

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL DENGAN MENGGUNAKAN FLIPCHART UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BERPRESTASI MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

Happy Karlina Marjo¹

Auliya Safitri²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran visual dengan menggunakan *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi melalui layanan bimbingan kelompok peserta didik kelas X di SMAN 11 Jakarta. Peneliti menggunakan teknik *cluster sampling* dengan memilih 6 kelas dengan jumlah populasi dan sampel secara keseluruhan yaitu 198 peserta didik kelas X. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode pengembangan *Research and Development (R&D)* menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Adapun tahapan model pengembangan yang dilakukan adalah analisis, desain, dan pengembangan. Alat pengumpul data berupa angket dan wawancara. Penilaian media dilakukan oleh validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan peserta didik. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa hasil evaluasi formatif yang dilakukan oleh ahli media 95%, penilaian ahli materi 98%, dan penilaian peserta didik mencapai 95%. Hasil media pembelajaran visual dengan menggunakan *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi melalui layanan bimbingan kelompok pada 10 peserta didik kelas X di SMAN 11 Jakarta yaitu 100% peserta didik mengetahui motivasi berprestasi dan 100% peserta didik menyatakan media *flipchart* adalah media yang mampu menyajikan pembelajaran secara ringkas dan praktis. Media pembelajaran visual dengan menggunakan *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi melalui layanan bimbingan kelompok peserta didik kelas X di SMAN 11 Jakarta dikategorikan sangat baik untuk menjadi media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik yang memiliki gaya belajar visual.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Visual, Flipchart, Motivasi Berprestasi, Bimbingan Kelompok.

Abstract

This study aims to produce visual learning media by using flipcharts to improve achievement motivation through class X student group guidance services at SMAN 11 Jakarta. The researcher used cluster sampling technique by selecting 6 classes with the total population and sample as a whole, namely 198 class X students. The research method used was the Research and Development (R&D) development method using ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) models. The stages of the development model carried out are analysis, design and development. Data collection tools in the form of questionnaires and interviews. The media assessment is carried out by a validator consisting of media experts, material experts and students. Based on these data shows that the results of the formative

¹ Univeristas Negeri Jakarta, hkarlina@unj.ac.id

² Univeristas Negeri Jakarta, auliya.safitri35@gmail.com

evaluation carried out by media experts 95%, the assessment of material experts 98%, and the assessment of students reached 95%. The results of visual learning media by using flipcharts to improve achievement motivation through group guidance services at 10 class X students in SMAN 11 Jakarta, namely 100% of students know achievement motivation and 100% of students say flipchart media is a medium that is able to present learning in a concise and practical manner. Visual learning media by using flipcharts to improve achievement motivation through class X student group guidance services at SMAN 11 Jakarta are categorized as very good to be a learning medium suitable for students who have a visual learning style.

Keywords: Learning Media, Visual, Flipchart, Achievement Motivation, Group Guidance.

Pendidikan adalah segala pengalaman (belajar) di berbagai lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat dan berpengaruh positif bagi perkembangan individu. Pendidikan hanya berlangsung bagi mereka yang menjadi peserta didik di sekolah atau mahasiswa di perguruan tinggi (lembaga pendidikan formal). Pendidikan dilakukan dalam bentuk pengajaran yang terprogram dan bersifat formal. Pendidikan berlangsung di sekolah atau di dalam lingkungan tertentu yang diciptakan secara sengaja dalam konteks kurikulum sekolah yang bersangkutan.

Sudah selayaknya lahir generasi-generasi membanggakan dari pendidikan nasional. Peserta didik diharapkan mampu menjadikan pengalaman hidupnya bersama keluarga, teman, masyarakat, lingkungan sekitar, dan alam sebagai pembelajaran penting yang berharga dan menjadikan pendidikan formalnya sebagai sarana mengembangkan kemampuan-kemampuan, sehingga mampu memiliki prestasi yang membanggakan.

