpulkan data tentang *rendahnya semangat belajar* yang menjadi sumber masalah dari subjek. Serta melakukan riset mendalam terkait teknik kognitif dari

⁵¹ <https://youtu.be/f6PSSuTHp2U>

berbagai referensi seperti jurnal, e-book dan penelitian terdahulu. Kemudian informasi tersebut dijadikan dasar dalam pembuatan media “GSI (Growth Mindset, Smart Goals dan Integrasi)” serta dijadikan bagian dari isi modul penggunaan media yang secara umum dibagi dalam tiga bagian topik pembahasan.

Peneliti mendapat data subjek dengan bantuan dari kepala lembaga bimbingan belajar. Peneliti memberikan kriteria kepada kepala lembaga tersebut, lalu kriteria tersebut dicocokkan dengan persoalan dari siswa yang sedang ditangani oleh kepala lembaga tersebut. Peneliti hanya melakukan uji produk pada 10 siswa dari total keseluruhan yang sebelumnya telah menyetujui untuk menjadi subjek uji coba media bimbingan.

4. Desain Produk

Setelah mengumpulkan data, Peneliti melanjutkan untuk membuat rancangan media yang akan dibuat. Langkah pertama yang dibuat oleh peneliti adalah Desain Bagian Growth Mindset, Smart Goals dan Integrasi. Sebelum mengerjakan desain, peneliti terlebih dahulu menyiapkan materi untuk pembuatan media. Peneliti menentukan isi pembahasan yang akan dibahas. Sehingga pembahasan dasar media telah peneliti tentukan.

Setelah mendapatkan pembahasan dasar media. Peneliti melanjutkan mengerjakan desain grafis untuk mempercantik media yang telah dimiliki. Salah satu platform desain grafis yang

peneliti pilih adalah Microsoft Power Point dan Canva. Peneliti memilih Microsoft Power Point dikarenakan basic dari pembentukan animasi gambar yang dibuat sangatlah sederhana. Hal ini dilakukan peneliti untuk memastikan pembahasan dan desain yang diberikan sudah tepat dan cocok sesuai harapan peneliti. Desain prototype ini juga difungsikan sebagai pengajuan untuk uji intereter.

a. Bagian Pertama (Growth Mindset)

Bahasan pada bagian pertama adalah seputar Growth Mindset atau pola pikir berkembang. Pada bagian ini nantinya peneliti akan menawarkan media yang peneliti sediakan satu paket dengan modul ini. Peneliti menawarkan konsep beserta bahan untuk akan digunakan sebagai media pelengkap. Sehingga, konselor tidak perlu lagi repot-repot memikirkan desain ataupun konsep untuk media pendukung. Konselor hanya perlu menggunakannya saja. Hal ini akan mempermudah tugas yang dipikul oleh konselor.

Pada bagian ini, peneliti membahas tetang perbedaan growth mindset, bagaimana menumbuhkan mindset berkembang dan faktor-fakto yang mempengaruhi growth mindset. Serta konseli akan diminta untuk ikut serta dalam pembahasan pertama dengan mengisi tantangan yang akan dilakukan diakhir pembahasan.

Menurut Dweck pada tahun 2012 terdapat

dua macam mindset yaitu pertama mindset berkembang (growth mindset) yaitu mindset yang didasarkan pada kepercayaan bahwa kualitas dasar seseorang dapat diolah, berubah dan berkembang melalui perlakuan, pengalaman dan upaya-upaya tertentu. Kedua yaitu mindset tetap (fixed mindset) didasarkan pada kepercayaan bahwa kualitas-kualitas seseorang sudah ditetapkan.⁵²

Fixed vs Growth mindset



Gambar 3 Cover *Growth Mindset*

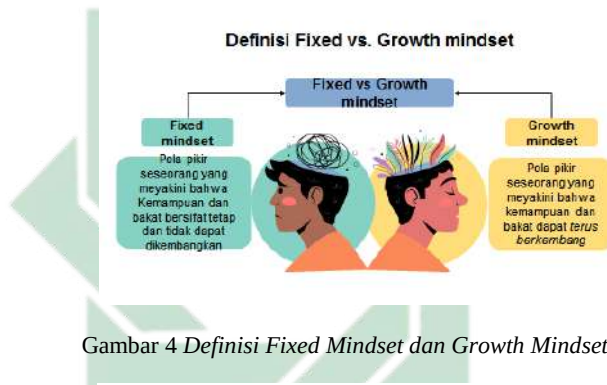
Mindset atau pola pikir adalah cara otak dan akal menerima, memproses, menganalisis, mempersepsi, dan membuat kesimpulan terhadap informasi yang masuk melalui indra. Mereka percaya bahwa kemampuan dan bakat tersebut dapat terus berkembang dengan kerja keras dan dedikasi. Orang yang memiliki growth mindset mereka menanamkan pola pikir untuk terus belajar dan memahami dunia.

Seseorang yang memiliki growth mindset atau pola pikir berkembang cenderung ingin

⁵² Dweck, Carol, "How You Can Fulfill Your Potential", Constable & Robinson, New York, 2012

mendapatkan proses belajar yang bermakna dan memiliki pengaruh dalam hidupnya. Oleh sebab itu, orang yang memiliki pola pikir ini dapat memiliki kesempatan yang lebih besar untuk sukses.⁵³

Growth mindset dipercaya sebagai salah satu faktor yang dapat mengubah hidup seseorang. Lalu, bagaimana manfaat dari pola pikir berkembang ini bagi kehidupan?



Gambar 4 Definisi Fixed Mindset dan Growth Mindset

Fixed Mindset merupakan Pola pikir seseorang yang meyakini bahwa Kemampuan dan bakat bersifat tetap dan tidak dapat dikembangkan. Orang yang memiliki pola pikir ini percaya bahwa bakat yang dimilikinya berkontribusi besar pada kesuksesan tanpa perlu melakukan usaha ekstra atau bahkan bekerja keras.⁵⁴

⁵³ Andi Publisher, Success Through Mindset (sukses melalui pola pikir), 28 februari 2019

⁵⁴ C. S. Dweck, "Mindset: The New Psychology of Success", (Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta, 2006), hal. 20-21.

Growth Mindset merupakan Pola pikir seseorang yang meyakini bahwa kemampuan dan bakat dapat *terus berkembang*. Pemilik growth mindset biasanya berpikir bahwa kecerdasan atau bakat hanyalah titik permulaan. Mereka tidak mau bergantung hanya dari bakat yang dimilikinya saja. Selalu belajar dan bekerja keras adalah hal yang wajib dilakukan untuk mendapatkan suatu ketrampilan yang akan mengantarkan menuju kesuksesan.



Gambar 5 Pandangan Fixed Mindset dan Growth Mindset

Fixed Mindset dia cenderung beranggapan bahwa kemampuan yang dimilikinya adalah bawaan dari lahir dan sudah tidak bisa dirubah. Orang yang memiliki fixed mindset selalu percaya bahwa mereka adalah orang yang “pintar” sehingga tidak perlu berusaha dan bekerja keras untuk menggapai kesuksesannya. Misalnya mereka meyakini sudah pintar dalam pelajaran matematika sejak dilahirkan, kemudian mereka bisa mencapai kesuksesan karena

bakat matematika yang dimilikinya dari lahir.

Growth Mindset dia bisa melihat kemampuan diri sendiri dalam bidang apa aja dan beranggapan kemampuan itu masih bisa dirubah dan dikembangkan. Jadi, orang yang memiliki growth mindset tidak percaya dengan adanya orang yang “pintar” atau orang yang terlahir “berbakat”.



