Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia
Volume 8 Nomor 3 Tahun 2022
Tersedia Online: https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR
p-ISSN. 2460-9722 | e-ISSN. 2622-8297

# PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO *POWTOON* SEBAGAI LAYANAN INFORMASI UNTUK DISIPLIN BELAJAR SISWA SMP DI BANJARBARU

Mega Pradina[1], Ani Wardah[2], Aminah[3]

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari
megapradina36@gmail.com/0895700889388

**ABSTRAK**

Dalam kegiatan belajar tidak akan terlepas dari peraturan dan ketentuan yang berlaku di sekolah. Peserta didik dituntut untuk dapat berperilaku sesuai dengan aturan berlaku di sekolah, pentingnya pendidikan di sekolah membuat peserta didik menyadari bahwa sangat penting tata tertib yang harus dipatuhi. Kedisiplinan merupakan persoalan penting dalam proses belajar tanpa kedisiplinan, peserta didik tidak bisa mengikuti pelajaran yang baik. Sejauh ini pada umumnya Guru bimbingan dan konseling melakukan layanan melalui cara ceramah, Tanya jawab, dan nasihat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh Guru bimbingan dan konseling adalah menggunakan media video powtoon sebagai alternatif untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian R&D, Pengembangan Media Layanan Informasi Menggunakan Video Powtoon Untuk Disiplin Belajar Siswa mengadaptasi dari strategi pengembangan Borg & Gall (dalam Sugiyono., 2018). Validasi yang dilakukan oleh ahli bimbingan konseling, ahli media, dan uji pengguna ada 4 aspek yang dinilai yaitu dari kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kemenarikan. Untuk hasil penilaian media video disiplin belajar dari ahli bimbingan konseling, ahli media, dan uji pengguna ini peneliti mendapatkan kategori "Sangat Layak". Mengharapkan untuk produk media layanan informasi menggunakan powtoon ini dapat diimplementasikan untuk meningkatkan pengetahuan mengenai disiplin belajar serta dapat meningkatkan disiplin belajar pada siswa.

**Kata Kunci:** Video *powtoon*; Layanan Informasi; Disiplin Belajar;

---

***ABSTRACT***

*In learning activities will not be separated from the rules and regulations that apply in schools. Students are required to be able to behave in accordance with the rules in force in the school, the importance of education in schools makes students realize that it is very important rules that must be obeyed. Discipline is an important issue in the learning process without discipline, students cannot follow good lessons. So far the teacher in general has provided guidance and counseling services through lectures, questions and answers, and advice. One effort that can be done by the teacher guidance and counseling is to use video powtoon as an alternative to convey information to students. In this study, researchers used R&D research, Media Information Services Development Using Video Powtoon for Student Learning Discipline adapted from the development strategy of Borg & Gall (in Sugiyono., 2018). Validation is done by counseling guidance experts, media experts, and user tests there are 4 aspects that are assessed namely the usefulness, feasibility, accuracy, and attractiveness. For the results of the video discipline assessment of learning discipline from counseling guidance experts, media experts, and user test researchers get the category "Very Eligible". Expecting information service media products using this powtoon can be implemented to increase knowledge about the discipline of learning and can improve the discipline of learning in students.*

***Keywords:*** *Powtoon video; Information Services; Learning Discipline;*

**PENDAHULUAN**

Kedisiplinan merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan sehari-hari, dan juga sangat penting dalam proses belajar mengajar di sekolah, tanpa adanya kedisiplinan siswa akan sulit dalam mengikuti pelajaran dengan baik. Sehingga hal tersebut dapat menyebabkan pelanggaran-pelanggaran yang mengganggu aktivitas belajar, pelanggaran-pelanggaran yang sering siswa lakukan menurut (Ningsih, B. M., & Widiharto, C. A. (2014). Yaitu menyontek, tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar, sering membolos dan lain-lain. Dalam disiplin belajar itu sendiri menurut (Isnaini, F., & Taufik. 2015).

Menurut Sadiman. (2010). Dalam (Ananda, Wardah, & Aminah. 2021) jenis media yang digunakan pada kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media grafis meliputi: gambar/foto, sketsa, diagram, grafik, poster, papan flannel, papan bulletin.
2. Media audio meliputi: radio, alat perekam pita magnetic, laboraturium Bahasa.
3. Media proyeksi diam meliputi: televisi (tv), video, permainan, dan simulasi.