Terkait dengan prestasi dalam pendidikan, ada salah satu hal yang penting untuk dibahas, yaitu motivasi berprestasi. Motivasi berprestasi penting bagi bimbingan kelompok agar peserta didik memahami bagaimana cara mencapai suatu tujuan dalam konteks prestasi. Peserta didik yang memiliki motivasi berprestasi akan melakukan sesuatu dengan lebih baik agar mencapai kesuksesan. Motivasi berprestasi penting bagi peserta didik untuk mencapai sebuah kompetensi pengembangan pribadi dalam standar kompetensi kemandirian

peserta didik (SKKPD). Kompetensi pengembangan pribadi dalam ranah belajar bertujuan agar peserta didik mempelajari keunikan dan kemampuan diri sendiri dalam konteks belajar. Motivasi berprestasi peserta didik di Indonesia tergolong rendah. Data menunjukkan bahwa 40.4% peserta didik memiliki motivasi rendah, 33.3% sedang, dan 26.2% tinggi. Perlu digali lebih dalam tentang motivasi berprestasi (Suarni, 2004)

Studi pendahuluan dilakukan untuk menemukan permasalahan terkait motivasi berprestasi di SMA Negeri 11 Jakarta. Alat pengumpul data yang digunakan yaitu kuesioner yang akan diberikan kepada peserta didik kelas X dengan jumlah responden sebanyak 198 peserta didik yang terdiri dari kelas X IPS 1, X IPS 2, X IPS 3, X IPA 1, X IPA 2, dan X IPA 3. Motivasi penting dalam bimbingan kelompok, hasil dari studi pendahuluan tersebut yaitu sebesar 41 peserta didik (21%) atau sebagian kecil mengetahui mengenai motivasi berprestasi dan 13 peserta didik (7%) atau sebagian kecil menyatakan guru bimbingan dan konseling memberikan materi mengenai motivasi berprestasi.

Konten-konten yang perlu peneliti masukan dalam media pembelajaran visual dengan menggunakan *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan urgensi tertinggi yaitu 191 peserta didik (97%) atau hampir seluruhnya menyatakan enggan berkompetisi dengan teman-teman untuk mendapatkan nilai tertinggi dikela, 158 peserta didik (80%) atau hampir seluruhnya menyatakan enggan mempelajari

bahasa asing yang tidak dimengerti, 148 peserta didik (75%) atau hampir seluruhnya menyatakan hanya menunggu pemberitahuan dari guru tentang hal-hal yang harus dipersiapkan dalam menghadapi ujian, 123 peserta didik (62%) atau sebagian besar menyatakan mengumpulkan tugas seadanya tanpa memikirkan bagaimana hasilnya nanti, 108 peserta didik (55%) atau sebagian besar menyatakan tidak memeriksa kembali pekerjaan rumah setelah dinilai guru.

Usaha perbaikan dalam layanan bimbingan kelompok yang dilakukan di SMA Negeri 11 Jakarta agar peserta didik mendapatkan kebutuhan informasi mengenai materi motivasi berprestasi. Usaha tersebut dapat dilakukan dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mudah dimengerti oleh peserta didik dalam pembelajaran. Salah satunya dapat diwujudkan dengan mengembangkan media pembelajaran visual *flipchart* yang diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi motivasi berprestasi.

Studi pendahuluan dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada responden yang sama yaitu peserta didik kelas X dengan jumlah responden sebanyak 198 peserta didik yang terdiri dari kelas X IPS 1, X IPS 2, X IPS 3, X IPA 1, X IPA 2, dan X IPA 3 di SMA Negeri 11 Jakarta mengenai media pembelajaran *flipchart*. Hasil studi pendahuluan mengenai media pembelajaran *flipchart* menyatakan 7% peserta didik atau sebagian kecil yang mengetahui media pembelajaran *flipchart*, 41% peserta didik atau hampir seluruhnya menyatakan media *Flipchart* adalah media yang mampu menyajikan pembelajaran secara ringkas dan praktis, 68% peserta didik menyatakan media *flipchart* adalah media yang fleksibel (dapat digunakan diluar ruangan maupun didalam ruangan), 7% peserta didik mengetahui cara menggunakan media *flipchart*.