Gambar 6 Perbedaan Fixed Mindset dan Growth Mindset

Fixed Mindset

- 1) Menghindari tantangan
- 2) Mudah menyerah
- 3) Menolak kritikan dari orang lain
- 4) Merasa terancam oleh kesuksesan orang lain

Growth Mindset

- 1) Merangkul tantangan
- 2) Gigih dalam menghadapi tantangan
- 3) Belajar dari kritikan orang lain
- 4) Belajar dan mencari inspirasi dari kesuksesan orang lain

Menurut Sigit B. Darmawan, mindset adalah inti dari self learning atau

pembelajaran diri. Inilah yang menentukan bagaimana memandang sebuah potensi, kecerdasan, tantangan dan peluang sebagai sebuah proses yang harus diupayakan dengan ketekunan, kerja keras, dan usaha untuk tercapainya tujuan.⁵⁵

Fixed vs Growth mindset

Fixed mindset	Tidak bisa dilatih	Potensi	Bisa dilatih	Growth mindset
	Ancaman	Kritik	Perbaikan	
	Sia-sia	Proses berfikir	Proses menuju sukses	
	Ancaman	Tantangan	Proses naik Level	

Gambar 7 Unsur-unsur yang dimiliki fixed mindset dan growth mindset

Fixed Mindset memiliki

- 1) **Potensi** : orang yang memiliki fixed mindset beranggapan potensinya tidak bisa dilatih
- 2) **Kritik** : orang yang memiliki fixed mindset beranggapan kritikan dari orang lain adalah sebuah ancaman
- 3) **Proses Berfikir** : jika melakukan kegiatan kecil dia beranggapan itu menjadi sia-sia
- 4) **Tantangan** : seperti kritikan dari orang lain, orang yang memiliki fixed mindset

⁵⁵ Sigit B. Darmawan, "Mindset: Inti Pembelajaran Diri", <http://esbedewordpress.com/2009/07/29/pertumbuhan-diri/>, diakses: tgl 10 Desember 2008

beranggapan tantangan adalah sebuah hambatan bagi dia.

Growth Mindset memiliki

- 1) **Potensi** : orang yang memiliki growth mindset beranggapan potensinya dapat dilatih dan dikembangkan
- 2) **Kritik** : orang yang memiliki growth mindset beranggapan kritikan dari orang lain adalah sebuah pandangan untuk memperbaiki diri menjadi lebih baik
- 3) **Proses Berfikir** : jika melakukan kegiatan kecil dia beranggapan itu menjadi proses menuju kesuksesan yang tinggi
- 4) **Tantangan** : seperti kritikan dari orang lain, orang yang memiliki growth mindset beranggapan tantangan adalah sebuah proses menuju tingkat kesuksesan.



Gambar 8 Faktor yang mempengaruhi Growth Mindset

Faktor-faktor yang mempengaruhi Growth Mindset

- 1) **Lingkungan** : Lingkungan sekitar dapat mempengaruhi pola pikir kita. Dalam hal

ini terdapat orang-orang yang berinteraksi dengan kita di lingkungan sekolah, dilingkungan rumah, maupun ditempat umum. Faktor paling awal dalam yang mempengaruhi pola pikir berasal dari lingkungan rumah, khususnya orang tua.

- 2) **Pengalaman** : pengalaman masa lalu adalah hal-hal yang telah membentuk hidup seseorang hingga saat ini. Pengalaman tersebut bias saja berupa peristiwa positif dan negative. Jadikan pengalaman yang telah dialami sebagai pedoman untuk kedepannya. Melihat nilai dan pembelajaran yang diperoleh selama perjalanan hidup.



Gambar 9 Cara Menumbuhkan Growth Mindset

Cara menumbuhkan Growth Mindset

- 1) **Menerima Kegagalan**

Belajar mengartikan kegagalan dengan cara yang positif dan mengartikannya sebagai kesempatan untuk tumbuh. Kuncinya adalah bagaimana kita mengambil pembelajaran

dari kegagalan tersebut lalu melakukan perbaikan.

2) **Meminta Umpan Balik**

Terbuka terhadap kritik dan belajar secara aktif meminta umpan balik dari orang lain. Orang dengan growth mindset sangat antusias dengan mengembangkan dan menghargai umpan balik dari orang lain sebagai bahan pembelajaran bagi pertumbuhan mereka.

3) **Mencari Tantangan**

Tidak menghindari dari tugas-tugas yang menantang dan dirasa sulit, tetapi justru akan mencari dan berusaha mengerjakannya. Orang dengan growth mindset akan bersemangat dalam menghadapi tantangan karena mereka menganggap sebuah tantangan dapat membantu mereka tumbuh melalui kerja keras dan belajar.

4) **Melampaui Batas Diri**

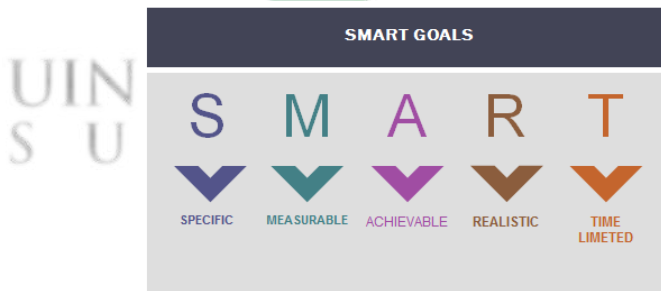
Belajar melakukan hal-hal yang baru diluar zona nyaman, melampaui keterbatasan diri. Seringkali kita beranggapan bahwa kita beranggapan tidak mampu untuk melakukan sesuatu. Namun, melakukan hal-hal baru diluar zona nyaman dapat membantu kita menyadari potensi diri yang sesungguhnya. Dengan demikian, untuk mengubah mindset, langkah pertama yang diperlukan adalah mengubah kepercayaan atau

sekumpulan percaya diri terlebih dahulu. Piaget, bapak psikologi perkembangan kognisi menyadari bahwa hanya berfokus pada kemampuan berpikir logis saja tidak cukup. Piaget menyimpulkan bahwa sistem kepercayaan (belief system) memainkan peranan yang sama penting atau bahkan bisa lebih penting daripada kemampuan berpikir logis membentuk mindset seseorang.⁵⁶

b. Bagian dua (SMART Goals)



Gambar 10 Cover Smart Goals



Gambar 11 Kepanjangan dari Smart

⁵⁶ W. Adi Gunawan, "The Secret of Mindset", Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2007, hal. 14

Goal setting theory merupakan salah satu bagian dari teori motivasi yang dikemukakan oleh Edwin Locke pada tahun 2007. Goal setting theory didasarkan pada bukti yang berasumsi bahwa sasaran (ide-ide akan masa depan; keadaan yang diinginkan) memainkan peran penting dalam bertindak.⁵⁷ Teori penetapan tujuan yaitu model individual yang menginginkan untuk memiliki tujuan, memilih tujuan dan menjadi termotivasi untuk mencapai tujuan-tujuan.

Setiap orang pasti memiliki impian untuk mewujudkannya dan ada berbagai cara yang bisa digunakan, salah satunya dengan metode SMART. SMART Goals adalah metode untuk menetapkan tujuan atau bisa dikatakan sebagai panduan yang akan mempermudah seseorang mencapai target, tujuan, dan impiannya tepat waktu.

SMART Goals merupakan singkatan dari Spesific, Measureble, Archiveble, Relevant, dan Time Limited. Metode ini umum digunakan untuk menetapkan rencana karier ataupun impian yang ingin dituju berhasil mencapai targetnya. Seseorang yang tidak memiliki perencanaan yang baik, cenderung gampang terganggu dan kehilangan motivasi dalam menggapai tujuan.