Ada dua hal yang mempengaruhi disiplin menurut Tu'u (dalam Ningsih, B. M., & Widiharto, C. A. 2014). Yaitu disiplin yang datangnya dari dalam diri kita sendiri (*intern*), dan disiplin yang datangnya dari paksaan oleh orang lain (*ekstern*). Disiplin dalam surat Al-Ashr ayat 1-3 juga sudah menjelaskan bahwa yang pertama bahwa disiplin merupakan keimanan yang kuat dan akan menimbulkan dorongan dalam hati untuk memanfaatkan waktu dengan baik, yang kedua nilai dari kedisiplinan dapat membuat seseorang mempunyai planning untuk masa depan yang akan ditempuh supaya memiliki arah tujuan yang jelas dan terarah, yang ketiga yaitu dengan memanfaatkan waktu seefektif mungkin akan meminimalisir penggunaan waktu yang tidak berguna yang nantinya akan menimbulkan penyesalan dan akan dipertanggungjawabkan di akhirat nanti. (Fitri, S. R. A., & Tantowie, T. A. 2018).

Disiplin belajar menurut Aliahardi, T. H. (2016). Merupakan kesadaran yang ada di dalam diri sendiri untuk bisa mengontrol agar dapat belajar dengan sungguh-sungguh, disiplin belajar berfungsi sebagai pengendalian dalam diri sehingga siswa akan belajar dengan penuh kesadaran tanpa adanya paksaan dari luar. Dalam disiplin belajar mencakup perilaku yang dapat mengatur waktu belajar, mematuhi aturan-aturan dalam kegiatan pembelajaran, dan efisien dalam penggunaan waktu. Untuk membentuk disiplin belajar itu sendiri para siswa tidak hanya sendiri, tetapi juga mendapat kontrol dari orang tua sebagai pemimpin di rumah, guru dan lingkungan sekitar siswa juga bisa untuk mendukung para siswa untuk disiplin.

Di dalam disiplin belajar ini sangat dibutuhkannya motivasi belajar, menurut Fitri, E., Ifdil, I., & Neviyarni, S. (2016). Motivasi belajar berperan untuk menumbuhkan gairah, merasa senang, dan semangat dalam belajar, untuk siswa yang memiliki motivasi belajar yang kuat akan memiliki banyak energi untuk melaksanakan kegiatan dalam belajar. Sedangkan siswa yang motivasi belajarnya hanya sedikit, maka akan sulit dalam menjalankan kegiatan belajar dengan baik. Untuk memiliki motivasi belajar yang besar juga dibutuhkannya dukungan atau motivator, dukungan yang paling pertama yang sangat penting yaitu dukungan dari orang tua, untuk yang kedua bisa dari guru atau lingkungan ada di sekitarnya, dan idola yang siswa kagumi juga bisa menjadi salah satu motivator dalam menjalankan aktifitas belajarnya.

Menurut Liang Gie. (2000). (dalam Masrohan, A. 2014). Ada beberapa cara untuk memiliki disiplin belajar yang baik, yaitu (1) mencurahkan perhatian penuh di saat belajar, (2) membaca buku secara tekun, (3) mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib, (4) mencatat bahan bacaan dengan rapi dan teratur, (5) dapat mengelola waktu belajar dengan baik, (6) dapat mengendalikan diri agar dapat melaksanakan semua tugas yang sudah diberikan oleh guru.

Masuknya media audio visual menurut Sadiman, S. A., Rahadjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010.) pada akhir tahun 1950, komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu audio visual. Sehingga selain sebagai alat bantu media juga berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi belajar.

Menurut Sadiman, S. A., Rahadjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010.) . Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan seperti memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat berbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, dalam penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif yang ada di siswa. Di dalam media pendidikan ini mempunyai berbagai macam media menurut Sadiman, S. A., Rahadjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010)., yaitu: media grafis (gambar atau foto, sketsa, bagan, hrafik, kartun), media audio

(radio laboratorium bahasa), media proyeksi diam (proyektor, film, video, permainan, dan simulasi).

