

## The Development of Video as a Guidance and Counseling Media to Develop Student Creativity

Maryam Rahim, Tuti Wantu, Jumadi Mori Salam Tuasikal, Mardia Bin Smith.

Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia.

\*Korespondensi: [maryamrahim63@gmail.com](mailto:maryamrahim63@gmail.com)

### Abstract

*The limited learning media also affects the efforts of teachers to develop student creativity. On the basis of this condition, it is deemed necessary to develop a creativity development video that can be used by teachers, so that education as an effort to develop student potential optimally can achieve the expected results. In addition to being a medium used by the teacher, the video is meant to be used by students independently. This study aims to produce videos as a medium of guidance and counseling for the development of creativity of junior high school students. This study uses development research based on the stages of research by Sugiono. This study uses a quisioner as a data collection technique. Research activities include: (1) identifying problems in the field related to creativity development activities carried out by junior high school teachers, (2) analyzing the substance of the activity, (4) developing the initial video design, (5) developing expert validation instruments on the initial video design that has been developed, (6) carry out expert validation and revisions, (7) carry out small group trials and revise the final product. This research and development has produced a creativity development video that has gone through expert validation and small group trials, in the sense that it is suitable for use by teachers as a medium in developing the creativity of junior high school students.*

**Keywords:** Media Video; Guidance and Counseling; Creativity.

### Abstrak

Terbatasnya media pembelajaran turut mempengaruhi upaya guru dalam mengembangkan kreativitas siswa. Atas dasar kondisi inilah maka dipandang perlu mengembangkan video pengembangan kreativitas yang dapat digunakan oleh guru, agar pendidikan sebagai upaya mengembangkan potensi siswa secara optimal dapat mencapai hasil sebagaimana yang diharapkan. Video dimaksud selain dapat menjadi media yang digunakan guru juga dapat digunakan siswa secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video sebagai media bimbingan dan konseling untuk pengembangan kreativitas siswa sekolah menengah pertama. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan yang berdasarkan tahapan penelitian oleh Sugiono. Penelitian menggunakan angket sebagai teknik pengumpulan data. Kegiatan penelitian meliputi: (1) mengidentifikasi masalah di lapangan berkaitan dengan kegiatan pengembangan kreativitas yang dilakukan guru sekolah menengah pertama, (2) menganalisis substansi kegiatan, (4) mengembangkan desain awal video, (5) mengembangkan instrumen validasi ahli terhadap desain awal video yang telah dikembangkan, (6) melaksanakan validasi ahli dan revisi, (7) melaksanakan uji coba kelompok kecil dan revisi produk akhir. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan video pengembangan kreativitas yang telah melalui validasi ahli dan uji coba kelompok kecil, dalam arti telah layak digunakan oleh guru sebagai media dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah menengah pertama.

**Kata Kunci :** Media Video; Bimbingan dan Konseling; Kreativitas.

**How To Cite :** Rahim, M., dkk. (2021). The Development of Video as a Guidance and Counseling Media to Develop Student Creativity. *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, 4(3), 203-211.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2021 by author

## PENDAHULUAN

Kreativitas dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang bervariasi, hal ini senada dengan pendapat Steve Curtis (DePorter, 2000) bahwa semua orang terlahir dengan kreativitas. Ada orang dengan tingkat kreativitas yang tinggi, ada yang sedang, dan ada pula yang tingkat kreativitasnya rendah. Perbedaan tingkat kreativitas ini membutuhkan usaha yang bervariasi pula dari sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang berkewajiban mengembangkan potensi siswa secara optimal. Kreativitas pada diri siswa perlu distimulir dan dikembangkan untuk menjadikan mereka sebagai pribadi yang kreatif. Sebagai pribadi yang kreatif, kelak mereka bukan saja dapat meningkatkan kualitas pribadinya, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas kehidupan bangsa dan negara. Sistem pendidikan di sekolah perlu dirancang sedemikian rupa sehingga mampu menghasilkan lulusan yang memiliki prestasi yang optimal di berbagai bidang, termasuk mampu mengembangkan kreativitasnya.

Menurut Munandar (2004) kreativitas itu sangat penting dalam menjalani kehidupan sehari-hari, hal ini dikarenakan memiliki keuntungan sebagai berikut; (1) dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup dimana individu yang berfungsi sepenuhnya, (2) bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, (3) memberikan kepuasan pada individu, dan (4) dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Di era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan Negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru.