Oleh sebab itu, SMART goals merupakan strategi yang efektif dalam menentukan

⁵⁷ Locke dan Latham, "A Theory of Goal Setting and Task Performance, Prentice Hall, New Jersey, 2007

rencana yang spesifik, dapat dijangkau, dan membantu memfokuskan diri untuk mencapai tujuan. Selain untuk kebutuhan personal seperti karier dan tujuan pendidikan, metode SMART turut berguna bagi pengembangan bisnis dan tim dalam sebuah proyek. Metode perencanaan ini memiliki beberapa manfaat, antara lain:

- 1) Perencanaan menjadi lebih jelas dan terarah
- 2) Memotivasi seseorang dalam mencapai target
- 3) Mencapai tujuan tepat waktu
- 4) Mengevaluasi dan melakukan perbaikan



Gambar 12 Arti dari Smart Goals

- 1) **Spesific** : Menentukan tujuan dengan jelas, dengan metode What, When, Why.
- 2) **Measurable** : Memastikan tujuan yang ingin dicapai dapat diukur. Artinya harus ada tolak ukur untuk melihat progress atau kemajuan rencana.
- 3) **Achievable** : memeriksa tujuannya dapat dicapai atau tidak sesuai kapasitas.

- 4) **Relevant** : memeriksa apakah tujuan tersebut cocok dengan kemampuan kita (tidak memaksakan).
- 5) **Time Limited** : membuat batas waktu.

Spesific

1. WHAT	: Apa yang kamu nilai ?
2. WHEN	: Kapan kegiatan itu dilakukan?
3. WHY	: Kenapa kegiatan itu dilakukan?

Contoh

1. WHAT	: Saya harus memperoleh nilai 90%
2. WHEN	: Ujian akan dilaksanakan 4 minggu kedepan.
3. WHY	: Untuk meningkatkan nilai akademik / Untuk bisa masuk ke universitas terbaik

Gambar 13 Aplikasi dari Spesific

Spesific : Menentukan tujuan yang jelas, dengan metode What, When, Why. Cobalah menetapkan tujuan atau rencana belajar jangka panjang yang jelas, tidak ambigu, dan bisa jadi fokus utama.

- 1) **WHAT** : Apa yang kamu nilai ?
- 2) **WHEN**: Kapan kegiatan itu dilakukan?
- 3) **WHY** : Kenapa kegiatan itu dilakukan?

Specific berarti tujuannya adalah konkret, rinci, terfokus dan terdefinisi dengan baik. Program menyatakan hasil yang spesifik, atau tujuan yang tepat. Hasil dinyatakan dalam bilangan, persentase, frekuensi, pengamatan, hasil ilmiah dan lain lain.

Contoh :

- 1) **WHAT**: Saya harus memperoleh nilai 90%.

- 2) WHEN: Ujian akan dilaksanakan 4 minggu kedepan.
- 3) WHY : Untuk meningkatkan nilai akademik/Untuk bisa masuk ke universitas terbaik.



Gambar 14 Aplikasi dari *Measurable*

Measurable : Memastikan tujuan yang ingin dicapai dapat diukur. Tujuan yang terukur dapat membantu menetapkan rencana yang telah disusun dan tidak mudah teralihkan oleh hal lain. Measurable berarti dapat mengukur apakah telah mencapai tujuan atau tidak (bilangan, kuantitas, dan perbandingan). Tujuan itu dapat diukur terkandung, maksud bahwa sumber pengukuran telah diidentifikasi dan dapat untuk menjalankan aksiaksi kemajuan terhadap tujuan. Pengukuran mempunyai hasil yang dapat dinilai, baik dalam skala 1–10 ataupun dalam bentuk keberhasilan dan kegagalan. Pengukuran merupakan jalan panjang yang membantu mengetahui kapan telah memenuhi tujuan. Pertanyaan

Diagnostik antara lain, Bagaimana mengetahui perubahan telah terjadi? Bagaimana pengukuran ini dapat diperoleh? **Contoh** : jika saya mendapat nilai 90 maka saya dapat masuk ke sekolah/universitas impian.



Gambar 15 Aplikasi dari Achiveble

Achiveble : memeriksa tujuannya dapat dicapai atau tidak. Sehingga dapat lebih mudah untuk menemukan cara untuk mewujudkan tujuan tersebut. Achievable menyangkut pertanyaan apakah tujuan yang dihimpun dapat dipenuhkan dapat dicapai? tujuan harus dapat dicapai. Jika tujuan terlalu jauh di masa depan, harus hati-hati menjaga motivasi untuk mencapainya. Tujuan memerlukan dorongan, tetapi jangan terlalu jauh karena akan dapat menyebabkan frustrasi dan motivasi turun. **Contoh** : bagaimana kamu bisa mencapai tujuan itu? Apakah kamu memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan itu?

1) Dengan membuat catatan harian

- 2) Dengan belajar selama 30 menit dalam sehari
- 3) Dengan berdiskusi melalui kelompok belajar bersama teman-teman



Gambar 16 Aplikasi dari Relevant

Relevant : memeriksa apakah tujuan tersebut cocok dengan kemampuan kita (tidak memaksakan). Untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai kita harus yakin dan menyesuaikannya dengan kemampuan, minat dan bakat yang kita miliki. Dengan hal ini akan jauh lebih mudah untuk mencapai tujuan tersebut. Relevant berarti bahwa memiliki sumber daya untuk menyelesaikannya. Pencapaian objektif memerlukan sumber daya seperti: bakat, keahlian, uang, kemampuan dll. Sebagian besar tujuan dicapai tetapi mungkin memerlukan perubahan dalam prioritas untuk membuat tujuan itu terjadi.



Gambar 17 Aplikasi dari Time Limited

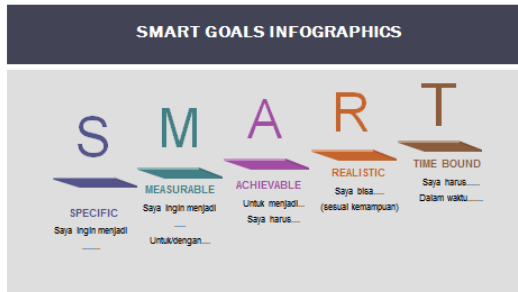
Time Limited : membuat batas waktu, berarti menetapkan batas waktu untuk pencapaian tujuan. Batas waktu perlu baik dapat dicapai dan realistis. Jika tidak menetapkan waktu akan mengurangi motivasi dan urgensi yang diperlukan untuk melaksanakan tugas. Mengkreasi waktu merupakan kebutuhan yang urgen dan tindakan yang tepat

- 1) Membuat daftar waktu jangka panjang dan jangka pendek
- 2) Menyimpan rencana atau catatan mulai dari harian, mingguan maupun bulanan

Contoh : kapan kamu akan melakukan target tujuan? aku harus belajar mata pelajaran yang sulit 60 menit dalam sehari selama 4 minggu sebelum ujian.

Goal setting theory atau teori penetapan tujuan adalah proses kognitif membangun tujuan dan merupakan determinan perilaku. Prinsip dasar goal setting theory adalah goals

dan intentions, yang keduanya merupakan penanggung jawab untuk human behavior.



Gambar 18 Tantangan untuk membuat Goals dengan metode SMART

Setelah mengetahui dan memahami bagian dua tentang menentukan tujuan menggunakan metode SMART, selanjutnya siswa diberi tantangan untuk mengetahui perkembangan pemahaman bahasan atau materi. Siswa diminta untuk mengisi sesuai dengan arahan.

- 1) **Specific** :saya ingin menjadi
- 2) **Measurable** :saya ingin menjadi untuk/dengan
- 3) **Achievable** :Untuk menjadi saya harus
- 4) **Realistic** : Saya bisa melakukan
- 5) **Time Limited** : Saya harus dalam waktu

c. Bagian Tiga (Integrasi)



Gambar 19 Cover Integrasi



Gambar 20 Cara agar produktif dalam mencapai goals

Engkoswara pada tahun 2011 mengungkapkan produktivitas siswa adalah prestasi siswa secara akademik dan non-akademik yang ditunjang oleh sistem yang bermutu dengan seluruh unsur pendidikan, terutama dengan standar yang menunjukkan prestasinya masing-masing.⁵⁸

Cara agar dapat produktif dalam mencapai goal yang maksimal.