Kenyataannya di SMA Negeri 11 Jakarta fasilitas pembelajaran seperti *LCD*

dan proyektor tersedia hanya di beberapa kelas XI dan kelas XII dan untuk kelas X fasilitas pembelajaran tidak berfungsi dengan baik bahkan ada beberapa kelas X yang tidak ada *LCD* dan proyektor. Dengan menggunakan media pembelajaran *flipchart*, guru bimbingan dan koseling tidak perlu menggunakan *LCD* dan proyektor karena media pembelajaran *flipchart* adalah media pembelajaran visual yang tidak memerlukan arus listrik.

Penyampaian informasi media pembelajaran visual menggunakan *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok dikarenakan keterbatasan *flipchart* yang dikembangkan oleh peneliti adalah ukuran *flipchart* hanya 29,7cm x 42cm. Layanan bimbingan kelompok membuat penyampaian materi motivasi berprestasi lebih efektif dan efisien dikarenakan peserta bimbingan kelompok hanya 8 sampai 15 peserta didik.

Peneliti mengembangkan media *flipchart* karena media *flipchart* memiliki keunggulan dari media lainnya. Jika dibandingkan dengan media audio dan media audio visual seperti video, media *flip chart* lebih murah, lebih praktis, peserta didik dapat membuat sendiri. Media audio dan media audio visual seperti video atau media-media canggih hanya dapat digunakan di tempat tertentu. Tetapi, media pembelajaran *flipchart* dapat digunakan dalam kondisi sekolah yang tidak mempunyai alat-alat canggih seperti proyektor, *lcd*, dan *laptop*.

Media Pembelajaran

Association for Education and Communication Technologi (AECT) megartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association (NEA)* mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar

mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Usman, 2002).

Media Visual

Media visual merupakan media yang menggunakan indera penglihatan. Media visual adalah suatu konteks yang bermakna bagi peserta didik untuk berinteraksi dan menimbulkan terjadinya proses informasi. Media visual menggunakan gambar atau tampaknya suatu benda dalam sebuah pembelajaran, sehingga dapat memperlancar pemahaman belajar peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi efektif (Arsyad, 2013).

Flipchart

Flipchart adalah lembaran-lembaran kertas yang menyerupai album atau kalender yang berukuran 50×75 cm atau ukuran yang lebih kecil $29,7 \times 42$ cm sebagai *flipbook* yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. *Flipchart* memiliki dudukan atau penyangga khusus, atau dapat digantung pada sebuah paku dengan menggunakan tali (Susilana & Riyana, 2008).

Flipchart adalah kumpulan ringkasan, skema, gambar, *table* yang dibuka secara berurutan berdasarkan topik materi pembelajaran. Bahan *flipchart* biasanya kertas ukuran plano yang mudah dibuka-buka, mudah ditulisi, dan berwarna cerah. Daya tarik *flipchart* dapat dicetak dengan aneka warna dan variasi desainnya.

Motivasi Berprestasi

Motivasi berprestasi sebagai usaha untuk melakukan sesuatu dengan lebih baik agar mencapai sukses dan keberhasilan dalam kompetisi sesuai dengan standar keunggulan (McClelland, 1987). Motivasi berprestasi (*achievement motivation*) sebagai suatu motivasi intrinsik atau daya penggerak dalam diri seseorang untuk mencapai prestasi belajar setinggi mungkin demi penghargaan terhadap dirinya sendiri (Winkel, 2000).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen) (Sugiyono, 2009). Model ADDIE tersusun dari lima tahapan proses, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. ADDIE merupakan sebuah model yang dikembangkan dari model ID (*Instructional Design*) yang digunakan untuk tujuan pengembangan landasan teoritis dan pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini ada peserta didik kelas X di SMA Negeri 11 Jakarta sejumlah 198 orang peserta didik. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X di SMA Negeri 11 Jakarta. Adapun detail jumlah peserta didik tiap kelas yaitu kelas X IPS 1 sebanyak 29 peserta didik, X IPS 2 sebanyak 34 peserta didik, X IPS 3 sebanyak 35 peserta didik, X IPA 1 sebanyak 31 peserta didik, X IPA 2 sebanyak 34 peserta didik, dan X IPA 3 sebanyak 34 peserta didik. Jika dijumlahkan total seluruh peserta didik pada kelas X yaitu sebanyak 198 peserta didik.