Ketidakmampuan sekolah dalam mengembangkan kreativitas siswa bahkan mematikan kreativitas siswa merupakan salah satu kelemahan pendidikan yang ada di sekolah. Sebagaimana disinyalir oleh Parner (Munandar, 2004) bahwa siswa menerima begitu banyak instruksi bagaimana melakukan sesuatu di sekolah, sehingga kebanyakan dari mereka kehilangan kesempatan untuk kreatif. Kemampuan kreatif seseorang sering begitu ditekan oleh kondisi pendidikan dan pengalamannya sehingga siswa tidak dapat mengenali potensi sepenuhnya, apalagi mewujudkannya. Tidak dapat diingkari bahwa realita ini terjadi di sekolah-sekolah, khususnya pada tingkat sekolah menengah pertama yang menunjukkan bahwa upaya sekolah dalam mengembangkan kreativitas siswa masih terbatas sehingga kompetensi kreatifitas siswa belum teroptimalkan.

Fenomena tersebut dapat dilihat dari keterbatasan ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh para siswa yang terkungkung dan tidak tereksplor dengan baik. Lebih lanjut Munandar (Munandar, 2004) menjabarkan bahwa ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif yang dimaksud adalah sebagai berikut: a) keterampilan berpikir lancar yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. b) keterampilan berpikir luwes (fleksibel) yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. c) keterampilan berpikir rasional yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. d) keterampilan memperinci atau mengelaborasi yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik. e) keterampilan menilai (mengevaluasi) yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu

pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya.

Kemudian menurutnya siswa juga harus memiliki kemampuan kreatifitas yang ditandai dengan ciri-ciri afektif (*non-aptitude*) yang terdiri dari; a) rasa ingin tahu yaitu selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, objek dan situasi, peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui/meneliti. b) bersifat imajinatif yaitu mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi, menggunakan khayalan dan kenyataan. c) merasa tertantang oleh kemajuan yaitu terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit. d) sifat berani mengambil resiko yaitu berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional atau yang kurang berstruktur, dan e) sifat menghargai yaitu dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat diyakini bahwa jika kemampuan seperti ciri-ciri telah dijelaskan sebelumnya dimiliki dan menjadi keterampilan siswa, maka dengan kemampuan tersebut akan dapat menciptakan ide dan karya-karya terbaik, sebagai contoh ada beberapa ciptaan siswa yang telah terlihat dan dipopulerkan pada berita-berita nasional yang berguna untuk kehidupannya sehari-hari dan menjawab kebutuhan masyarakat pada umumnya, diantaranya kreativitas membuat lemari es tanpa listrik yang merupakan temuan siswa Sekolah Dasar Al Azhar 14 Semarang, ada juga dalam bidang transportasi dengan membuat pengamanan kendaraan bermotor dengan sidik jari temuan Sekolah Menengah Kejuruan 8 Bandung, berikut dalam bidang keamanan yaitu pembuatan sepatu anti pelecehan seksual temuan siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bogor, serta pemanfaatan limbah dengan dibuatnya biofungisida dari kulit randu temuan siswa Sekolah Menengah Atas PGRI 2 Kayen ([pedomanbengkulu.com](http://pedomanbengkulu.com), 2016). Namun tantangan dalam mengembangkan kreatifitas tentunya beragam dan perlu berbagai usaha yang bisa berkontribusi secara nyata dari berbagai pihak sesuai dengan keahlian masing-masing. Salah satu kategori pendidik yang memiliki tanggungjawab tersebut adalah guru bimbingan dan konseling.

Setelah dicemati terkait dengan perlunya peningkatan kemampuan kreatifitas siswa maka kita harus bisa meminimalisir faktor penghambat serta mendorong faktor-faktor pendukungnya, diantaranya dalam hal ini adalah kompetensi para pengajar serta alat pendukung seperti media yang akan digunakan dalam mengembangkan kreativitas siswa ([Maghfiroh et al., 2017](#)). Berdasarkan kondisi inilah maka dipandang perlu sebagai guru bimbingan dan konseling dituntut agar bisa mengembangkan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan kreatifitas siswa. Menurut ([Nursalim & Naqiyah, 2010](#)) media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa (konseli) untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi, salah satunya adalah penggunaan media video. Lebih lanjut, pentingnya pemanfaatan media dalam pelayanan bimbingan dan konseling adalah: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, (3) menimbulkan gairah/ minat siswa, interaksi lebih langsung antara siswa dengan

guru bimbingan dan konseling, (4) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama, (5) proses layanan bimbingan dan konseling dapat lebih menarik, (6) proses layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih interaktif, (7) kualitas layanan bimbingan dan konseling dapat ditingkatkan, (8) menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi layanan bimbingan dan konseling.