⁵⁸ Komariah, "Administrasi Pendidikan", Alfabeta, Bandung, 2011, hal. 41

- 1) Tentukan Tujuan dan Prioritas
- 2) Pecahkan Goals menjadi Sub-goals
- 3) Fokus pada Tingkah Laku atau Proses
- 4) Hindari hal yang tidak penting atau mengganggu



Gambar 21 Definisi Produktivitas

Produktivitas : Kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan cara-cara tertentu supaya hasil maksimal dengan efektif dan efisien. Konsep produktivitas dalam pendidikan mengandung arti cara penggunaan masukan (input) berupa manusia uang/biaya, material/sarana, dan metode dalam melaksanakan proses pendidikan terutama dalam hal pengolahan pembelajaran yang bermakna sehingga tercapai peningkatan hasil (output) yang diinginkan secara efektif dan efisien. Komariah & Triatna pada tahun 2018 memandang bahwa efektivitas pendidikan merupakan perbandingan antara perencanaan dengan tujuan yang akan dicapai, sedangkan efisiensi lebih ditekankan kepada

perbandingan input (sumber daya) dengan output (hasil).⁵⁹

Produktivitas merupakan salah satu alat ukur dalam menilai prestasi belajar yang dicapai siswa. Produktivitas adalah sebuah konsep yang menggambarkan hubungan antara pola pikir, konsep diri dan belajar yang dipakai untuk menghasilkan hasil tersebut.



Gambar 22 Menentukan Tujuan dan Prioritas

Tuliskan tujuan utama dan hal-hal yang berlawanan atau yang dapat menghambat tujuan hal ini dapat membantu untuk mengalihkan atau menyingkirkan apapun yang tidak penting. Supaya kita bisa menghindari hal-hal itu dan fokus pada tujuan. Untuk menentukan suatu *goals* atau tujuan, kita bisa menggunakan strategi SMART (*Specific, Measurable, Achievable, Realistic, Time limited*). Jika kita dapat menentukan tujuan dan prioritas utama maka

⁵⁹ Komariah, "Administrasi Pendidikan", Alfabeta, Bandung, 2018, hal. 18

akan jauh lebih fokus dan lebih cepat dalam proses mencapai tujuan dengan menggunakan metode SMART. Goal setting theory atau teori penetapan tujuan adalah proses kognitif membangun tujuan dan merupakan determinan perilaku. Prinsip dasar goal setting theory adalah goals dan intentions, yang keduanya merupakan penanggung jawab untuk human behavior.



Gambar 23 Memecahkan Goals menjadi Sub-Goals

Jika kita sudah punya *goals* yang sesuai dengan strategi SMART tadi, kita bisa pecahkan *goals* tersebut menjadi *sub-goals* yang dapat kita capai dalam waktu yang lebih singkat. Sebelum ke tujuan yang lebih besar pecahkan terlebih dahulu menjadi tujuan kecil untuk mempermudah dalam mencapai tujuan besar tersebut.



Gambar 24 Fokus pada Proses

Terkadang, terlalu fokus pada *goals* membuat kita cemas apakah kita bisa mencapainya atau tidak. Akibatnya kita akan menunda-nunda untuk memulai dikarenakan kekhawatiran akan kegagalan. Padahal untuk mencapai suatu tujuan besar, pasti dibutuhkan langkah-langkah kecil untuk mencapainya. Mari kita fokus ke hal-hal kecil yang bisa kita lakukan setiap hari ini, tentunya yang bisa mendekatkan kita pada tujuan kita.

Setelah memecahkan *goals* menjadi sub-goals selanjutnya fokus pada proses atau tingkah laku yang dilakukan untuk mencapai suatu *goals* (tujuan). Untuk mencapai suatu *goals* (tujuan) kita butuh perilaku-perilaku kecil yang dilakukan setiap hari. Seperti belajar untuk mendapat nilai yang lebih baik, mengatur waktu bermain dan belajar agar lebih produktif. Karena semakin cemas dengan **goals**, semakin kita tidak fokus dengan proses yang kita lakukan bisa jadi tidak melakukan apa-apa. Dibandingkan

fokus pada hasil dan terlalu banyak berfikir atau cemas yang bisa jadi tidak melakukan apa-apa lebih baik fokus pada hal kecil yang bisa dilakukan hari ini.



Gambar 25 *Hindari Hal-hal yang tidak Penting*

Selain fokus pada hal-hal yang harus dilakukan, kita juga harus fokus pada apa yang tidak perlu kita lakukan, dengan kata lain yang tidak penting. Bagaimana caranya? Yaitu dengan cara menghindari hal-hal yang mengganggu. Ketika kita menghindari hal-hal yang mengganggu, kita dapat lebih fokus pada apa yang harus dilakukan dan lebih terarah dalam mencapai tujuan kita. Hindari hal-hal yang tidak penting yang mengganggu dalam proses pencapaian tujuan. Seperti Tidak melakukan hal yang seharusnya tidak perlu karena sesuatu yang seharusnya tidak perlu dilakukan hanya akan membuang waktu menjadi sia-sia untuk dilakukan.



Gambar 26 Evaluasi (Pemberian Tugas)

Mali (2011) menyatakan bahwa produktivitas adalah pengukuran seberapa baik tingkat yang digunakan bersama untuk menyelesaikan suatu target hasil. Produktivitas diartikan sebagai pengukuran terhadap keluaran yang dibandingkan dengan masukan.⁶⁰ Produktivitas merupakan ukuran kuantitas dan kualitas kerja dengan mempertimbangkan kemanfaatan sumber daya, yaitu bahan, teknologi, informasi, dan kinerja manusia. Produktivitas erat kaitannya dengan kualitas, tanpa produktivitas sebuah kualitas tidak akan meningkat, produktivitas merupakan ukuran dalam mengatur dan memanfaatkan suatu sumber secara maksimal untuk mencapai hasil yang diinginkan. Tinggi rendahnya produktivitas sekolah ditentukan oleh hasil pengukuran dengan menggunakan beberapa indikator.

⁶⁰ Komariah, "Administrasi Pendidikan", Alfabeta, Bandung, 2011, hal. 39.

Ditahap akhir kita akan melakukan evaluasi, siswa diminta untuk:

- 1) **Dream** : Membuat daftar mimpi/keinginan
- 2) **Produktif** : Membuat diri menjadi lebih produktif
- 3) **Goals** : Membuat goals yang maksimal
- 4) **Evaluation** : Menyimpulkan keinginan yang telah dibuat
- 5) **Reality**: Menyesuaikan dengan kemampuan

5. Validasi Desain

Setelah selesai melakukan tahap desain produk awal, peneliti melakukan validasi desain kepada para ahli. Ahli yang telah ditunjuk adalah orang-orang dengan kompetensi pada bidang Bimbingan dan Konseling dan Pendidikan serta berpengalaman. Hal ini dilakukan guna untuk mendapatkan penilaian yang lebih objektif. Sehingga produk dapat dikembangkan secara maksimal. Berikut adalah hasil uji ahli yang telah berhasil peneliti kumpulkan:

a. Penguji 1

- 1) Nama : Dr. Lukman Fahmi, S.Ag., M. Pd
- 2) Pendidikan : S1 Agama UINSA, S2 Pendidikan UNESA
- 3) Profesi : Dosen BKI UINSA

