

PENGEMBANGAN MEDIA *VIDEOSCRIBE* TENTANG AGRESIVITAS PADA SISWA DI SMAN 1 CIGUGUR

Rachmatuloh Firdaus¹⁾, Ariadi Nugraha²⁾
Universitas Ahmad Dahlan
rachmatuloh1700001005@webmail.uad.ac.id

Abstrak

Agresivitas diakibatkan kekecewaan serta kegagalan seseorang dalam mencapai suatu tujuan yang kemudian dilampiaskan dalam Tindakan kasar dan perasaan marah (Hutomo & Ariati, 2017). Masalah *agresivitas* yang terjadi di kalangan remaja khususnya siswa memerlukan peran dari guru bimbingan dan konseling. Peran guru bimbingan dan konseling dalam masalah *agresivitas* ini cukup penting, guru bimbingan dan konseling dapat memberikan penanganan dari *agresivitas* tersebut, dengan melakukan bimbingan kelompok siswa diberikan pengetahuan mengenai bahaya dari *agresivitas*, dampak bagi pelaku dan korbannya. Banyak media yang dapat menunjang kelancaran dari proses bimbingan kelompok, salah satunya dengan menggunakan media *videoscribe*, *videoscribe* dapat mempermudah proses bimbingan kelompok, dengan memberikan media berupa *video* peserta didik lebih mudah memahami isi dari materi yang disampaikan. Dengan demikian peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media *Videoscribe* tentang *Agresivitas* Pada Siswa Di SMAN 1 Cigugur”

Kata kunci: *agresivitas*, *videoscribe*, siswa

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya untuk membantu jiwa peserta didik baik lahir maupun batin, pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan, bertahap, dan tak pernah berakhir, sehingga bisa mendapatkan kualitas yang berkesinambungan, yang memiliki tujuan menjadikan sosok manusia yang mempunyai nilai-nilai budaya bangsa, menjadikan pancasilais, dan menjadi manusia yang berguna di masa depan. Didalam pelaksanaan pendidikan tentu saja tidak hanya mengedepankan penanaman karakter bangsa yang dimaksud dalam undang-undang negara Indonesia, tetapi hal ini dilakukan untuk mempersiapkan guna memberikan arahan terhadap perkembangan pendidikan di Indonesia mendatang.

Undang-undang No 12 Tahun 2003 menyatakan bahwa “Setiap warga negara berhak mendapat kesempatan meningkatkan pendidikan sepanjang hayat. Setiap

warga negara yang berusia tujuh tahun sampai lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar. Setiap warga negara bertanggung jawab terhadap keberlangsungan penyelenggaraan pendidikan". Anak-anak di Indonesia wajib merasakan pendidikan, bukan hanya untuk dirinya, tetapi untuk keluarga, dan juga orang yang ada disekitar, ada beberapa masalah yang terjadi di Indonesia dalam menyebarkan pendidikan yaitu sulitnya akses yang dihadapi oleh tenaga pendidik untuk mengunjungi ke tempat tertentu, tetapi dengan kemajuan teknologi, mengunjungi daerah tertentu tidak perlu langsung ke tempat tersebut, dengan teknologi seperti *videocall*, *Zoom*, *whatsapp group*, dan masih banyak aplikasi yang dapat digunakan di jaman modern ini yang sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Belajar menurut Gagne merupakan perpaduan antara *behaviorisme* dan *kognitivisme*, belajar merupakan sesuatu yang terjadi secara alami tetapi hanya terjadi di kondisi tertentu, sedangkan menurut Trianto pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya dengan maksud agar tujuan tercapai Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan. Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya interaksi antara guru dan siswa. Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat *continuu*, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, dengan adanya bahan pelajaran, metode, sumber, dan media pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran merupakan alat, metode, dan Teknik yang diugunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam menambah minat belajar. Dengan media informasi lebih mudah disampaikan karena dengan adanya beberapa fitur yang terkandung didalam media tersebut yang memudahkan pemberian informasi menjadi lebih jelas dan mudah untuk diterima. Penggunaan *software* dalam pembelajaran juga dapat mempermudah pemahaman dalam belajar. Selain memberikan tentang materi namun juga memberikan *skill* pengoprasian *software* dan keterampilan dalam berfikir,

maka dari itu penggunaan *software* dapat digunakan untuk media pembelajaran. Salah satu *software* yang berkembang untuk saat ini dalam dunia Pendidikan adalah *videoscribe*. *Videoscribe* merupakan sarana yang baik untuk pengembangan belajar mandiri di rumah maupun di tempat yang terjangkau dengan internet.

Videoscribe dapat digunakan dalam membuat *design* animasi berlatar belakang putih dengan sangat mudah (Nurdin, 2016 : 25). *Videoscribe* dapat lebih mudah dalam menerangkan materi, yang tadinya guru hanya dapat menerangkan di depan kelas sekarang dapat menggunakan media berupa audio visual yang tentunya memudahkan dalam proses belajar, dengan contoh materi yang akan disampaikan berupa materi tentang *agresivitas*, siswa lebih mudah mencerna isi dari materi tersebut karna penjelasan dan gambar sangat berhubungan, yang tadinya siswa hanya dapat mendengarkan guru berbicara tetapi dengan aplikasi ini siswa juga dapat melihat sesuatu yang sedang dijelaskan oleh aplikasi *videoscribe* ini, siswa akan tau dampak dari *agresivitas* dengan adanya gambar yang disediakan oleh *videoscribe* dibanding dengan hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja.

2. Kajian literatur

a. Agresivitas

Agresivitas adalah sebuah perilaku yang dilakukan baik secara verbal dan non verbal yang bertujuan untuk menyakiti korban, bisa karena atas dasar kepuasan diri sendiri, dendam dan yang lainnya. Banyak cara untuk melakukan agresi, bisa dari omongan, kemarahan, permusuhan, sampai membuat korban nya terluka secara fisik. Korban dari perilaku agresi lebih banyak yang memendam masalahnya tersebut, karena korban sering mendapat ancaman dari pelaku jika masalah tersebut disebarkan atau korban memberi tahu orang lain maka dia akan mendapatkan yang lebih parah dari sebelumnya.

Seseorang melakukan perilaku agresi bukan tanpa alasan, tetapi banyak juga karena pengalaman masa lampau yang di deritanya atau yang dialami oleh pelaku dalam proses tumbuh kembangnya, pelaku bisa saja mencontoh dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan dari televisi yang perilaku tersebut menempel di diri seseorang, jadi pelaku mengimplementasikan perilaku buruk tersebut ke kehidupan sehari-hari karena sudah melekat sejak dahulu.