Media belajar diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar. Dengan media, peserta didik akan terlihat lebih aktif, lebih termotivasi,memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi para peserta didik. Apalagi dengan menggunakan media video untuk media pembelajarannya. Fadhli, M. (2016).

Penggunaan media komunikasi elektronik menurut Kristanto, A. (2011). Semakin meluas, salah satu bentuk media komunikasi elektronik adalah media audio-visual. Misalnya pada media video dengan karakteristik utamanya yaitu visual motion serta dengan dukungan audio. Software media ini merupakan hasil rekayasa teknologi rekam dalam bentuk pita seloluid, CD, DVD, hard disk dan media simpan lainnya. Menurut Munir (dalam Fadhli, M. 2016). Video adalah teknologi dengan penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Video merupakan gambar yang bergerak. Video fungsinya sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bersifat fakta, bisa bersifar informatif, edukatif maupun instruksional. (Sadiman, S. A., Rahadjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. 2010).

Menurut Tohirin (dalam Ananda, Wardah, & Aminah. 2021) teknik yang sering digunakan untuk layanan informasi, teknik yang paling umum digunakan oleh untuk menyampaikan informasi kegiatan panduan dan layanan konseling seperti ceramah, jawaban dan berdiskusi. Teknik penargetan melalui media; teknik rekayasa acara khusus. Layanan informasi dilakukan melalui media khusus, media tulis, media gambar, poster, media video, media elektronik, tap recorder, internet, dan banyak lagi.

Pembelajaran dengan menggunakan media video Eko Febrian (dalam Hakim, L. 2017). Memiliki keunggulan, yaitu dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam hal ini dapat meningkatkan kemampuan mengingat, memahami, menerapkan dan menganalisis. Video sebagai media perantara untuk menyajikan informasi memilliki banyak kelebihan dan manfaatnya, yaitu: ukuran tampilan pada video sangat fleksibel dan dapat diatur dengan sesuai kebutuhan, lalu video merupakan bahan ajar yang non cetak yang kaya akan informasi dan lugas, karena dapat sampai kehadapan siswa secara langsung, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, video dapat digunakan lebih dari satu kali dan bisa digunakan oleh siapa saja.

Isi pesan yang ada di dalam video diungkapkan dengan melalui visualisasi disertai dengan dukungan suara. Program media video menurut Kristanto, A. (2011). Ini membahas bahasa visual yang meliputi: jenis-jenis serta fungsi ukuran dan gerakan visual dalam video. Di dalam penyajiannya terbagi atas beberapa *sequence*, dimulai dari pembuka, inti pesan, materi, dan penutup. Di dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan aplikasi *powtoon* sebagai media pendukung dalam penelitian meningkatkan disiplin belajar siswa. Menurut Andini, V. D. (2019).

*Powtoon* menurut Adkhar, B. I. (2015). Adalah sebuah aplikasi *web apps* online gratis yang memungkinkan pengguna di dalam membuat video pendek dengan cara yang mudah, karena tampilan *powtoon* yang sangat mirip dengan powerpoint dan telah dilengkapi dengan fitur-fitur pilihan karakter animasi yang sangat menarik bagi para siswa, diantaranya: animasi tulis tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah, memiliki objek, latar belakang dan musik, sehingga pengguna dapat membuat video dengan fitur-fitur yang telah tersedia. Selain itu juga untuk para pengguna juga dapat mengimpor gambar atau audio. *Powtoon* merupakan salah satu *freeware* atau program yang bisa digunakan dengan gratis oleh para pengguna internet. *Powtoon* memiliki banyak kelebihan tersendiri yaitu diantaranya kemudahan dalam membuat objek, tokoh, latar, pilihan, warna yang banyak, gerakan serta mimik tokoh kartun yang sudah disediakan oleh powtoon sendiri. Kelebihan dari powtoon ini yakni interface dalam pembuatan video yang baik dan mudah digunakan serta tersedianya banyak animasi-animasi yang lucu dan menarik yang dapat dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas. Untuk durasi dalam pembuatan video di applikasi *powtoon* ini sendiri hanya dibatasi waktu 3 menit saja, untuk bisa membuat video yang lebih dari 3 menit bisa dengan membayar terlebih dahulu di applikasi *powtoon*.