No	Indikator	Pertanyaan	Skor			
			SS	S	TS	STS
1	Ketepatan	Ketepatan	√			

		pengantar konsep dan tujuan panduan terapi				
		Ketepatan penggunaan media dan teknik pada terapi	√			
		Ketepatan langkah-langkah Pelaksanaan terapi menggunakan media	√			
		Ketepatan Design dengan target sasaran		√		
2	Kelayakan	Kemudahan pelaksanaan media	√			
		Media layak untuk digunakan sesuai target yang ditetapkan	√			
		Efisiensi penggunaan media sebagai bahan perlakuan	√			
		Kelayakan desain yang digunakan pada media	√			
3	Kegunaan	Media dinilai dapat digunakan untuk proses	√			

		konseling				
		Media mampu mengatasi komunikasi yang buruk antara orang tua dan anak		√		
		Design media dirasa mampu menarik minat pengguna maupun konselor		√		

Ahli pertama adalah seorang Konselor sekaligus seorang dosen di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Menurut pendapat beliau masih ada hal yang perlu diperbaiki terutama pada desain. Kemudian beliau juga memberi saran untuk menambahkan animasi kartun atau sejenisnya. Hal ini agar konseli lebih tertarik untuk menyimak. Sementara itu untuk pembahasan dan konsep menurut beliau sudah cukup baik dan layak untuk digunakan sebagai media untuk membantu proses konseling.

b. Penguji 2

- 1) Nama : Charis Rizqi Pradana.
S.Sos
- 2) Tempat Lahir : Sidoarjo
- 3) Tanggal Lahir : 18 Agustus 1992
- 4) Alamat : Dsn. Gempol Malang,
Ds. Kedunggempol, Mojosari

5) Pendidikan : S1 BKI UINSA, S2 BK UM

6) Profesi : Dosen BKI UINSA, Dosen IAINU Bangil

No	Indikator	Pertanyaan	Skor			
			SS	S	TS	STS
1	Ketepatan	Ketepatan pengantar konsep dan tujuan panduan terapi	√			
		Ketepatan penggunaan media dan teknik pada terapi	√			
		Ketepatan langkah-langkah Pelaksanaan terapi menggunakan media		√		
		Ketepatan Design dengan target sasaran		√		
2	Kelayakan	Kemudahan pelaksanaan media		√		
		Media layak untuk digunakan sesuai target yang ditetapkan	√			
		Efisiensi penggunaan		√		

		media sebagai bahan perlakuan				
		Kelayakan desain yang digunakan pada media	√			
3	Kegunaan	Media dinilai dapat digunakan untuk proses konseling		√		
		Media mampu mengatasi komunikasi yang buruk antara orang tua dan anak		√		
		Design media dirasa mampu menarik minat pengguna maupun konselor		√		

Ahli Kedua yang diambil dari salah satu dosen BKI di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Beliau juga seorang yang berprofesi sebagai seorang Konselor sekaligus dosen pengampu mata kuliah metodologi penelitian. Dalam pemaparan beliau, media yang saya buat sangatlah membantu konselor dalam proses konseling. Tidak ada komentar terkait kritik desain.

c. Penguji 3

1) Nama : Lela Nazlul Hidayah

- 2) Tempat Lahir : Pasuruan
- 3) Tanggal Lahir : 10 Maret 1993
- 4) Alamat : Dsn. Gempol Malang,
Ds. Kedunggempol, Mojosari
- 5) Pendidikan : S1 PGSD UNESA
- 6) Profesi : Guru Praktisi Sekolah
Dasar

No	Indikator	Pertanyaan	Skor			
			SS	S	TS	STS
1	Ketepatan	Ketepatan pengantar konsep dan tujuan panduan terapi	√			
		Ketepatan penggunaan media dan teknik pada terapi	√			
		Ketepatan langkah-langkah Pelaksanaan terapi menggunakan media		√		
		Ketepatan Design dengan target sasaran		√		
2	Kelayakan	Kemudahan pelaksanaan media	√			
		Media layak untuk digunakan sesuai target yang	√			

		ditetapkan				
		Efisiensi penggunaan media sebagai bahan perlakuan		√		
		Kelayakan desain yang digunakan pada media	√			
3	Kegunaan	Media dinilai dapat digunakan untuk proses konseling		√		
		Media mampu mengatasi komunikasi yang buruk antara orang tua dan anak		√		
		Design media dirasa mampu menarik minat pengguna maupun konselor		√		

Ahli ketiga diambil dari salah satu Guru Praktis Sekolah dasar. Menurut beliau modul yang disuguhkan sudah cukup baik. Sementara itu untuk desain menurut beliau sudah cukup bagus dan layak untuk digunakan.

Setelah ketiga ahli selesai memberikan penilai terhadap media yang dibuat oleh peneliti. Kemudian, peneliti merangkum hasil penilaian tersebut dalam sebuah tabel untuk mempermudah

melihat hasil keseluruhan. Tabel penilain yang sebelumnya menggunakan skala linker dengan empat kategori. *Sangat Tidak Setuju*, *Tidak Setuju*, *Setuju*, dan *Sangat Tidak Setuju*. Setiap kategoru memiliki bobot tersendiri yang penelitian akumulasikan dalam bentuk angka. *Sangat Tidak Setuju* = 1, *Tidak Setuju* = 2, *Setuju* = 3, dan *Sangat Setuju* = 4. Apabila digambarkan dalam tabel akumulasi nilai uji ahli akan nampak sebagai berikut:

Tim Ahli	Poin Pertanyaan											Skor
	Ketepatan				Kelayakan				Kegunaan			
1.	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	41
2.	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	37
3.	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	38
Jumlah	12	12	10	9	11	12	10	12	10	9	9	116

Rumus akumulasi poin presentase:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{116}{132} \times 100\% \\
 &= 87\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Presentase dari besarnya total penilaian produk

F = Besar skor yang diperoleh secara keseluruhan

n = Jumlah maksimal poin

Hasil yang sebelumnya didapat dijadikan dalam bentuk persentase. Kemudian untuk menentukan tingkat kualitas produk. Peneliti membuat kategori berdasarkan jumlah persentase yang diperoleh. Kategori tersebut peneliti buat dalam tiga bagian sebagai berikut:

76% - 100% = Sangat bagus, tidak revisi
60% - 75% = Bagus, masih perlu revisi
< 60% = Tidak bagus, harus direvisi

Peneliti melakukan perhitungan total yang didapat dari penilaian uji ahli sebelumnya. Hasil akhir yang diperoleh yakni 87%. Nilai tersebut masuk pada kategori sangat bagus, tidak perlu direvisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dibuat peneliti sudah sangat bagus dan tidak perlu ada revisi.

6. Revisi Desain

Tahap selanjutnya setelah validasi desain adalah revisi desain. Pada tahapan ini adalah melakukan revisi desain yang sebelumnya telah divalidasi oleh para ahli. Peneliti telah melakukan validasi ahli dengan nilai persentasi 87%. Nilai tersebut masuk ke dalam kategori sangat bagus, tidak revisi. Sehingga tidak ada hal yang perlu direvisi pada desain maupun konsep yang telah peniliti buat. Namun peneliti perlu menyempurnakan kembali agar menjadi lebih baik. Langkah yang peneliti lakukan adalah memperbaiki kata-kata yang masih salah ketik.

6. Uji Coba Produk

Tahap selanjutnya adalah masuk ke uji coba produk. Pada pertemusn ke dua peneliti memberikan angket pretest kepada konseli. Hal ini dilakukan peneliti untuk memastikan apakah konseli memiliki semngat belajar prestasi yang rendah. Angket tersebut berisi 30 instrumen pertanyaan terkait tentang tingkat kerendahan dalam semangat belajar berprestasi dan 10

konseli. Setelah itu didapat hasil dari angket pretest sebagai berikut.