Sampel yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan *stratified cluster sampling*. Teknik *stratified cluster sampling* digunakan bilamana populasi tidak terdiri dari individu-individu, melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau cluster. Teknik sampling daerah digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, misalnya penduduk dari suatu negara, propinsi atau kabupaten (Margono, 2004). Sampel yang digunakan peneliti yaitu menggunakan rumus Slovin seperti dibawah ini:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

d = Determinant (batas toleransi error = 0,05)

Jumlah Kelas

$$\text{Jumlah kelas} = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1} = \frac{6}{6 \cdot (0,05)^2 + 1} = 5,91 \text{ (6)}$$

Total = 6 kelas

Jumlah peserta didik untuk sampel: 198 peserta didik.

HASIL PENELITIAN

Analisis terdiri dari beberapa tahapan yaitu: **1) Validasi Kesenjangan:** peneliti mengukur kesenjangan dengan melakukan wawancara kepada guru bimbingan dan konseling serta menyebarkan angket untuk meningkatkan media pembelajaran *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi melalui layanan bimbingan kelompok yang ditujukan kepada peserta didik SMA Negeri 11 Jakarta kelas X dengan jumlah responden sebanyak 198 peserta didik. Hasil dari studi pendahuluan tersebut yaitu sebesar sebesar 20% (40 peserta didik) atau sebagian kecil mengetahui untuk meningkatkan motivasi berprestasi, 7% (13 peserta didik) atau sebagian kecil menyatakan guru bimbingan dan konseling memberikan materi untuk meningkatkan motivasi berprestasi.

Pada analisis kebutuhan peneliti menyebarkan kuesioner kepada peserta didik dan wawancara kepada guru bimbingan dan konseling. Hasil dari penyebaran kuesioner dengan menggunakan *stratified cluster sampling* kepada 198 orang peserta didik maka diperoleh hasil sebagai berikut: a) 191 peserta didik (97%) atau hampir seluruhnya menyatakan enggan berkompetisi dengan teman-teman untuk mendapatkan nilai tertinggi dikelas, b) 158 peserta didik (80%) atau hampir seluruhnya menyatakan enggan mempelajari bahasa asing yang tidak dimengerti, c) 148 peserta didik (75%) atau hampir seluruhnya

menyatakan hanya menunggu pemberitahuan dari guru tentang hal-hal yang harus dipersiapkan dalam menghadapi ujian, d) 123 peserta didik (62%) atau sebagian besar menyatakan mengumpulkan tugas seadanya tanpa memikirkan bagaimana hasilnya nanti, f) 108 peserta didik (55%) atau sebagian besar menyatakan tidak memeriksa kembali pekerjaan rumah setelah dinilai guru, g) 7% (13 peserta didik) atau sebagian kecil yang mengetahui media pembelajaran *flipchart*, h) 41% (80 peserta didik) atau hampir seluruhnya menyatakan media *Flipchart* adalah media yang mampu menyajikan pembelajaran secara ringkas dan praktis, i) 68% (133 peserta didik) menyatakan media *flipchart* adalah media yang fleksibel (dapat digunakan diluar ruangan maupun didalam ruangan), j) 7% (13 peserta didik) mengetahui cara menggunakan media *flipchart*.