Menurut Fitri, E., Ifdil, I., & Neviyarni, S. (2016). Layanan informasi adalah layanan untuk membekali para peserta didik dengan pengetahuan data dan fakta yang ada di bidang pendidikan sekolah, bidang pekerjaan, dan bidang perkembangan pribadi sosial, supaya para peserta didik agar belajar tentang tentang lingkungan hidupnya dan lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri.

Semakin majunya teknologi informasi dan komunikasi maka dalam pelayanan informasi ini bisa menggunakan media teknologi tersebut sebagai medianya, untuk mempermudah guru bimbingan konseling atau konselor dalam menyampaikan informasi.

## METODE

Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian R&D *Borg & Gall.*(dalam Sugiyono., 2018). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Dalam pengembangan model bimbingan melalui media video ini, prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan terdiri atas 6 tahapan yaitu (1) Identifikasi kebutuhan, (2) Perumusan tujuan, (3) pembuatan media video. Dalam pembuatan media video ini terbagi menjadi dua yaitu pembuatan media dan pembuatan prototype, (4) Validasi produk, (5) Tahap revisi, (6) Tahap pengemasan.

Untuk instrumen pengumpulan data dalam pengembangan media video ini menggunakan instrumen berupa angket. Angket berisi sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari ahli dan pengguna produk mengenai kelayakan media yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh ahli bimbingan konseling, ahli media, serta Guru bimbingan dan konseling selaku calon pengguna produk berupa angket tertutup dan tidak langsung yaitu berbentuk check list dan uraian singkat. Angket yang digunakan terdiri dari dua bagian, yaitu lembar penilaian yang berupa skala bertingkat yang terdiri dari pertanyaan yang diikuti kolom-kolom atau pilihan-pilihan yang menunjukkan tingkatan kesesuaian produk yang dikembangkan, jawaban angket menggunakan skala likert dengan kategori pilihan dan lembar kritik dan saran yang diisi oleh ahli sebagai masukan atau saran untuk memperbaiki media. Dalam penelitian ini menggunakan skala 1 sampai 4, dengan skor 1 terendah dan skor tertinggi 4. Dari perhitungan skor masing-masing pernyataan tersebut, lalu dicari persentasi jawaban dari keseluruhan responden.

Adapun untuk analisis persentase rata-rata jawaban peneliti menggunakan rumus:

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

P: Angka Persentase
F: Skor yang diperoleh
N: Skor Maksimal

Adapun instrument skor penilaian oleh ahli validasi menurut Sugiono (2016) sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria skor yang digunakan penelitian pengembangan dalam memberikan penilaian oleh validasi ahli**

| Kriteria | Skor |
|---|---|
| Sangat setuju (SS) | 4 |
| Setuju (S) | 3 |
| Tidak Setuju (TS) | 2 |
| Sangat Tidak Setuju (STS) | 1 |

Selanjutnya, untuk menghitung persentase kelayakan pengembangan media dari setiap aspek menggunakan rumus skala likert. dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

**Keterangan:**
P : Persentase
∑x : Jumlah jawaban responden dalam satu item
∑*xi* : Jumlah nilai ideal dalam item

**Tabel 2 Kriteria skor kelayakan pengembangan media poster**

| Skor Rata-rata (%) | Kategori |
|---|---|
| 0% – 25 % | Tidak layak |
| 26% – 50% | Kurang layak |
| 51% – 75% | Layak |
| 76% – 100 % | Sangat layak |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan dari setiap tahapan prosedur penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1) Identifikasi kebutuhan yang diperlukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di siswa

dengan mengumpulkan materi mengenai disiplin belajar baik dari jurnal atau dari buku, dan merancang isi video melalui applikasi *powtoon*.