Videoscribe adalah *software* yang digunakan untuk membuat *video* animasi dengan rangkaian gambar dan suara yang bertujuan untuk mempermudah proses belajar peserta didik agar dapat lebih mudah dipahami. Hasil dari *videoscribe* berbentuk *video* yang dibuat dari rangkaian gambar, suara, dan musik.

1) Kegunaan Videoscribe

Kegunaan *Sparkol videoscribe* menurut Pradnyana (2014) adalah:

- a) *Videoscribe* bisa digunakan untuk keperluan bisnis *online*. Ide marketing bisa diaplikasikan lewat *videoscribe*.
- b) *Videoscribe* bisa digunakan untuk pendidik/guru atau dosen sebagai pengantar pembelajaran.
- c) *Videoscribe* untuk presentasi keperluan

2) Kriteria kelayakan pengembangan media *video*

Menurut Riyana (2011) pengembangan dan pembuatan *video* pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut :

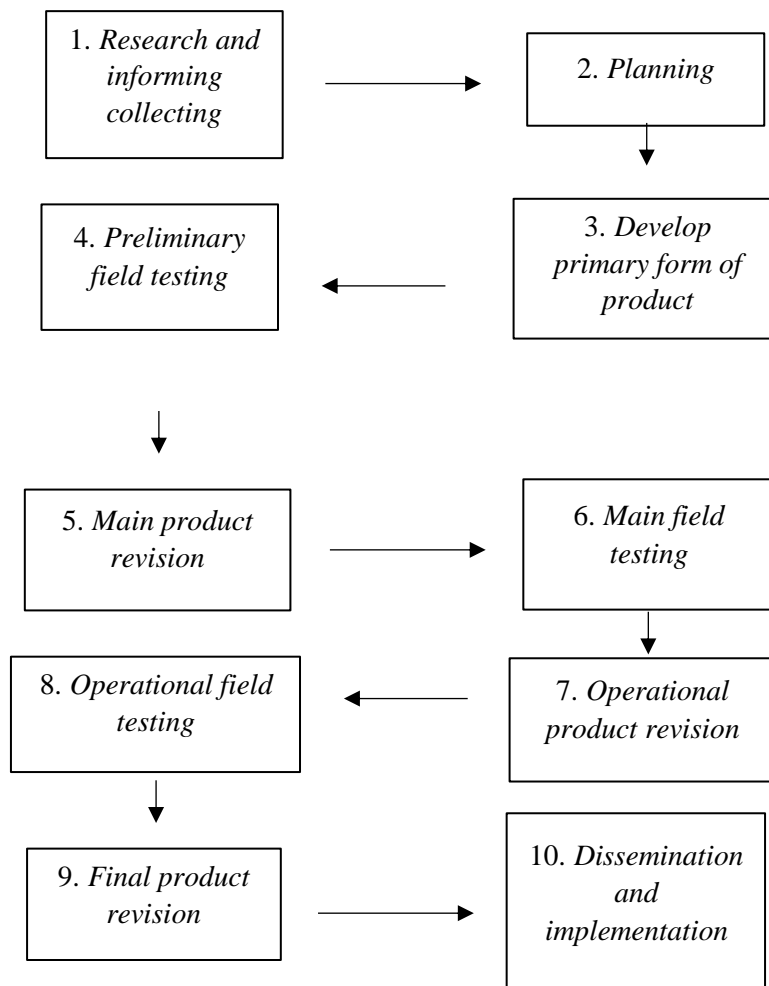
- a) Tipe materi, media *video* cocok untuk materi yang sifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu.
- b) Durasi waktu Durasi Waktu, durasi *video* pembelajaran berada diantara 3-5 menit. Para ahli pendidikan sepakat bahwa *video* paling baik ditampilkan dalam segmen yang singkat sehingga bias memaksimalkan konsentrasi peserta didik (Shephard, 2003).
- c) Format Sajian *Video*, film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatisnya yang lebih banyak. film lepas banyak bersifat imajinatif dan kurang ilmiah. hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk *video* pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. format *video* yang cocok untuk pembelajaran diantaranya: naratif (narator), wawancara, presenter, format gabungan.

3. Metode penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan pengembangan RnD (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan di gunakan untuk

meneliti yang nantinya akan menghasilkan suatu produk baru dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan. Hal ini diperkuat dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Sukmadinata, 2012 menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk yang baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan nantinya dapat di pertanggung jawabkan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Borg and Gall. Model ini masih bersifat konsep teruji secara empiris dan pelaksanaannya itu terorganisir mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai evaluasi hasil. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti akan menghasilkan produk berupa media *videoscribe* tentang *agresivitas* pada siswa.



Peneliti melakukan pengumpulan data terkait dengan penelitian dan pengembangan yang akan diteliti serta melakukan kegiatan studi *literature* terhadap

materi-materi yang akan digunakan terhadap produk yang akan dikembangkan, berikut kisi-kisi wawancara untuk mengetahui data *agresivitas* adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Kisi-kisi Wawancara Tingkat *Agresivitas* Siswa

Variabel	Aspek	Indikator
Perilaku <i>Agresivitas</i> di SMAN 1 Cigugur	Tingkat <i>Agresivitas</i>	<i>Agresivitas</i> siswa disekolah tinggi
		<i>Agresivitas</i> siswa disekolah rendah
		Indikator yang digunakan guru BK untuk mengukur tingkat <i>agresivitas</i>
	Faktor <i>Agresivitas</i>	Faktor internal yang menyebabkan tingkat <i>agresivitas</i> di SMAN 1 Cigugur
		Faktor eksternal menyebabkan tingkat <i>agresivitas</i> di SMAN 1 Cigugur
	Jenis <i>Agresivitas</i>	Jenis <i>agresivitas</i> apa saja yang sering terjadi di SMAN 1 Cigugur
Dampak	Dampak apa yang terjadi pada korban	
	Hukuman	Hukuman apa yang diberikan kepada pelaku

1) Lembar penilaian oleh ahli materi

Instrument ini berupa pengamatan, tanggapan atau penilaian terhadap komponen dan isi materi dalam *video*, Adapun kisi-kisi instrument yang digunakan untuk penilaian ahli materi mengenai *videoscope* tentang *agresivitas* :

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Ahli Materi terhadap Kualitas Materi

Komponen	Indikator	Jumlah Butir	No Item
Kualitas Materi	Cukupan isi materi tentang <i>agresivitas</i>	1	1
	Kesesuaian materi dengan tujuan layanan	1	2
	Materi memberikan informasi <i>agresivitas</i> yang cukup bagi siswa	1	3
	Alur materi tentang <i>agresivitas</i>	1	4
	Kemenarikan materi <i>agresivitas</i> bagi siswa	1	5
	Materi dalam media menambah pengetahuan siswa	1	6
	Manfaat materi bagi siswa	1	7
Kualitas Bahasa	Kejelasan Bahasa yang digunakan	1	8
	Kalimat mudah dipahami siswa	1	9