Namun, sebelumnya peneliti terlebih dahulu mengklasifikasi antara pertanyaan fav dan unfav. Hal ini dilakukan karena dalam skala linker ada empat nilai di setiap butir instrumen. Sementara itu, pernyataan fav dan unfav memiliki makna yang berbeda. Perbandingan nilai akhir antar kedua jenis klasifikasi instrument tersebut akan menjadi tolak ukur. Berikut adalah klasifikasi pemberian skor pertanyaan fav dan unfav.

Fav : SS = 4 S = 3

Unfav : STS = 1 TS = 2

Peneliti kemudian menghitung total skor sesuai dengan klasifikasi butir instrument. Berikut adalah tabel nilai total instrument fav dan unfav.

Table 1 *Table Posttest*

Pernyataan	Subjek										Total
	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	
1	2	3	2	3	2	2	3	2	4	3	26
2	1	2	2	2	1	1	2	1	3	1	16
3	1	3	3	2	3	4	2	4	1	3	26
4	3	2	1	2	4	3	2	2	2	1	22
5	3	2	1	3	3	2	3	1	2	3	23
6	2	4	2	1	3	3	3	2	1	4	25
7	3	2	1	3	4	2	2	3	4	2	26

8	2	3	2	2	1	3	4	3	2	1	23
9	2	2	3	3	3	4	2	2	3	1	25
10	3	3	2	2	1	3	2	3	3	3	25
11	3	2	2	3	3	2	1	1	3	3	23
12	2	3	3	1	3	2	2	3	2	1	22
13	1	3	3	1	1	4	2	2	3	3	23
14	1	2	3	2	3	4	2	3	1	1	22
15	3	1	3	3	2	3	2	1	3	4	25
16	1	3	2	4	2	4	3	2	2	1	24
17	2	1	3	4	2	3	3	3	1	2	24
18	2	3	2	3	3	2	1	1	3	3	23
19	3	2	2	3	3	2	2	2	1	1	21
20	1	1	4	3	2	2	2	3	3	2	23
21	2	4	1	2	4	2	1	2	1	3	22
22	3	3	3	1	3	2	2	1	2	4	24
23	3	2	3	2	1	3	2	3	2	1	22
24	3	1	2	2	4	1	3	1	3	2	22
25	1	3	2	3	2	3	3	3	1	3	24
26	4	2	3	2	3	3	2	2	1	1	23
27	2	2	1	4	3	2	2	3	1	1	21
28	2	3	2	3	2	3	2	1	4	1	23
29	2	2	3	1	4	3	2	3	2	1	23
30	3	1	2	2	3	3	1	3	1	2	21
Tot al	6 6	7 0	6 8	7 2	7 8	8 0	6 5	6 6	6 5	6 2	692

Kategori tingkatan tinggi rendahnya semangat berprestasi siswa dapat dilihat dari *Rating Scale* sebagai berikut.

901-1.200 = Tinggi

601-900 = Sedang

300-600 = Rendah

Setelah mendapatkan hasil pretest dan memastikan bahwa konseli memiliki semangat belajar yang rendah terhadap prestasinya. Peneliti kembali melakukan uji coba media media kepada konseli melalui bimbingan kelompok. Setelah itu peneliti melanjutkan ke tahap kontrak untuk membuat kesepakatan ketersediaan konseli untuk melakukan proses uji coba media. Kesepakatan telah didapat, peneliti kemudian memulai proses uji coba media.

Peneliti terlebih dahulu menayangkan media pembahasan kepada konseli. Setelah dirasa faham, peneliti meminta konseli mengisi tantangan media sesuai yang telah dicontohkan oleh peneliti sebelumnya. Ada sedikit rasa kesulitan saat konseli memulai mengisi tantangan tersebut. Hal ini dikarenakan pembahasan dan bahasa baru yang didengar konseli.

Tepat pada tanggal 27-28 Desember 2022 peneliti meminta izin untuk kembali menemui konseli pada lembaga bimbingan belajar. Setelah sampai, peneliti kemudian bertanya terkait kesan saat menggunakan media yang telah diberikan oleh peneliti. Peneliti pun meminta kritik dan saran terkait media yang peneliti kembangkan. konseli memberikan kritik terkait media yang telah dipahami. Hal ini dikarenakan bahasa dan pembahasan yang asing ditelinga siswa dan butuh nya proses pemahaman. Peneliti menyadari atas keterbatasan itu karena waktu. Peneliti juga

meminta maaf karena tidak dapat memberikan waktu yang jauh lebih lama dalam menggunakan media tersebut. Sebelum peneliti mengakhiri pertemuan pada tahap ini, peneliti memberikan angket post test kepada konseli untuk diisi. Berikut hasil post test setelah pemberian treatment.

Setelah mengetahui hasil angket posttest, peneliti melanjutkan untuk menghitung total skor dari setiap pertanyaan yang dijawab. Namun, sebelumnya peneliti terlebih dahulu mengklasifikasi antara pertanyaan fav dan unfav. Hal ini dilakukan karena dalam skala linker ada empat nilai di setiap butir instrument. Sementara itu, pernyataan fav dan unfav memiliki makna yang berbeda. Perbandingan nilai akhir antar kedua jenis klasifikasi instrument tersebut akan menjadi tolak ukur. Berikut adalah klasifikasi pemberian skor pertanyaan fav dan unfav.

Fav : SS = 4 S = 3

Unfav : STS = 1 TS = 2

Peneliti kemudian menghitung total skor sesuai dengan klasifikasi butir instrument. Berikut adalah tabel nilai total instrument fav dan unfav.

Table 2 *Table Pretest*

Y at	Subjek	or n
---------	--------	---------

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	
1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	32
2	1	2	2	2	1	1	2	1	3	1	16
3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	34
4	3	3	3	4	4	3	4	2	4	3	33
5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29
6	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	34
7	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	35
8	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	33
9	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	34
10	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	33
11	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	32
12	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	31
13	1	4	3	4	3	4	3	3	3	3	31
14	1	3	3	3	4	4	3	3	3	3	30
15	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	34
16	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	36

17	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	36
18	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	34
19	4	3	3	4	3	4	3	2	4	4	34
20	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	36
21	3	4	3	4	4	3	4	2	3	3	33
22	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	37
23	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31
24	3	4	3	3	4	4	3	2	3	4	33
25	1	3	3	3	4	3	3	4	4	3	31
26	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	33
27	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	35
28	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	31
29	2	4	3	4	4	3	4	3	3	3	33
30	4	4	3	3	4	3	4	4	2	4	35
Total	88	105	91	104	103	99	100	95	96	98	979

Kategori tingkatan tinggi rendahnya semangat berprestasi siswa dapat dilihat dari *Rating Scale* sebagai berikut.

901-1.200 = Tinggi

601-900	= Sedang
300-600	= Rendah

C. Pembahasan Karya Kreatif

1. Perspektif Teori

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti kali ini mengusung tentang dua variabel penting. Variabel yang pertama adalah tentang konsep diri dan pola pikir dengan menggunakan teknik kognitif melalui bimbingan kelompok. Lalu untuk variabel kedua adalah tentang rendahnya semangat berprestasi pada siswa. Peneliti kemudian menyatukan kedua variabel tersebut menjadi sebuah media. Media yang dikembangkan adalah merupakan media video GSI. Media tersebut berisikan tentang Growth mindset (pola pikir), smart goals (Konsep diri) dan integrasi (menjadikan diri lebih produktif). Konsep dari keseluruhan media diusung dari salah satu teknik konseling Kognitif. Kunci Kognitif adalah mengembangkan pola pikir dan keyakinan tentang diri menggunakan media tertentu sebagai penguat intervensi. Media yang digunakan adalah media yang berhubungan erat dengan individu yang ingin diintervensi.