Oleh karena itu dengan adanya media video pengembangan kreativitas yang dapat digunakan oleh para guru sekolah menengah pertama, maka pendidikan sebagai upaya mengembangkan potensi siswa secara optimal dapat mencapai hasil yang diharapkan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Rahman et al., 2019) bahwa media video adalah salah satu media yang mampu memberikan dampak yang positif jika digunakan dengan baik. Selain meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan, di samping itu dikarenakan para siswa lebih cenderung menyukai sesuatu yang berhubungan dengan media visual. Disamping itu menurut Tim Pengembang (2011) media video juga dalam batas-batas dan kondisi tertentu bisa menggantikan peran guru, dalam hal ini guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi, sebab penyajian materi bisa digantikan oleh media ini, oleh sebab itu peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yakni memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar.

Dalam penelitian ini, inovasi dan keunikan dari video pembelajaran kreatifitas yang dibuat menyesuaikan dengan karakteristik tugas perkembangan dari siswa yang berada pada perkembangan masa remaja dimana substansi materi atau kontennya disederhanakan tanpa menghilangkan esensi yang harus mereka ketahui, dimulai dari penjelasan dan penggunaan dan pemilihan bahasa setiap sub materi sehingga mudah dipahami, kemudian ruang lingkup pokok bahasan materinya dibuat secara umum diperjelas dengan contoh-contoh yang spesifik dan implementatif, dan materinya disusun berdasarkan permasalahan kekinian yang sering dihadapi oleh remaja sehingga dapat menjawab dan menjadi alternatif persoalan yang selama ini terkadang tidak tertulis secara menyeluruh dalam buku-buku referensi atau boleh jadi materi-materi tersebut terpisah-pisah antara satu konsep dengan konsep yang lainnya namun dikonstruksikan kembali secara konferhensif pada media video kreatifitas tersebut. Sehingga diharapkan setelah siswa menggunakan media ini, kemampuan kreatifitas mereka dapat terukur, memandirikan, terinspirasi dan yang terpenting memahami dan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki olehnya.

Dalam pengembangannya materi pada video ini berisi penjelasan kepada siswa tentang cara dan langkah-langkah aplikatif tersistematik yang telah dikembangkan agar dapat meningkatkan potensi kreativitas yang dimiliki setiap orang. Langkah yang dimaksud yaitu (1) bagaimana menemukan ide kreatif, (2) cara memvisualisasikan ide yang telah ditemukan, (3) setelah itu menyiapkan bahan dan peralatan yang dibutuhkan, dan (4) dilanjutkan dengan membuat karya kreatif. Video dimaksud selain dapat menjadi media yang digunakan guru juga dapat digunakan siswa secara mandiri. Media video ini berupa video pengembangan kreativitas. Masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimanakah video sebagai media bimbingan dan konseling untuk mengembangkan kreativitas siswa Sekolah Menengah Pertama?" Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video untuk sebagai media bimbingan dan konseling untuk pengembangan kreativitas siswa Sekolah Menengah Pertama.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Kegiatan pengembangan mengacu pada model penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2017), yang terdiri dari langkah-langkah berikut: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, dan (7) revisi produk. Subyek penelitian terdiri dari: (1) Ahli sebanyak 3 orang, (2) Guru Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Pertama sebanyak 6 orang, dan (3) siswa SMP sebanyak 9 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan mendapatkan jawaban melalui angket yang kemudian dijumlahkan atau dikelompokkan sesuai dengan bentuk instrumen yang digunakan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh subjek penelitian yakni: (1) angket validasi ahli, dan (2) angket uji coba produk. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh melalui validasi ahli, dan analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil uji coba produk.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan diperoleh hasil, yakni video pengembangan kreativitas siswa sekolah menengah pertama yang dapat digunakan guru bimbingan dan konseling sebagai media dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah menengah pertama. Hasil ini diperoleh berdasarkan tahapan berikut:

### **Langkah I dan II. Potensi dan Masalah, dan Pengumpulan Data**

Pada langkah ini kegiatannya difokuskan pada mengidentifikasi berbagai potensi dan masalah yang ditemui di sekolah berkaitan dengan kegiatan pengembangan kreativitas yang dilakukan guru sekolah menengah pertama. Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara ditemui bahwa siswa-siswa sekolah menengah pertama memiliki potensi kreatif yang membutuhkan bantuan guru dalam mengembangkannya. Namun yang menjadi masalah adalah belum maksimalnya upaya guru dalam mengembangkan kreativitas siswa, mengingat guru harus mengejar pencapaian target kurikulum yang cenderung berorientasi pada pencapaian kompetensi kognitif, psikomotor, serta karakter siswa. Di samping itu media yang dapat membantu dalam mengembangkan kreativitas siswa sangat kurang, bahkan belum tersedia.

### **Langkah III. Mengembangkan desain awal produk**

Kegiatan pada tahap ini adalah mengembangkan desain awal produk video, yang meliputi: (a) skenario video, dan (b) desain awal video pengembangan kreativitas. Kegiatan diawali dengan penyiapan berbagai bahan yang dibutuhkan dalam mengembangkan desain awal produk.

### **Langkah IV. Validasi desain**

Kegiatan ini diawali dengan pengembangan instrumen validasi desain awal produk yang telah dikembangkan, yang dilanjutkan dengan validasi ahli, yang terdiri dari: (1) ahli desain media, (2) ahli psikologi perkembangan/ahli bimbingan dan konseling. Hasil validasi digunakan untuk melakukan revisi produk. Data hasil validasi ahli dijelaskan pada [tabel 1](#).

**Tabel 1** menunjukkan nilai rata-rata validasi terhadap video adalah 9, dengan kategori penilaian "sangat baik". Dengan demikian maka tidak perlu dilakukan revisi pada semua aspek yang dinilai dalam video.

**Tabel 1. Validasi Ahli Psikologi Perkembangan/Bimbingan dan Konseling**

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai	Revisi	
			Ya	Tidak
1.	Kejelasan uraian "menemukan ide"	9		√
2.	Uraian dapat membantu siswa dalam "menemukan ide"	9		√
3.	Kejelasan uraian "memvisualisasikan ide"	9		√
4.	Uraian dapat membantu siswa dalam "memvisualisasikan ide"	9		√
5.	Kejelasan uraian "menyiapkan bahan"	9		√
6.	Uraian dapat membantu siswa dalam "menyiapkan bahan"	9		√
7.	Kejelasan uraian "menciptakan karya kreatif"	9		√
8.	Uraian dapat membantu siswa dalam "menciptakan karya kreatif"	9		√
9.	Sistematika tahapan pengembangan kreatif	9		√
10.	Kesesuaian uraian dengan tingkat perkembangan siswa sekolah menengah pertama	9		√
Nilai rata-rata		9		√

**Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Media**

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai	Revisi	
			Yes	No
1.	Kualitas penampilan (visual)	8		√
2.	Kualitas suara (audio)	9		√
3.	Kejelasan pesan yang disampaikan	9		√
4.	Kesesuaian isi video dengan aktivitas belajar siswa tentang krestivitas	9		√
5.	Memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan	9		√
6.	Kemudahan penggunaan video oleh guru dan siswa	9		√
7.	Membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pengembangan kreativitas	9		√
8.	Membantu siswa dalam melaksanakan kegiatan pengembangan kreativitasnya	9		√
9.	Penggunaan video secara mandiri oleh siswa	9		√
10.	Tampilan video secara keseluruhan	9		√
Nilai rata-rata		8,9		√

**Tabel 2** menunjukkan nilai rata-rata validasi terhadap video adalah 8,9 dengan kategori penilaian "sangat baik". Dengan demikian maka tidak perlu dilakukan revisi pada semua aspek yang dinilai dalam video.