	Keefektifan kalimat yang digunakan	1	10
--	------------------------------------	---	----

2) Lembar penilaian oleh ahli media

Instrument ini berupa pengamatan, tanggapan atau penilaian terhadap *video* dibuat, Adapun kisi-kisi instrument yang digunakan untuk penilaian ahli media *videoscribe* tentang *agresivitas* :

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Ahli Media terhadap Kualitas Media

Komponen	Indikator	Jumlah Butir	No Item
Visual	Kualitas gambar dan <i>video</i>	1	1
	Kejelasan tulisan dalam <i>video</i>	1	2
	Kesesuaian pemilihan huruf	1	3
	Kemenarikan sajian dalam <i>video</i>	1	4
Visual	Kejelasan <i>video</i> yang digunakan	1	5
	Kesesuaian warna huruf	1	6
	Kesesuaian media dengan materi	1	7
Audio	Kejelasan suara dalam media <i>video</i>	1	8
	Kesesuaian pemilihan music dalam <i>video</i>	1	9
	Kejelasan music dalam <i>video</i>	1	10

3) Langkah-langkah pengembangan *videoscribe*

- 1) klik icon Sparkol Videoscribe maka
- 2) Tambahkan gambar, tulisan, music, ataupun rekaman melalui ikon yang tersedia pada sisi sudut kanan.

- 3) Susun project video yang akan digunakan
- 4) Lalu klik save untuk menyimpan video pada ikon di sisi sudut kiri.
- 5) Simpan video tersebut sesuai dengan format yang diharapkan.
- 6) Lakukan share pada bagian kanan atas

Rancangan Media

Adapun yang perlu dipersiapkan dalam rancangan pembuatan *video* didalam *videosome* yaitu sebagai berikut :

a. Menentukan Materi

Pemateri mempersiapkan terlebih dahulu materi yang akan dibahas dalam *videosome*, yang akan dibahas disini terkait dengan *agresivitas*.

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen *Agresivitas*

Variabel	Aspek	Indikator	Topik Materi
<i>Agresivitas</i>	Verbal	Mencaci / mengejek	Merendahkan kekurangan orang
		Berkata kasar	Melontarkan kata yang tidak pantas kepada orang lain
	Non Verbal	Berkelahi	Memukul orang lain yang merugikan kerugian fisik
		Merampas	Mencuri atau merebut barang yang bukan miliknya
Permusuhan	Iri Hati	Tidak terima orang lain jika	

		Prasangka Buruk	senang Membicarakan kejelekan orang lain
--	--	-----------------	---

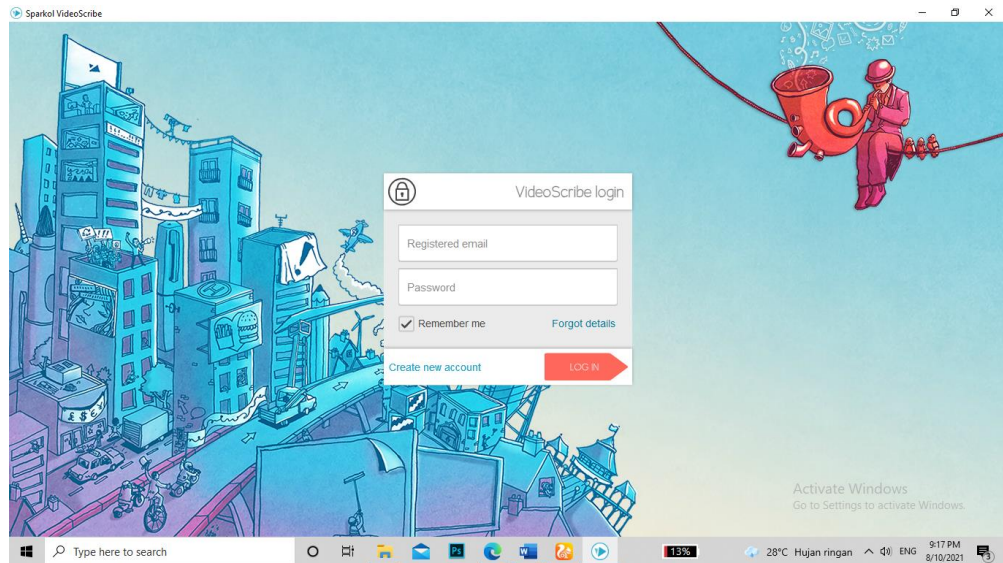
4. Hasil penelitian

Berdasarkan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di SMAN 1 Cigugur Kuningan pada tanggal 23 November 2020, perilaku *agresivitas* masih terjadi di SMA tersebut, baik itu secara verbal maupun non verbal, *agresivitas* yang terjadi di sekolah ini lebih dominan kepada perilaku verbal seperti berkata kasar, mengejek, dan melontarkan kata hewan Hukuman yang diberikan kepada pelaku masih berbentuk peringatan dan belum ada tindak lanjut untuk kedepannya. Tidak jarang banyak siswa yang diam akan perilaku tersebut, baik korban ataupun saksi mata, karena takut akan mendapatkan masalah dengan pelaku, jadi korban dan saksi memutuskan untuk mendingkan permasalahan tersebut, padahal hal tersebut kurang baik bagi kesehatan psikis korban, karena akan menimbulkan bekas yang menjadikan korban menjadi depresi akibat hal tersebut, tetapi ada juga korban yang melaporkan hal tersebut ke guru bimbingan dan konseling di SMAN 1 Cigugur Kuningan, dengan hal tersebut siswa diberi beberapa peringatan oleh guru BK tersebut jika masih melakukan hal yang sama.