2) Perumusan tujuan penelitian pengembangan media video powtoon ini, peneliti bermaksud menarik perhatian siswa agar memperhatikan layanan informasi yang sedang diberikan oleh guru bimbingan konseling dan dari hasil pembuatan media video disiplin belajar ini pula peneliti bermaksud agar siswa yang sebelumnya kurang dalam disiplin belajar bisa memperoleh gambaran bahwa disiplin belajar itu sangatlah penting,
3) Pembuatan media ini, ada 2 tahap yaitu penulis membuat media layanan informasi mengenai disiplin belajar dengan menggunakan media video powtoon, dan yang kedua membuat prototype, yang pertama yaitu pembuatan media ini melalui diharuskan login ke website Powtoon.com, setelah masuk ke applikasi powtoon penulis harus sign up terlebih dahulu, dalam sign up ini bisa menggunakan akun Google atau Facebook, yang kedua yaitu pemilihan tipe powtoon ini peneliti disuguhkan beberapa tipe-tipe untuk membuat powtoon yang akan dibuat. Untuk tipe-tipe ini ada remote & office, remote learning, explainer video, marketing video, dan presentation, dalam tipe-tipe ini terdapat pula blank powtoon, yang ketiga yaitu tampilan animasi ini ada beberapa pilihan yang di suguhkan oleh applikasi powtoon sendiri yaitu, modern edge, whiteboard, cartoon, infographic, dan real, lalu yang keempat yaitu lembar kerja ini terdapat slide, time line, dan tools box. Slide yang berfungsi untuk melihat seluruh slide dari persentasi, menambahkan, menggeser, atau menghapus. Time line terdapat pada bagian bawah lembar kerja yang fungsinya untuk mengatur waktu kemunculan animasi dan mengatur durasi pada slide. Dan Tools box terdapat pada layar komputer di sebelah kanan, yang berisi scene, background, text, chacarther, propety, shape, music, media dan spesial, dan yang kelima yaitu tahap penyimpanan dalam powtoon ini ada beberapa pilihan untuk menyimpannya yaitu, share link, download video (MP4), powtoon, youtube, download PPT, download PDF, dan facebook page. Lalu tahap yang kedua yaitu pembuatan prototype, dalam pembuatan prototype ini dilakukan sebelum menyusun media video, pembuatan prototype bertujuan sebagai dasar dalam penyusunan media video. Dalam penyusunan media video ini peneliti membagi beberapa sesi dalam video, dalam video disiplin belajar dibagi menjadi 5 sesi yaitu: a. Peneliti mengumpulkan informasi dan materi-materi tentang disiplin belajar, motivasi, dan cara meningkatkan disiplin belajar yang diambil dari jurnal, dan penelitian terdahulu, b. Setelah pengumpulan informasi danmateri mengenai disiplin belajar, peneliti membuat naskah terlebih dahulu sebelum membuat video, c. Dalam isi video peneliti membagikan dengan beberapa sesi per materi yang akan di sampaikan, d. Dalam sesi pertama peneliti mengisi dengan judul project yaitu MKDB Project, lalu menjelaskan sedikit mengenai MKDB itu sendiri, lalu dilanjutkan dengan memberikan pernyataan mengenai disiplin, e. Lalu dalam sesi kedua peneliti mengisi dengan pengertian disiplin secara singkat, menjelaskan disiplin dalam surah Al-Ashr, 2 hal yang mempengaruhi disiplin, dan 4 faktor membentuk disiplin, f. Dalam sesi ketiga peneliti mengisi dengan pengertian belajar, manfaat, pengertian disiplin belajar, motivasi belajar, g. Lalu di sesi keempat peneliti mengisi dengan bentuk pelanggaran siswa, dampak tidak disiplin belajar, manfaat disiplin belajar, h. Dalam sesi kelima ini peneliti mengisi video dengan menyebutkan tokoh-tokoh yang sukses dengan disiplin belajar, dan cara meningkatkan disiplin belajar, dan untuk yang terakhir peneliti mengisi dengan penutup.
4) Validasi produk ini dilakukan sebelum digunakan untuk keperluan uji coba, dalam validasi produk ini bertujuan untuk mengetahui kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kemenarikan sebuah media. Dalam validator produk media meliputi 1 dosen Ahli Bimbingan Konseling dengan persentase 88,75% dengan keterangan “Sangat Layak”, 1 Ahli Media dengan persentase 88,75% dengan keterangan “Sangat Layak, dan 5 Uji Pengguna (Guru Bimbingan dan Konseling), dalam uji pengguna ini peneliti menggunakan 5 orang guru bimbingan dan konseling dalam menilai hasil video yaitu dari SMPN 13 Banjarbaru dengan persentase 83,75% dengan keterangan “Sangat Layak”, SMPN 3 Banjarbaru dengan persentase 87,5% dengan keterangan “Sangat Layak”, SMPN 4 Banjarbaru dengan persentase 88,75% dengan keterangan “Sangat Layak”, SMPN 15 Banjarbaru dengan persentase 76,25% dengan keterangan “Sangat Layak”, dan SMPIT Robbani Banjarbaru dengan persentase 77,5% dengan keterangan “Sangat Layak”.