### Langkah V. Revisi produk

Kegiatan pada tahap ini adalah melakukan revisi terhadap produk awal berdasarkan data yang diperoleh dari validasi ahli. Revisi dilakukan pada aspek-aspek perangkat panduan yang memperoleh nilai 7,0 ke bawah. Setelah diadakan revisi maka diperoleh video pengembangan kreativitas siswa yang telah divalidasi ahli, yakni ahli Bimbingan dan Konseling/Psikologi Perkembangan, dan ahli Media Pembelajaran.

### Langkah VI. Uji coba produk

Kegiatan ini diawali dengan pengembangan instrumen uji coba produk, yang dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 6 (enam) orang guru



bimbingan dan konseling di sekolah menengah pertama. Hasil uji coba kelompok kecil ditunjukkan dalam [Tabel 3](#).

[Tabel 3](#) menunjukkan bahwa 100% guru bimbingan dan konseling menyatakan "mudah memahami" aspek-aspek dalam video, dan 93,6 % menyatakan "mudah melaksanakan", dan 6,4 % menyatakan "sulit melaksanakan". Dengan demikian maka tidak perlu dilakukan revisi pada semua aspek yang dinilai dalam video.

**Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

No.	Aspek yang Dinilai	Pemahaman		Pelaksanaan		Revisi	
		Mudah (%)	Sulit (%)	Mudah (%)	Sulit (%)	Ya	Tidak
1.	Uraian tentang cara menemukan ide	100	0	100	0		√
2.	Uraian tentang cara memvisualisasikan ide	100	0	100	0		√
3.	Uraian tentang cara menyiapkan bahan dan alat	100	0	100	0		√
4.	Uraian tentang cara membuat karya kreatif	100	0	84	16		√
5.	Uraian secara umum	100	0	84	16		√
<b>Rata-Rata</b>		<b>100</b>	<b>0</b>	<b>93,6</b>	<b>6,4</b>		

### Langkah VII. Revisi produk

Kegiatan pada langkah ini berupa revisi produk berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil. Tujuan dari pada kegiatan ini adalah memperoleh produk akhir video sebagai media bimbingan dan konseling untuk mengembangkan kreativitas siswa. Berdasarkan data hasil uji kelompok kecil, maka dapat disimpulkan bahwa tidak perlu dilakukan revisi terhadap video yang telah dikembangkan. Dengan demikian maka telah diperoleh produk akhir Video Pengembangan Kreativitas sebagai media bimbingan dan konseling untuk mengembangkan kreativitas siswa.

### Pembahasan

Pendidikan yang dilaksanakan di sekolah, diharapkan tidak hanya fokus pada pengembangan aspek pengetahuan (kognitif) dan aspek keterampilan (psikomotor) siswa tetapi juga memperhatikan pengembangan aspek nilai, sikap, serta kreativitas (afektif). Pelayanan bimbingan dan konseling yang dilaksanakan di sekolah-sekolah merupakan salah satu sub sistem yang sangat berperan dalam pengembangan aspek afektif siswa.

Bimbingan dan konseling bertujuan untuk membantu perkembangan siswa secara optimal, yakni perkembangan yang sesuai dengan potensi masing-masing siswa. Salah satu aspek perkembangan atau potensi siswa yang dapat dikembangkan melalui layanan bimbingan dan konseling adalah potensi kreatif atau kreativitas. Pengembangan kreativitas siswa melalui layanan bimbingan dan konseling penting dilakukan agar potensi kreatif siswa dapat berkembang secara optimal, dalam arti akan mewujudkan siswa yang kreatif, yang mampu menciptakan karya-karya kreatif yang bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain. Agar layanan yang dilaksanakan oleh guru bimbingan dan konseling mudah diikuti dan dipahami oleh siswa, serta benar-benar membantu mengembangkan kreativitas siswa maka dibutuhkan media, antara lain media video.

Video diklasifikasikan sebagai media audio-visual atau media pandang-dengar, yakni media berisi pesan yang dapat diterima oleh penerima pesan (komunikatif) dari pemberi pesan (komunikator) melalui indera pendengaran (audio) dan indera penglihatan (visual). Dalam teori komunikasi dikatakan bahwa komunikasi akan lebih efektif jika penerima pesan dapat menerima pesan melalui beberapa indera, semakin banyak indera yang digunakan dalam komunikasi, maka penerimaan pesan akan lebih efektif, dalam arti pesan yang diterima oleh penerima pesan benar-benar sesuai dengan pesan yang disampaikan oleh pemberi pesan. Dengan kata lain tidak akan terjadi distorsi dalam komunikasi ataupun dapat meminimalisir terjadinya distorsi.