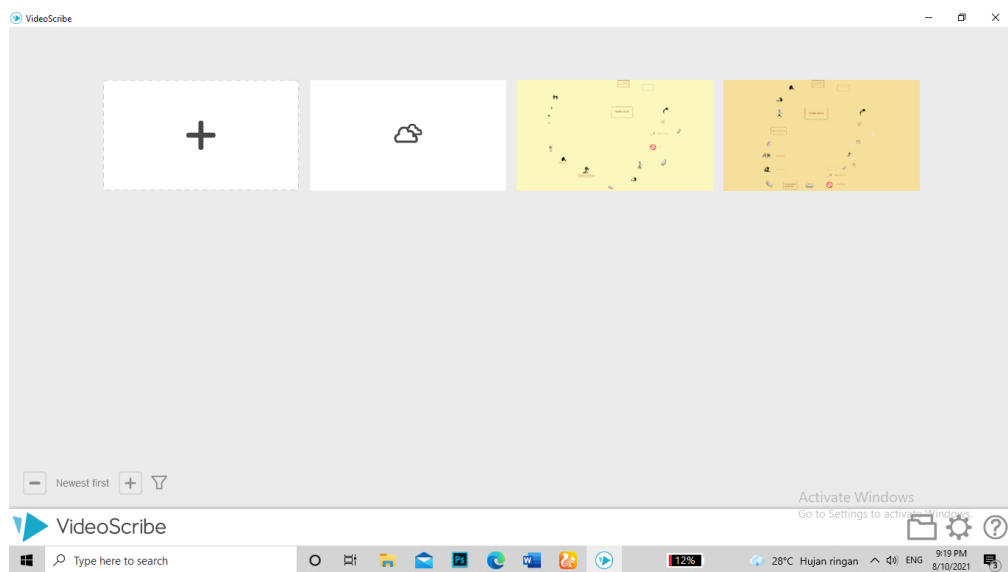
5. Pembahasan

Media *videoscribe* yang menampilkan pemaparan mengenai *agresivitas* Adapun tampilan media dimulai dari menu login yang menampilkan kolom user dan pasrrword

PROSIDING
Seminar Nasional “Bimbingan dan Konseling Islami”
Kamis, 12 Agustus 2021

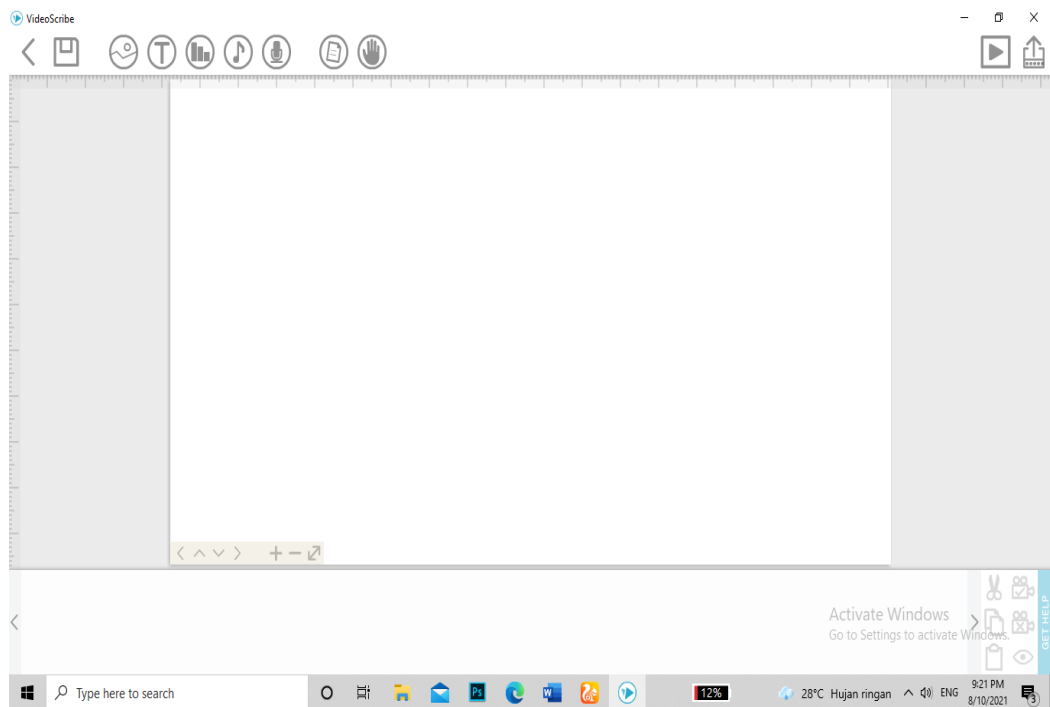


Pada halaman setelah login akan menampilkan menu untuk mulai mengerjakan videoscribe



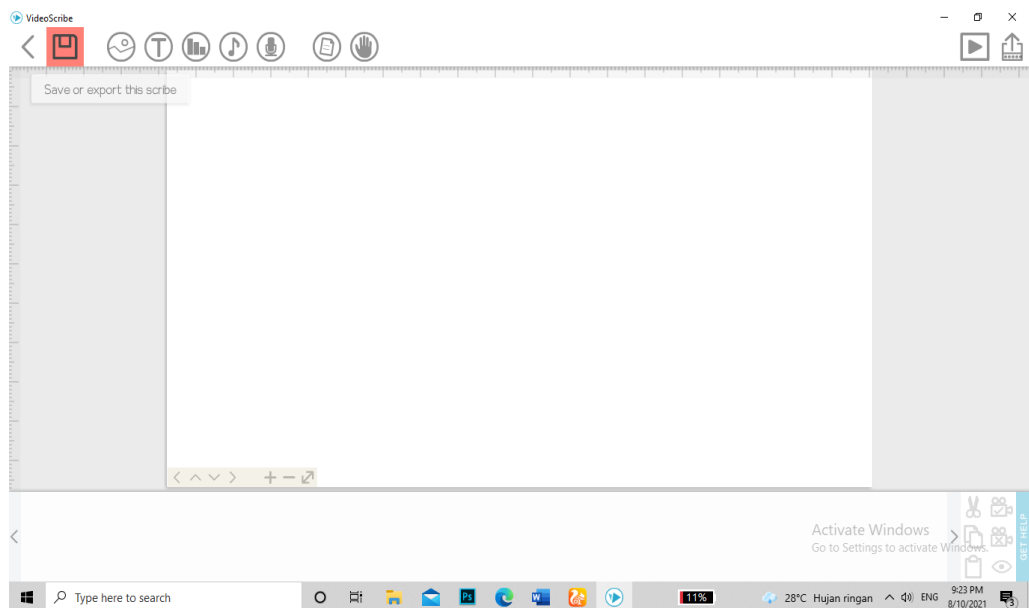
Pada halaman berikutnya masuk ke tanda + untuk memulai dan akan menampilkan layar kosong

PROSIDING
Seminar Nasional “Bimbingan dan Konseling Islami”
Kamis, 12 Agustus 2021