2) Menentukan tujuan instruksional: dalam penelitian terdapat beberapa tujuan a) Peserta didik dapat memahami definisi motivasi berprestasi, b) Peserta didik dapat memahami ciri-ciri motivasi berprestasi, c) Peserta didik dapat mengenali jenis-jenis motivasi berprestasi, d) Peserta didik dapat memahami faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi, e) Peserta didik dapat memahami fungsi motivasi dalam berprestasi, f) Peserta didik mampu mengenali upaya untuk meningkatkan motivasi berprestasi dengan benar. **3) Menentukan pengguna yang dituju:** Target pengguna dalam penelitian adalah peserta didik SMA kelas X dan Laki-laki/Perempuan dengan rentang usia 16-17 tahun. **4) Identifikasi sumber yang diperlukan:** Diperlukan beberapa sumber pendukung dalam proses pengembangan yang akan dilakukan, diantaranya: a) *Art Karton* ukuran 29,7x42 cm sebanyak 9 lembar, b) *Art Paper* ukuran 29,7x42 cm sebanyak 9 lembar, c) Kertas HVS sebanyak 8 lembar, d) Mika lembaran bening, e) *Spiral* sebanyak 1 buah, f) *Double tape*.

Desain terdiri dari beberapa tahapan yaitu **1) Melakukan inventori tugas:** a) Peserta didik dapat memahami pengertian,

ciri-ciri, jenis-jenis, faktor-faktor, dan fungsi motivasi motivasi berprestasi. Tujuan tersebut akan didukung dengan materi yang ada didalam media pembelajaran *flipchart* yang ada pada lembaran ketiga sampai kedelapan, b) Peserta didik dapat memahami upaya untuk meningkatkan motivasi berprestasi. **2) Menyusun sasaran kinerja:** Dalam menentukan tujuan penampilan, maka peneliti membuat beberapa soal yang dikembangkan guna mengukur ketercapaian tujuan. Soal-soal tersebut yakni: a) Apa yang dimaksud motivasi berprestasi? b) Sebutkan ciri-ciri peserta didik yang mempunyai motivasi berprestasi? c) Sebutkan jenis-jenis motivasi berprestasi? d) Sebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi? e) Apa saja fungsi motivasi dalam belajar? f) Sebutkan upaya apa saja untuk meningkatkan motivasi berprestasi.

Pengembangan terdiri dari beberapa tahapan yaitu: **1) Menghasilkan konten:** Pada tahap ini peneliti menghasilkan konten berupa: a) Meringkas materi, b) Membuat kerangka media *flipchart*, c) Pembuatan media pembelajaran *flipchart*, peneliti membuat media pembelajaran *flipchart* dengan ketentuan sebagai berikut: (1) Memilih *Art carton*, *Art paper*, spiral sebagai bahan dasar media pembuatan *flipchart*. (2) *Art carton* dan *Art paper* berukuran 29,7 (panjang) x 42 (lebar) cm. (3) Desain *frame* dan *flipchart* yang dikerjakan oleh ilustrator. *Cover flipchart* dimasukkan dengan beberapa konten yang tercantum pada bagian depan produk antara lain logo beserta nama instansi yang menaungi peneliti yaitu Universitas Negeri Jakarta, “Flipchart Motivasi Berprestasi” sebagai judul produk, Auliya Safitri sebagai nama pembuat produk dan BK A 2014 sebagai identitas pembuat produk. (4) Warna *frame flipchart orange*, warna dasar *flipchart orange* muda, slide materi *flipchart* berwarna hijau neon, hijau pastel, dan hijau toska (5) Warna tulisan kontras dengan layout agar mudah dibaca. (6) Font setiap lembaran *flipchart*. **2) Memilih atau mengembangkan media pendukung:** a)