Silberman (1996) berpendapat bahwa ketika pengajaran memiliki dimensi auditorial dan visual, pesan yang diberikan akan menjadi lebih kuat. Penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan 200% ketika digunakan media visual dalam mengajarkan kosakata. Tidak hanya itu, waktu yang diperlukan untuk menyajikan sebuah konsep dapat berkurang hingga 40% ketika media visual digunakan untuk mendukung presentasi lisan. Pike (Silberman, 1996) mengatakan bahwa dengan menambahkan media visual pada pemberian pelajaran, ingatan akan lebih meningkat dari 14 hingga 38%. Selain dapat meningkatkan penguasaan terhadap materi pelajaran, terdapat beberapa kelebihan media visual, yakni: cocok untuk mengajarkan keterampilan, dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat, dan menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang (Sadiman, 1996). Hasil penelitian Rahman, dkk (2018) yang bertemakan pembuatan media video menunjukkan bahwa media video bimbingan dan konseling untuk mengurangi perilaku bullying, baik dari segi konseptual maupun dari segi praktis memiliki kelayakan untuk diimplementasikan di sekolah. Selaras dengan penelitian tersebut penelitian yang juga mengungkap media video yang dilakukan oleh Hulukati et al (2019) menyimpulkan bahwa video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa media video sangat dibutuhkan di dalam proses pengajaran di sekolah. Namun satu hal yang harus diingat, bahwa tidak semua materi pelajaran tepat atau cocok untuk media video. Materi-materi yang perlu dipertimbangkan untuk suatu media video adalah materi yang berhubungan dengan proses, prosedural, sikap, faktual, materi yang sifatnya langka, materi yang memiliki risiko tinggi bila peserta didik berhadapan langsung dan materi yang membutuhkan aspek visual (sangat tergantung) dalam pencapaian kompetensinya (Situmorang, 2006).

Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan video pengembangan kreativitas siswa sekolah menengah pertama. Video ini berisi penjelasan tentang tahap-tahap menciptakan karya kreatif, disertai contoh yang mudah dipahami oleh siswa. Video ini telah divalidasi melalui validasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil validasi dapat disimpulkan bahwa video pengembangan kreativitas siswa sekolah menengah pertama yang dikembangkan melalui penelitian ini telah layak digunakan oleh guru bimbingan dan konseling dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah menengah pertama.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, telah dihasilkan Video Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama. Video ini telah divalidasi melalui validasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil validasi dapat disimpulkan bahwa Video Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama yang dikembangkan melalui penelitian ini telah layak digunakan oleh guru bimbingan dan konseling



sebagai media layanan dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah menengah pertama. Dengan demikian disarankan agar Video Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama yang merupakan hasil penelitian dan pengembangan ini hendaknya dimanfaatkan oleh guru bimbingan dan konseling sebagai media layanan dalam mengembangkan kreativitas siswa.

## REFERENSI

- DePorter, B. (2000). *Quantum teaching*. Mizan Publika.
- Hulukati, W., Pulu Hulawa, M., Manangin, A. S. D., Rahim, M., & Djibran, M. R. (2019). The Development of Learning Motivation Video as Guidance and Counseling Media for Senior High School (Equivalent) Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1), 12129.
- Maghfiroh, A. F., Lesmono, A. D., & Supriadi, B. (2017). Pengaruh Model Problem-Based Learning (PBL) Disertai Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fisika Di Sma Negeri 4 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(1), 33–39.
- Munandar, U. (2004). *Pengembangan Emosi dan Kreativitas*. Rineka Cipta.
- Nursalim, M., & Naqiyah, N. (2010). *Media Bimbingan dan Konseling*. Unesa University Press.
- Rahman, A., Aryani, F., & Siring, A. (2019). Pengembangan Media Video Bimbingan Konseling untuk Mengurangi Perilaku Bullying. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(2), 129–136.
- Sadiman, A. S. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Silberman, M. L. (1996). *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Allyn and Bacon.
- Situmorang, R. (2006). *Media Televisi*. Pustekkom Depdiknas.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Alfabeta.
- Tim Pengembang MKDP. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.