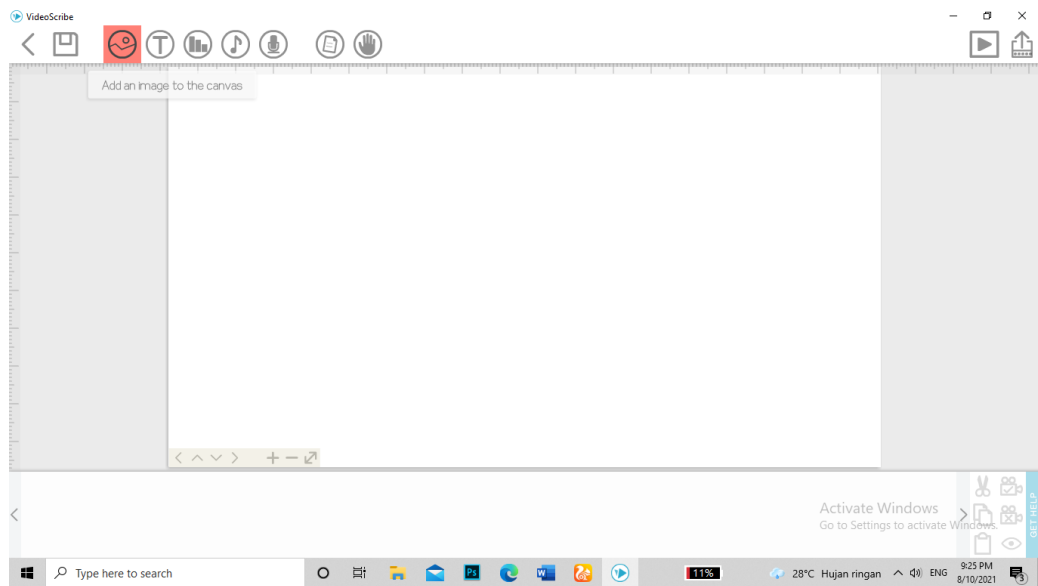
Ada beberapa *tools* yang berada di media videoscribe ini. Yang pertama :

Tools untk *save ora export this scribe*

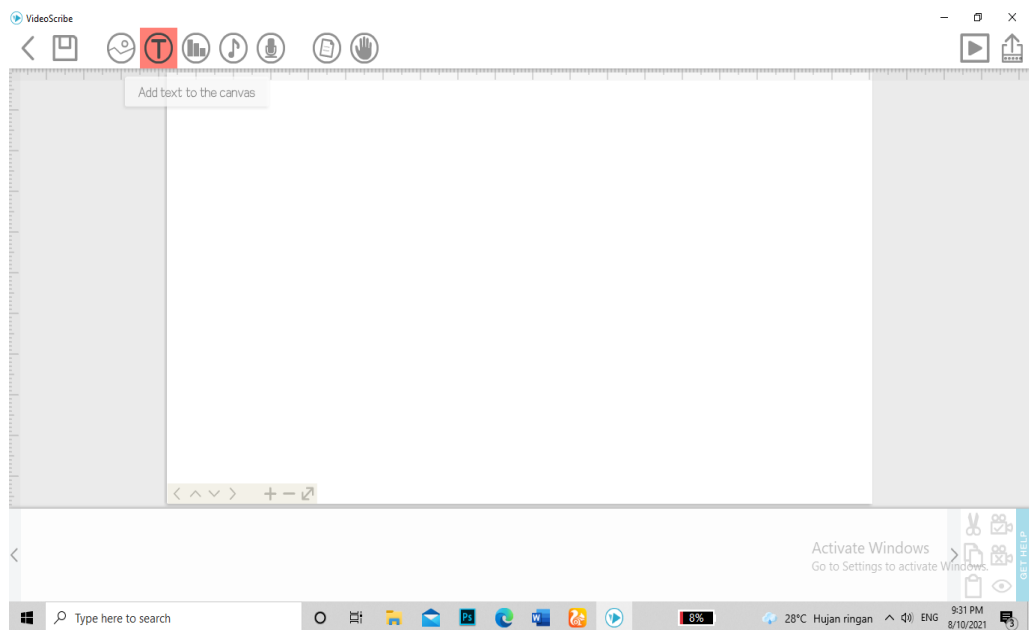


Tools yang kedua adalah *add an image to the canvas*

PROSIDING
Seminar Nasional “Bimbingan dan Konseling Islami”
Kamis, 12 Agustus 2021