5) Revisi produk ini bertujuan untuk memperbaiki atau menyempurnakan media video disiplin belajar yang sudah dinilai oleh validator sesuai dengan komentar dan saran yang telah diberikan validator. Berikut ini komentar serta saran yang diberikan oleh validator: a. Revisi produk ahli bimbingan dan konseling, Validator Ahli bimbingan konseling ini dinilai oleh dosen Bimbingan dan Konseling yang ada di UNISKA dengan Ibu Sri Ayatina Hayati, M.Pd. Saran dari ahli bimbingan konseling ini yaitu untuk musik dalam video alangkah baiknya dalam setiap session dibedakan, agar siswa selalu tertarik dalam memperhatikan video, b. Revisi produk ahli media, Validator Ahli Media ini dinilai oleh M.Ridha Aditya, S.Pd, saran dari ahli media ini mengenai video disiplin belajar yaitu untuk instrument lagu yang ada di setiap sesi video sebaiknya dibedakan dan dipilih instrument lagu yang lebih bersemangat, d. Revisi produk uji pengguna (guru bimbingan dan konseling), Validator uji pengguna ini dinilai oleh 5 orang guru bimbingan dan konseling dari beberapa SMP yang ada di Banjarbaru. Yang pertama yaitu dari SMPN 13 Banjarbaru oleh ibu Northaibah, S.Pd komentar dan saran dari beliau yaitu perlunya diganti dibagian instrument lagu pada video agar lebih dipilih instrument yang ritmen lagunya lebih bersemangat. Untuk guru yang kedua yaitu dari SMPN 4 Banjarbari oleh ibu Miftahul Jannah S.Pd, komentar dan saran dari beliau setelah menilai hasil video disiplin belajar yaitu pada bagian instrument lagu dapat dipilih lagu yang bisa membawa semangat. Untuk guru bimbingan dan konseling yang ketiga yaitu dari SMPN 13 Banjarbaru oleh ibu Hikmati Raudah, S.Pd, komentar dan saran dari beliau yaitu penggunaan kata keuntungan pada video disiplin belajar mungkin bisa diganti dengan kata manfaat disiplin belajar dan untuk instrument musiknya bisa ditambahkan yang lebih bisa membawa semangat. Untuk guru bimbingan dan konseling yang keempat yaitu dari SMPIT Robbani Banjarbaru oleh Bapak H.M. Fahmi Abrari, S.Pd, komentar dan saran dari beliau yaitu untuk durasi video disiplin belajar bisa dikecilkan lagi sehingga tidak menimbulkan kebosanan, dan juga perlu ditambahkan lagi gambar yang lebih bervariasi. Untuk guru bimbingan dan konseling yang kelima yaitu dari Ibu Rizki Wanda Sari, S.Pd, komentar beliau yaitu media video ini sangat berguna untuk penyampaian materi mengenai belajar efektif apalagi pada keadaan sekarang ini, dan dari segi gambar, suara dan warna sudah menarik.
6) Pengemasan media, Dalam tahap pengemasan media video ini merupakan tahap terakhir pada prosedur pengembangan.

Penelitian dan pengembangan pada produk ini dilakukan dengan sebuah perencanaan dengan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi di sekolah SMPN 13 Banjarbaru. Dari hasil observasi peneliti diketahui bahwa SMPN 13 Banjarbaru belum ada yang menggunakan layanan informasi dengan menggunakan media video, sebelumnya guru bimbingan konseling yang ada di SMPN 13 Banjarbaru dalam menyampaikan layanan informasi hanya dengan ceramah saja.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam pembuatan media video ini adalah menentukan tema yang akan dibuat, kemudian merancang naskah untuk memasukkan materi yang akan di sampaikan di dalam video, *login* terlebih dahulu ke applikasi *powtoon* untuk membuat videonya, lalu menentukan animasi dan gambar yang akan di buat, lalu menyiapkan instrument lagu untuk jadi backsound dari video tersebut. Produk yang telah selesai dibuat, selanjutnya di validasi oleh beberapa ahli yaitu ahli bimbingan konseling, ahli media, dan uji pengguna atau guru bimbingan konseling.