Tahap pra produksi, pada tahap pengembangan media *flipchart* dimulai dengan langkah pertama yaitu membuat kerangka media *flipchart*. Lalu menentukan bahan dan kertas yang akan digunakan dalam pembuatan *flipchart*. Selanjutnya meringkas materi motivasi berprestasi sesuai dengan tujuan pembelajaran, b) Tahap produksi, peneliti menentukan warna *frame flipchart*, warna huruf dan ukuran huruf *frame flipchart*, warna *cover flipchart*, warna disetiap lembaran *flipchart* dan ukuran serta warna huruf disetiap lembaran *flipchart*. Peneliti juga menentukan gambar yang akan dimasukkan kedalam *flipchart*. Pada tahap produksi, peneliti dibantu ilustrator untuk mengerjakan proses gambar serta pewarnaan *flipchart*. 3) Tahap pasca produksi, setelah *flipchart* selesai dalam bentuk pdf, selanjutnya merupakan proses percetakan dan perakitan. *Flipchart* dicetak menggunakan *art carton* dan *art paper* serta dirakit menggunakan spiral dan *double tape*. **3) Mengembangkan petunjuk** Pada tahap pengembangan selanjutnya peneliti membuat lembar bantuan untuk guru sebagai pengguna. Adapun petunjuk penggunaannya sebagai berikut: a) Siapkan media pembelajaran visual *flipchart* motivasi berprestasi, b) Perhatikan posisi *flipchart* sehingga dapat dilihat dengan baik oleh semua peserta didik yang ada di ruangan kelas, c) Pengaturan peserta didik, untuk hasil yang lebih baik perlu pengaturan peserta didik, misalnya peserta didik dibentuk menjadi setengah lingkaran agar memperoleh pandangan yang baik. d) Materi yang disajikan terlebih dahulu diperkenalkan kepada peserta didik pada saat awal membuka pembelajaran, e) Buka lembaran demi lembaran untuk menjelaskan materi kepada peserta didik, f) Pada bagian belakang *flipchart* telah disediakan lembar bantuan untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi, g) Setelah *flipchart* selesai dipaparkan, berikan lembar kerja peserta didik untuk mengetahui hasil pembelajaran media *flipchart* (evaluasi). **4) Melaksanakan evaluasi formatif:**

- 1 Hasil Validasi Ahli Media, penilaian ahli media pada media pembelajaran *flipchart* dilakukan oleh ahli media melalui kuesioner dengan menggunakan angket. Berdasarkan rumus penghitungan nilai rata-rata pada evaluasi formatif maka didapatkan penghitungan sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil validasi ahli media

No	Aspek	Rata-rata Presentase	Kategori
1	Desain		
2	Materi		Sangat
3	Bahasa	95 %	Baik
4	Tipografi		
5	Lay out		

- 2 Hasil Validasi Ahli Materi, uji coba ahli selanjutnya adalah ahli materi, hasil dari uji coba yang dilakukan untuk pengembangan media pembelajaran *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil validasi ahli materi

No	Aspek	Rata-rata presentase	Kategori
1	Penilaian Isi		
2	Penilaian Kelayakan Penyajian		Sangat
3	Layanan informasi Motivasi Berprestasi	98%	Baik

- 3 Melakukan *pilot test*, Hasil penilaian uji coba peserta didik pengembangan media pembelajaran *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi melalui layanan bimbingan kelompok mendapatkan rata-rata persentase 95% dengan kategori sangat baik.

Setelah diberikan perlakuan dengan memberikan media pembelajaran *flipchart* motivasi berprestasi, 10 peserta didik kembali mengerjakan kuesioner untuk meningkatkan motivasi berprestasi dilakukan untuk melihat perubahan peserta didik setelah mendapatkan materi dengan media pembelajaran *flipchart*. Hasil dari kuesioner untuk meningkatkan motivasi berprestasi yaitu:

- 0% atau tak seorang pun mengetahui motivasi berprestasi, setelah diberikan media pembelajaran *flipchart* motivasi berprestasi presentase berubah menjadi 100% (10 peserta didik) atau seluruhnya mengetahui motivasi berprestasi.
- 0% atau tak seorang pun menyatakan guru bimbingan dan konseling memberikan materi untuk meningkatkan motivasi berprestasi, setelah diberikan media pembelajaran *flipchart* motivasi berprestasi presentase berubah menjadi 100% (10 peserta didik) atau seluruhnya menyatakan guru bimbingan dan konseling memberikan materi untuk meningkatkan motivasi berprestasi
- 100% (10 peserta didik) atau seluruhnya menyatakan enggan bersaing dengan teman-teman untuk mendapatkan nilai tertinggi dikelas, setelah diberikan media pembelajaran *flipchart* motivasi berprestasi presentase berubah menjadi 10% (1 peserta didik) atau sebagian kecil menyatakan enggan bersaing dengan teman-teman untuk mendapatkan nilai tertinggi dikelas.
- 50% (5 peserta didik) atau setengahnya menyatakan tidak mempelajari bahasa asing yang tidak dimengerti, setelah diberikan media pembelajaran *flipchart* motivasi berprestasi presentase berubah menjadi 10% (1 peserta didik) atau sebagian kecil menyatakan tidak mempelajari bahasa asing yang tidak dimengerti.
- 60% (6 peserta didik) atau sebagian besar menyatakan hanya menunggu pemberitahuan dari guru tentang hal-hal yang harus dipersiapkan dalam menghadapi ujian, setelah diberikan media pembelajaran *flipchart* motivasi berprestasi presentase berubah menjadi 20% (2 peserta didik) atau sebagian kecil menyatakan hanya menunggu pemberitahuan dari guru tentang hal-hal yang harus dipersiapkan dalam menghadapi ujian.
- 90% (9 peserta didik) atau hampir seluruhnya menyatakan mengumpulkan tugas seadanya tanpa memikirkan

- bagaimana hasilnya nanti, setelah diberikan media pembelajaran *flipchart* motivasi berprestasi presentase berubah menjadi 20% (2 peserta didik) atau sebagian kecil menyatakan mengumpulkan tugas seadanya tanpa memikirkan bagaimana hasilnya nanti.
- 7 90% (9 peserta didik) atau hampir seluruhnya menyatakan tidak memeriksa kembali pekerjaan rumah setelah dinilai guru, setelah diberikan media pembelajaran *flipchart* motivasi berprestasi presentase berubah menjadi 20% (2 peserta didik) atau sebagian kecil menyatakan tidak memeriksa kembali pekerjaan rumah setelah dinilai guru.
- 8 Kuesioner yang diberikan kepada 10 peserta didik merupakan kuesioner yang telah dilakukan uji validitas tiap butir item pernyataan. Berdasarkan hasil uji validitas butir item yang dilakukan pada 35 peserta didik, dari 23 butir item pernyataan terdapat 7 butir item pernyataan yang tidak valid dan 7 butir item pernyataan yang tidak valid telah direvisi sebelum akhirnya kuesioner untuk meningkatkan motivasi berprestasi diberikan kepada sepuluh peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran visual dengan menggunakan *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi melalui layanan bimbingan kelompok dapat disimpulkan bahwa *flipchart* merupakan media yang bisa dikembangkan untuk memberikan informasi dengan tampilan yang menarik. Pengembangan media *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi untuk kelas X di SMA Negeri 11 Jakarta telah memenuhi komponen yang sangat baik. Penyebaran kuesioner media pembelajaran *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi juga diberikan kembali kepada 10 peserta didik melalui bimbingan kelompok, setelah diberi media pembelajaran *flipchart* untuk meningkatkan

motivasi berprestasi hasilnya 100% (10 peserta didik) atau seluruhnya mengetahui media pembelajaran *flipchart*, 100% (10 peserta didik) atau seluruhnya menyatakan media *flipchart* adalah media yang mampu menyajikan pembelajaran secara ringkas dan praktis, 100% (10 peserta didik) atau seluruhnya menyatakan media *flipchart* adalah media yang fleksibel, dan 100% (10 peserta didik) atau seluruhnya mengetahui cara menggunakan *flipchart*.