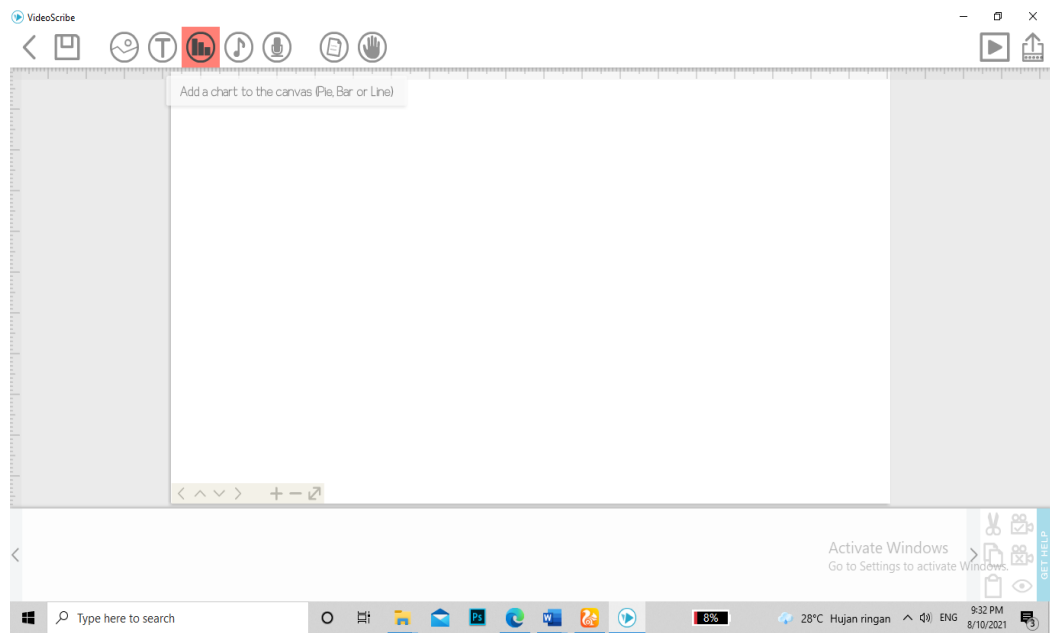


Tools yang ketiga adalah add text to the canva

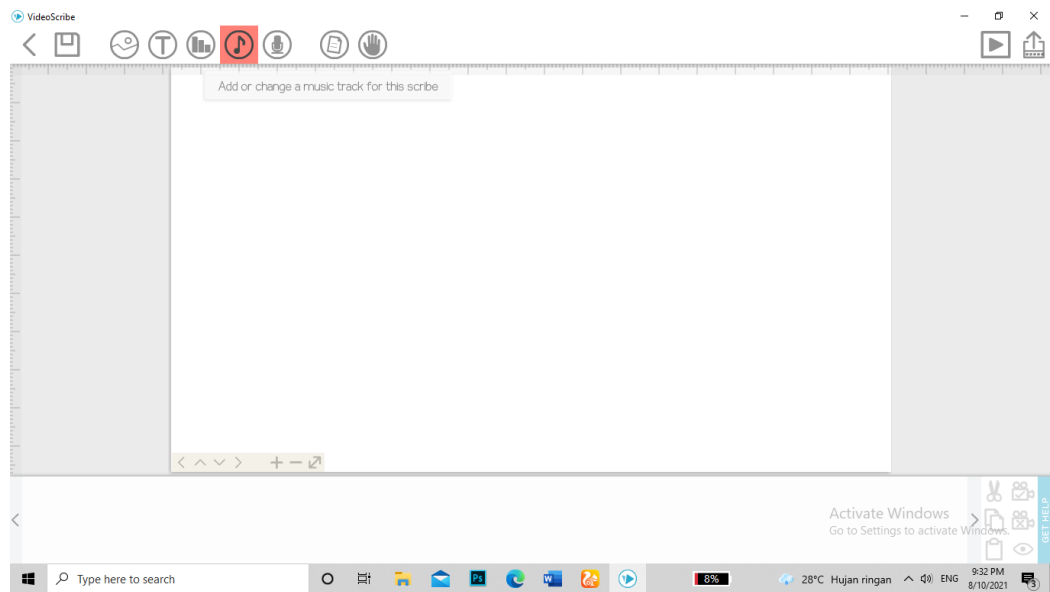


Tools yang keempat adalah add a chart to the canvas(pei,bar or line)

PROSIDING
Seminar Nasional “Bimbingan dan Konseling Islami”
Kamis, 12 Agustus 2021

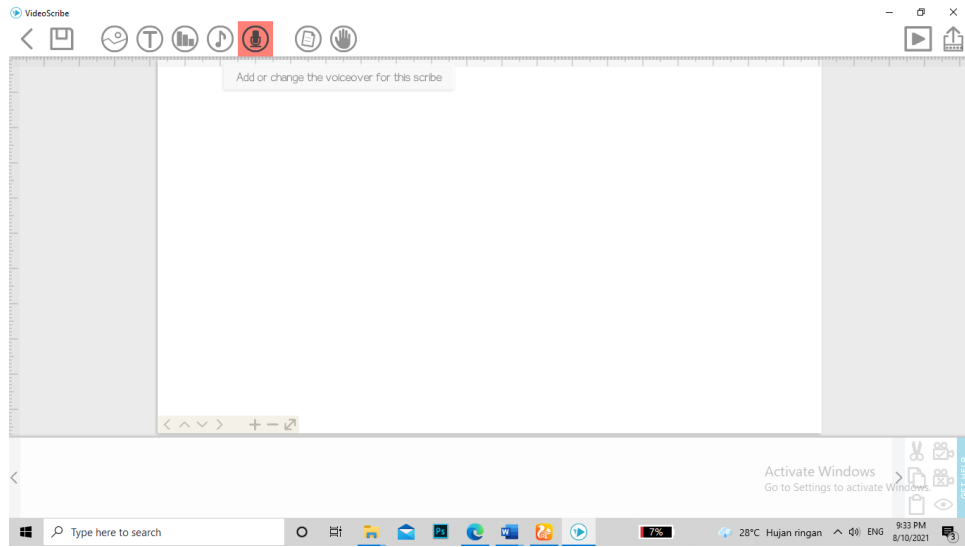


Tools yang kelima adalah add or change a music track for this scribe

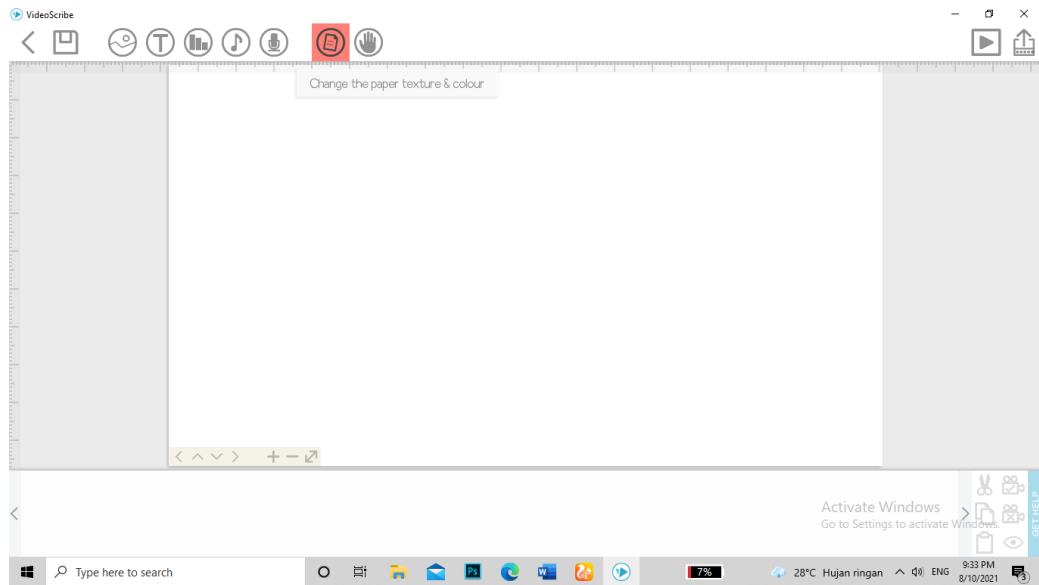


Tools yang keenam adalah add or change the voiceover for this scribe

PROSIDING
Seminar Nasional “Bimbingan dan Konseling Islami”
Kamis, 12 Agustus 2021