**PENUTUP**

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan dalam produk media video ini adalah: (1)Telah dikembangkan media video sebagai salah satu media untuk menyampaikan layanan informasi. Media video ini dibuat dengan menggunakan applikasi *powtoon*. (2) Rata-rata penilaian yang dihasilkan dari validasi produk yaitu, validasi ahli bimbingan konseling mendapatkan persentase 88,75% dengan kategori “Sangat Layak”, dari validasi ahli media mendapatkan persentase 88,75% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan validasi uji pengguna atau guru bimbingan konseling, ada 5 orang guru bimbingan konseling. Yang petama dari SMPN 13 Banjarbaru mendapatkan persentase 83,75% dengan kategori “Sangat Layak”. Untuk yang kedua dari SMPN 4 Banjarbaru mendapatkan persentase 88,75% dengan kategori “Sangat Layak”. Untuk guru yang ketiga dari SMPN 15 mendapatkan persentase 76,25% dengan kategori “Sangat Layak”. Untuk guru bimbingan konseling yang keempat dari SMPN 3 Banjarbaru mendapatkan persentase 87,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Untuk guru kelima dari SMPIT Robbani Banjarbaru yaitu dengan Bapak H.

M. Fahmi Abrari, S.Pd, dari penilaian beliau mendapatkan rata-rata 3,1 dengan kriteria persentase 77,5% dan endapatkan kategori penilaian adalah "Sangat Layak".

Saran: (1) Bagi peneliti, mengharapkan hasil dari penelitian media layanan informasi dengan menggunakan media video *powtoon* tentang disiplin belajar ini dapat digunakan dalam proses pemberian informasi disekolah, sehingga bisa lebih bermanfaat, (2) Saran implementasi, peneliti mengharapkan untuk produk media layanan informasi menggunakan *powtoon* dengan tema disiplin belajar ini dapat diimplementasikan untuk meningkatkan pengetahuan mengenai disiplin belajar serta dapat meningkatkan disiplin belajar, (3) Saran pengembangan produk lebih lanjut, peneliti mengharapkan media layanan informasi dengan menggunakan applikasi *powtoon* ini dapat lebih dikembangkan kembali dengan materi-materi yang lainnya tidak hanya mengenai disiplin belajar.

**REFERENSI**

Adkhar, B. I. (2015). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).

Aliahardi, T. H. 2016. Pengaruh Penggunaan Waktu Menonton Televisi, Internet, dan Handphone terhadap Disiplin Belajar Siswa di Lombok. SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial, 3(2).

Ananda., Wardah., & Aminah (2021). Pengembangan Media Poster Layanan Informasi Dampak Pernikahan Dini Pada Siswa SMP di Banjarbaru. *Jurnal Mahawsiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia, 7(1), 1-5.*

Andini, V. D. (2019). Pengembangan Media Layanan Informasi Menggunakan Powtoon Tentang Bahaya Merokok Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah Tahun Ajaran 2019/2020 (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Fitri, E., Ifdil, I., & Neviyarni, S. (2016). Efektivitas layanan informasi dengan menggunakan metode blended learning untuk meningkatkan motivasi belajar. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling, 2(2), 84-92.

Kristanto, A. (2011). Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/Tv Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)

Masrohan, A. (2014). Penerapan Konseling Kelompok Realita Teknik Wdep Untukmeningkatkan Disiplin Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Rogojampi Banyuwangi. Jurnal BK UNESA, 4(3).

Ningsih, B. M., & Widiharto, C. A., 2014. Peningkatan Disiplin Siswa dengan Layanan Informasi Media FilmEmpati. Jurnal Bimbingan dan Konseling, 1(1).

Sadiman, S. A., Rahadjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. 2010. Media Pendidikan. Jakarta:PT Rajagrafindo Persada.

Sugiyono., 2018. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.