Pada kuesioner motivasi berprestasi hasilnya, 100% (10 peserta didik) atau seluruhnya mengetahui motivasi berprestasi, 100% (10 peserta didik) atau seluruhnya menyatakan guru bimbingan dan konseling memberikan materi untuk meningkatkan motivasi berprestasi, 10% (1 peserta didik) atau sebagian kecil menyatakan enggan bersaing dengan teman-teman untuk mendapatkan nilai tertinggi dikelas dan peserta didik lainnya berusaha untuk mendapatkan nilai tertinggi dikelas, 10% (1 peserta didik) atau sebagian kecil menyatakan tidak mempelajari bahasa asing yang tidak dimengerti dan peserta didik lainnya mencoba untuk mempelajari bahasa asing, 20% (2 peserta didik) atau sebagian kecil menyatakan hanya menunggu pemberitahuan dari guru tentang hal-hal yang harus dipersiapkan dalam menghadapi ujian dan peserta didik lainnya mencoba mencari tahu tentang hal-hal yang harus dipersiapkan dalam menghadapi ujian, 20% (2 peserta didik) atau sebagian kecil menyatakan mengumpulkan tugas seadanya tanpa memikirkan bagaimana hasilnya nanti dan peserta didik lainnya berusaha untuk mengumpulkan tugas semaksimal mungkin, 20% (2 peserta didik) atau sebagian kecil menyatakan tidak memeriksa kembali pekerjaan rumah setelah dinilai guru dan peserta didik lainnya memeriksa pekerjaan rumahnya setelah dinilai oleh guru agar mengetahui kesalahan yang ia kerjakan. Media pembelajaran *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi dikategoriikan sangat baik dan layak untuk menjadi media pembelajaran dan cocok

untuk peserta didik yang memiliki gaya belajar visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- McClelland, D. (1987). *Human motivation*. New York: Cambridge University Press.
- Suarni, N. K. (2004). *Meningkatkan motivasi berprestasi siswa Sekolah Menengah Umum di Bali dengan strategi pengelolaan diri model Yates: Studi kuasi eksperimentasi pada siswa kelas I SMU di Bali*. (Unpublished doctoral dissertation). Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: Hakikat pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Usman, B. & Asnawir. (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Winkel. (2000). *Psikologi pendidikan dan evaluasi belajar*. Jakarta: Gramedia.

Lampiran

DEFINISI MOTIVASI BERPRESTASI

MOTIVASI BERPRESTASI (ACHIEVEMENT MOTIVATION) ADALAH SUATU DAYA PENGGERAK UNTUK MELAKUKAN SESUATU DENGAN LEBIH BAIK AGAR MENCAPAI SUKSES DAN KEBERHASILAN DALAM KOMPETISI SESUAI DENGAN STANDAR KEUNGGULAN.

CIRI-CIRI MOTIVASI BERPRESTASI

- #1 TEKUN MENGHADAPI TUGAS.
- #2 TIDAK MUDAH PUTUS ASA MENGHADAPI KESULITAN.
- #3 TIDAK MEMERLUKAN DORONGAN DARI LUAR UNTUK BERPRESTASI.
- #4 SELALU BERUSAHA BERPRESTASI SEBAK MUNGKIN.
- #5 MENUNJUKKAN MINAT TERHADAP BERBAGAI-MACAM MASALAH.

JENIS-JENIS MOTIVASI BERPRESTASI

MOTIVASI INTRINSIK

MOTIVASI EKSTRINSIK

CIRI-CIRI MOTIVASI BERPRESTASI

- #6 SENANG DAN RAJIN BELAJAR DENGAN PENUH SEMANGAT.
- #7 DAPAT MEMPERTAHANKAN PENDAPAT-PENDAPATNYA.
- #8 MENGEJAR TUJUAN-TUJUAN JANGKA PANJANG.
- #9 SENANG MENCARI DAN MEMECAHKAN SOAL-SOAL DALAM MATA PELAJARAN MAUPUN YANG LAINNYA.

FLIPCHART MOTIVASI BERPRESTASI

OLEH :
RULIYA SAFITRI
BK A 2014