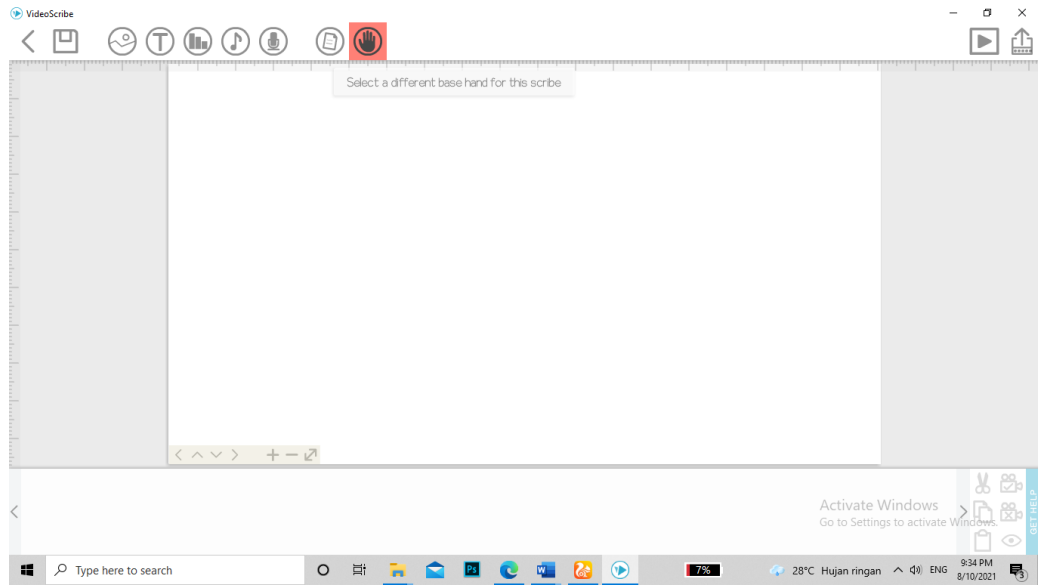
Tools yang ketujuh adalah change the paper texture & colour



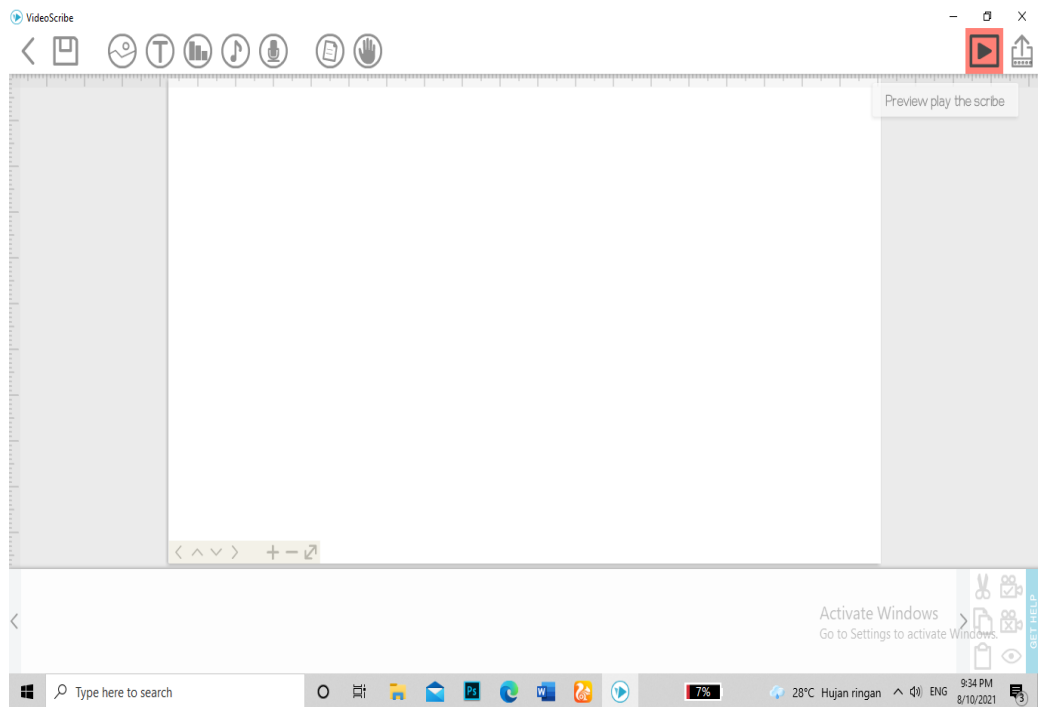
Tools yang kedelapan adalah select a different base hand for this scribe

PROSIDING

Seminar Nasional “Bimbingan dan Konseling Islami”
Kamis, 12 Agustus 2021



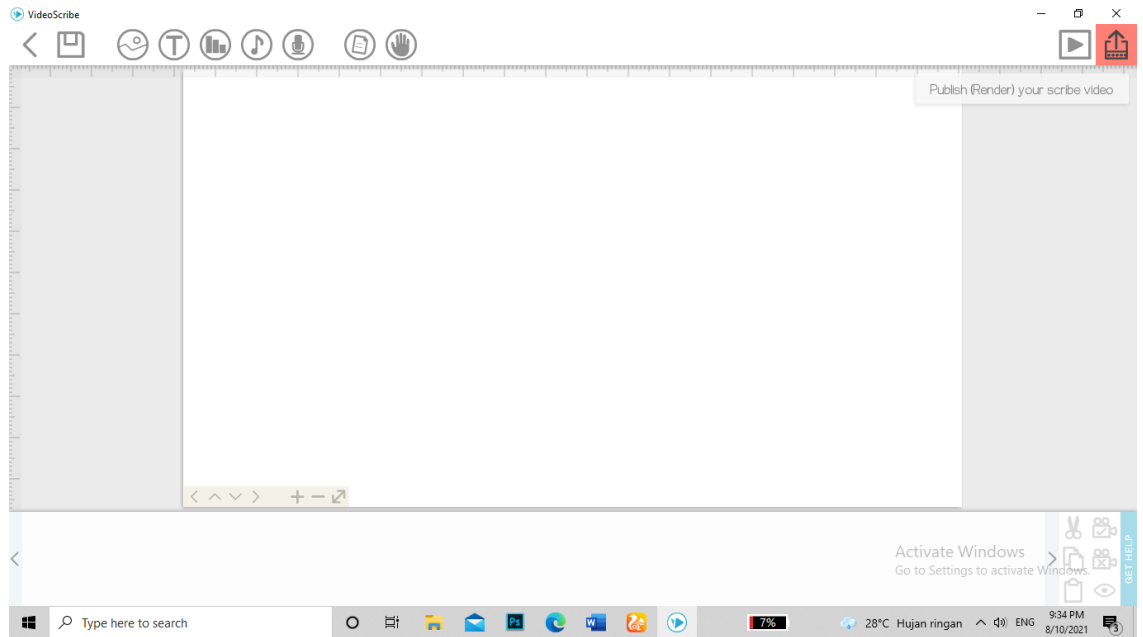
Tools yang ke sembilan adalah preview play the scribe