Teori kognitif yang dikemukakan oleh Greenwald pada tahun 1968 dan Petty, Ostrom & Brack pada tahun 1981 dalam Baron & Byrne pada tahun 1991 berpendapat analisis respons kognitif, yaitu merupakan Suatu usaha untuk memahami apa yang difikirkan orang sewaktu mereka dihadapkan pada stimulus persuasive, dan bagaimana fikiran serta proses kognitif

menentukan apakah mereka mengalami perubahan sikap & sejauhmana perubahan itu terjadi”.⁶¹

Teori kognitif meliputi perilaku yang sadar seperti berfikir, memahami, mengetahui, dan kegiatan konsepsi mental seperti sikap, kepercayaan, dan pengharapan yang merupakan factor dalam menentukan perilaku. Di dalam teori kognitif ini terdapat suatu interes yang kuat dalam jawaban (response) atas akibat dari perilaku yang tertutup.⁶²

Setelah meninjau dari segi perspektif teori pada teknik *Kognitif*. Media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria tersebut. Dari segi penggunaan media yang mengusung konsep Video. Video yang telah dilihat berhubungan dengan rendah nya semangat belajar siswa. Video disini memiliki posisi seperti media pembelajaran disekolah. Media video tersebut adalah media yang sangat mudah dipahami dikalangan siswa. Sehingga, media ini sudah memenuhi syarat untuk digunakan sebagai bahan intervensi pada siswa.

Siswa akan dapat memahami sekaligus belajar tentang pola pikir yang dapat ia kembangkan untuk berprestasi. Selain itu dapat memperbaiki diri menjadi lebih produktif dengan

⁶¹ Azwar, Reliabilitas dan Validitas, Pustaka Pelajar Offset, Yogyakarta, 1997.

⁶² Yossita Wisman, “Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran”, Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang, Vol.11 No.1 Januari-Juni 2020, FKIP Universitas Palangka Raya

menata tujuan dengan jelas dan terukur. Dimana siswa dapat lebih mudah menentukan arah tujuan dengan prestasi disekolah.

Sebelum peneliti melakukan *treatmen*. Peneliti terlebih dahulu menyebarkan angket pretest kepada subjek. dari data yang diperoleh, hasil menunjukkan skor 692. Berdasarkan *rating scale* pada tingkatan semangat belajar berprestasi. Subjek masuk dalam kategori sedang dengan interval nilai skor 601-900. Dapat disimpulkan bahwa subjek memiliki semangat belajar yang rendah terhadap prestasinya. Peneliti kemudian memutuskan untuk melanjutkan tahapan bimbingan untuk menguji coba produk yang telah dibuat sebelumnya. Dalam proses pelaksanaan penggunaan media, khususnya pada bagian penjelasan materi mulai muncul kendala. Kendala yang dihadapi adalah sulitnya memahami kosa kata baru dalam kalangan siswa untuk. Melihat proses bimbingan yang tidak berjalan dengan baik. Peneliti memutuskan untuk memberi contoh setiap kegiatan perbagian kemudian memberi tantangan atau kegiatan evaluasi setiap bagian.

Pada hari keempat peneliti mencoba melihat perkembangan yang terjadi selama proses penggunaan media. Pada tahap ini peneliti memberikan angket post test kepada konseli. Dari hasil yang diperoleh menunjukkan total skor 692. Apabila ditinjau kembali dari *rating scale* tingkat semangat belajar. Nilai tersebut masih masuk dalam kategori sedang. Namun apabila dilihat

dari nilai skor yang sebelumnya didapat. Nilai skor kali ini jauh lebih meningkat. Sehingga, peneliti menyimpulkan adanya dampak yang cukup signifikan dalam uji produk yang dilakukan selama empat hari tiga malam. Peneliti menyadari perubahan sebuah perilaku tidak dapat dilakukan secara instan. Perlu adanya waktu yang lebih lama untuk membangun sebuah kebiasaan baru. Dalam hal ini adalah mengembangkan pola pikir dan menjadikan diri lebih produktif. Semangat belajar yang dilakukan siswa akan menciptakan sebuah prestasi dan masa depan yang tertata. prestasi yang baik pun akan membuat diri jauh lebih tertata.

2. Perspektif Islam

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya:

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. (Q.S. al-Mujadalah: 11)

Ayat diatas menjelaskan pentingnya tentang pendidikan diatas bahwa manusia yang terus melanjutkan pendidikannya akan mendapatkan derajat yang tinggi. Oleh karena itu sebagai umat Islam penting untuk terus memelihara motivasi belajar.

Selaras dengan permasalahan yang peneliti teliti saat ini. Prestasi yang menurun pada siswa cenderung diakibatkan karena semangat

belajar yang rendah. Sehingga, siswa tidak bisa menentukan arah tujuan nya untuk masa depan.

أَوَلَمْ يَتَفَكَّرُوا فِي أَنفُسِهِمْ مَا خَلَقَ اللَّهُ السَّمَوَاتِ
وَالْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا إِلَّا بِالْحَقِّ وَأَجَلٍ مُّسَمًّى وَإِنَّ كَثِيرًا رَّبَّهُمْ
لُكْفُرُونَ مِّنَ النَّاسِ بِلِقَائِ

Artinya :

Dan mengapa mereka tidak memikirkan tentang (kejadian) diri mereka? Allah tidak menciptakan langit dan bumi dan apa yang ada di antara keduanya melainkan dengan (tujuan) yang benar dan dalam waktu yang ditentukan. Dan sesungguhnya kebanyakan di antara manusia benar-benar meningkari pertemuan dengan Tuhannya. (Q.S. ar-Rum: 8)

Kemudian ayat diatas melanjutkan tentang pentingnya konsep diri untuk meningkatkan rendahnya semangat belajar berprestasi. Nilai-nilai, cara hidup ataupun kebiasaan-kebiasaan yang ada pada diri banyak ditentukan oleh bagaimana konsep yang dimiliki dengan mengenal diri sendiri.⁶³ Setiap orang cenderung memiliki tingkah laku sesuai dengan konsep diri masing-masing untuk memenuhi kebutuhan diri (self-fulfilling prophecy).⁶⁴ Islam mempertegaskan konsep diri yang positif bagi

⁶³ S.D, Yulia. Gunarsa, “*Psikologi perkembangan Anak dan Remaja*”, PT. BPK Gunung Mulia. 1983, 242

⁶⁴ F. Mahmud, On-line:

<https://fikrimahmud.tripod.com/artikel/id9.html>, Akses: 2 Maret 2012

umat manusia adalah makhluk yang termulia dari segala ciptaan Tuhan. Oleh karenanya manusia diberi amanah untuk memimpin dunia ini.

Mencari ilmu merupakan kewajiban bagi setiap manusia. Oleh karenanya media yang dikembangkan oleh peneliti berfokus pada meningkatkan semangat belajar berorestrasi. Sehingga, siswa dapat belajar dengan baik dan dapat menentukan arah tujuan karier masa depan



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Video GSI cukup sesuai dengan siswa yang memiliki semangat belajar yang rendah. Hal ini dibuktikan dengan tabel penilain uji ahli menggunakan skala likert dengan empat kategori. Perhitungan total yang didapat dari penilaian uji ahli yakni 87%. Nilai tersebut masuk pada kategori sangat bagus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dibuat peneliti sudah sangat sangat sesuai dengan permasalahan dilapangan yang peneliti ambil.

Dalam proses pengembangan media ini tahapan yang peneliti gunakan dalam Video GSI (Growth Mindset, Smart Goals dan Integrasi) ada tiga, yaitu Konseli memahami pembahasan yang disampaikan, Konselor membantu konseli dalam menyelesaikan tantangan. Konselor melakukan rivew hasil pertemuan

Video GSI ini cukup sangat efektif bagi siswa dalam mengatasi semangat belajar yang rendah. Hal ini diuktikan setelah pemberian treatment. Subjek diberikan angket posttest. Dari hasil yang diperoleh menunjukkan total skor 979. Apabila ditinjau kembali dari *rating scale* tingkat semangat belajar berprestasu. Nilai tersebut masih masuk dalam kategori tinggi. Namun apabila dilihat dari nilai skor yang sebelumnya didapat. Nilai skor kali ini jauh lebih meningkat.

B. Rekomendasi

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki rekomendasi yang ditujukan kepada peneliti sendiri, yakni untuk memperbaiki isi dari produk yang masih kurang sempurna agar kedepannya dapat dipergunakan dengan semaksimal mungkin bagi seseorang yang membacanya.

C. Keterbatasan Peneliti

Peneliti menyadari perubahan sebuah perilaku tidak dapat dilakukan secara instan. Perlu adanya waktu yang lebih lama untuk membangun sebuah kebiasaan baru. Sementara itu keterbatasan waktu minimalis sehingga belum bisa mendapatkan hasil yang maksimal. Jarak tempat tinggal subjek yang cukup jauh dengan peneliti. Jadwal yang cukup sulit diatur dengan subjek. Selain itu media ini memerlukan penjelasan tambahan dengan sebuah modul agar konseli lebih memahami terkait pembahasan yang dipelajari

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Adi W, Gunawan. 2007. *The Secret of Mindset*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ainnurahma. 2017. Belajar Dan Pembelajaran Alfabeta. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. Bandung. Desember. Vol. 03. No. 2.
- Andi Publisher. 2019. *Success Through Mindset* (sukses melalui pola pikir).
- Anisa, Sidik Nanda. 2017. Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahasa Dan Matematika Berbasis Multimedia. Teknik Informatika, STMIK Nusa Mandiri Jakarta. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*. Vol. 14, No. 2.
- Anisa, Sidik Nanda. 2017. Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahasa Dan Matematika Berbasis Multimedia. Teknik Informatika, STMIK Nusa Mandiri Jakarta: *Jurnal Techno Nusa Mandiri* i. Vol. 14. No. 2.
- Anni, Catharina Tri, dkk, “Psikologi Belajar”, Universitas. Negeri Semarang Press, Semarang, 2006, hal. 186-187.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Astuti, Y. & Mustadi. Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol. 2, No. 2.
- Azwar. 1997. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Burn, R. B. 1993. *Konsep Diri, Teori, Pengukuran, Perkembangan dan Perilaku*. Jakarta: Arcan.

- Burn, R. B. 2006. Konsep Diri, Teori, Pengukuran, Perkembangan dan Perilaku. Jakarta: Arcan.
- Carol S, Dweck. 2019. Mindset: The New Psychology of Success. Tangerang Selatan: Terj. Tim Penerjemah Baca.
- Darmawan, Sigit B. 2008. Mindset: Inti Pembelajaran Diri.
- Dayakisni and Hudaniyah. 2003. Psikologi Sosial Edisi Revisi. Malang: UMM Press.
- Dweck, C. S. 2006. Mindset: The New Psychology of Success. Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta.
- Dweck, Carol. 2012. How You Can Fulfill Your Potential. Constable & Robinson. New York.
- Fitriyah, Nina. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. Jurnal Tuna Bangsa, Vol. 6, No.1.
- Fitriyah, Nina. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. Jurnal Tuna Bangsa. Vol. 6, No.1.
- Gunarsa, S.D, Yulia. 1983. *Psikologi perkembangan Anak dan Remaja*. PT. BPK Gunung Mulia.
- Haswinda, Sulfasyah, Tasrif akib. 2018. Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar. Vol. 3. No. 2.

- Hendrawansyah, R. Y. Dkk. 2009. Multimedia Pembelajaran Lithosfer untuk SMA Kelas X. Jurnal Teknologi Informasi. Vol. 5. No. 2.
- Hendry. 2005. Panduan Praktis Membuat Game 3D. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- <https://youtu.be/f6PSSuTHp2U>
- Iskandar, J. Upaya Meningkatkan Penguasaan Konsep IPA Melalui Penggunaan Media Audio Visual Improving. Journal of Biology Education Research. 1(1).
- Iverson, A. 2003. Preparing Program Objectives Theory & Practice. Toronto. Ontario: The International Development Research Centre.
- Kementrian Agama RI. 2010. Al-Qur'an dan Tafsirnya jilid X. Jakarta: Percetakan Ikrar Mandiri abadi.
- Khodijah, Nyanyu. 2016. Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Komariah. 2011. Administrasi Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Lunandi, A. G. 1993. Pendidikan Orang Dewasa". Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Mahmud, F. On-line: <https://fikrimahmud.tripod.com/artikel/id9.html>, Akses: 2 Maret 2012
- Muvawala, J. Determinants of learning outcomes for primary education: A case of Uganda. Journal Statistique Africain.
- Narni. 2015. Upaya Meningkatkan Motivasi Berprestasi Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Modeling. Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling. Vol.1, No.1.

- Nasution, S. 1987. Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bina Aksara.
- Nasution, S. 1987. Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bina Aksara.
- Nur Aini, Dian Fitri, F. H. 2016. Pengembangan Motivasi Belajar Siswa Berprestasi Anak Tenaga Kerja Indonesia. Studi Kasus pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Blitar. Jurnal Pendidikan.
- Pudjijogiyanti, C. 1993. Konsep Diri Dalam Pendidikan. Jakarta: Arcan.
- Rahmah, S., Yulianti, L. Dkk. 2018. Penguasaan Konsep Ipa Pada Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM. 3(1).
- Rahman, Sumarti. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo. Gorontalo.
- Rahmat, J. 2007. psikologi Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sandtrock, W. John. 2006. Human Adjustment. Mc Graw-Hill Companies.
- Sarwono, Jonathan. 2006*Metode Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyanto. Pentingnya Motivasi Berprestasi Dalam Mencapai Keberhasilan Akademik Siswa. Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni. Peningkatan Motif Berprestasi melalui Penerapan Konseling Kelompok pada Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 11 Bandung. Jurnal Penelitian Pendidikan.

- Surya, Hendra, "Percaya Diri Itu Penting: Peran Orangtua Dalam Menumbuhkan Percaya Diri Anak, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2007, hal. 99.
- Suryanto dan Muhammad Safrizal. 2015. Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karyawan Teladan Dengan Metode SMART (Simple Multi Attribute Rating Technique. Jurnal CoreIT. Vol.1. No.2.
- Syah, M. 2006. Psikologi Belajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- W. Adi Gunawan, "The Secret of Mindset", Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2007, hal. 14
- Wahyuningsih, Rita Sri. Dkk. Meningkatkan Motivasi Berprestasi Melalui Konseling Kelompok dengan Teknik Live Model pada Siswa SMKN 1 Seyegan.
- Watkins, M. 2015. An Audio-Visual Approach To Teaching The Sosial Aspects Of Sustainable Product Design Forekademisk.
- Widlatika, Vladina Nur. 2014. Pengembangan Media Visual Kirigami Pop Up Dengan Materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam Indonesia Untuk Pembelajaran IPS di SMP Kelas VII. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widayatun, T. R. 1999. Ilmu Perilaku. Jakarta: CV. Sagung Seto.
- Widiarti, P. W. "Konsep Diri (Self Concept) dan Komunikasi Interpersonal dalam Pendampingan pada Siswa SMP Yogyakarta. 47(1).

- Widiarti, P. W. Konsep Diri (Self Concept) dan Komunikasi Interpersonal dalam Pendampingan pada Siswa SMP Yogyakarta. 47(1).
- Wilis, R. 2011. *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Bandung: Erlangga.
- Wisman, Yossita. 2020. Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang. Vol.11 No.1.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A