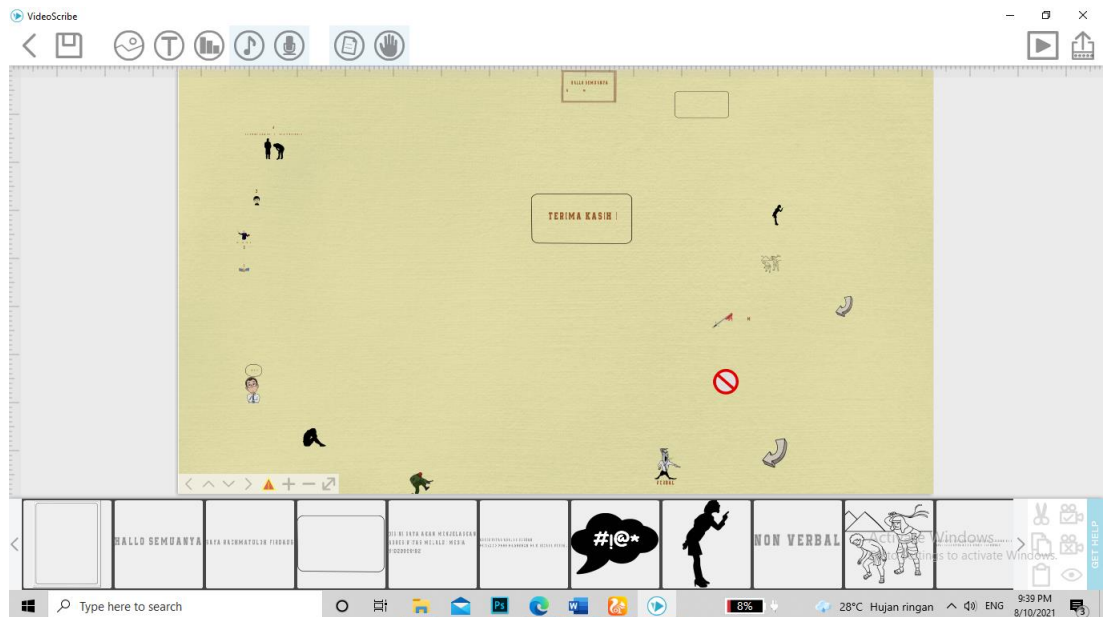
Tools terakhir adalah publish (render) your scribe video

PROSIDING

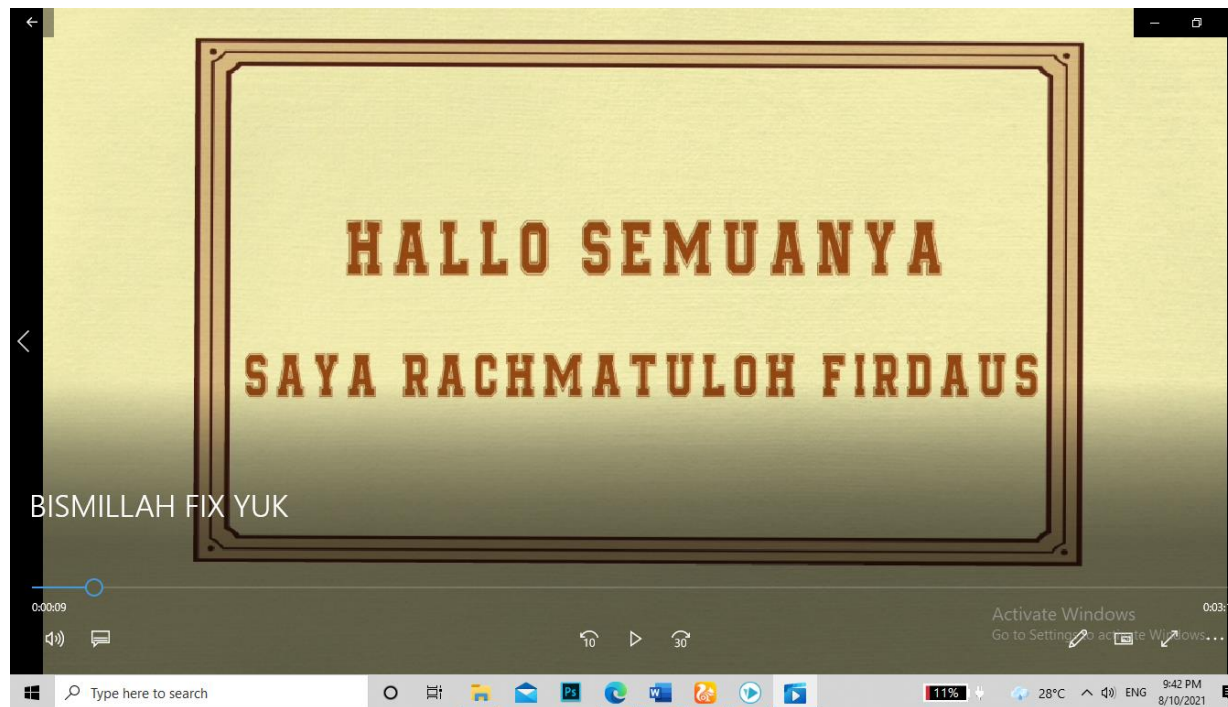
Seminar Nasional “Bimbingan dan Konseling Islami”
Kamis, 12 Agustus 2021



Setelah itu mulai mengerjakan sesuai dengan apa yang ingin dikerjakan, berikut adalah contoh videoscribe yang sudah dikerjakan



Setelah kita kerjakan, tahap selanjutnya kita *publish(rendering)* agar berbentuk video, setelah tahap *publish* kita tinggal memutar *video* yang sudah kita *publish*



6. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa *agresivitas* masih terjadi di lingkungan sekolah khususnya di SMAN 1 Cigugur, ada beberapa bentuk *agresivitas* yang masih terjadi di SMAN 1 Cigugur yaitu perilaku verbal dan non verbal, masih minim bentuk ketegasan dari pihak sekolah mengenai hukuman tentang perilaku *agresivitas*. Dirasa dengan menggunakan aplikasi *videoscribe* siswa lebih paham tentang dampak mengenai *agresivitas* itu sendiri.

Daftar Referensi

- Alhadi, S., Purwadi, P., Muyana, S., Saputra, W. N. E., & Supriyanto, A. (2018). Agresivitas siswa SMP di Yogyakarta. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 93-99.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57-62.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.

- Fitri, S., Luawo, M. I. R., & Puspasari, D. (2016). Gambaran agresivitas pada remaja laki-laki siswa SMA Negeri di DKI Jakarta. *INSIGHT: Jurnal bimbingan konseling*, 5(2), 155-168.
- Hutomo, M. R., & Ariati, J. (2017). Kecenderungan agresivitas remaja ditinjau dari jenis kelamin pada siswa SMP Di semarang. *Jurnal Empati*, 5(4), 776-779.
- Istiqomah, I. (2017). Penggunaan Media Sosial Dengan Tingkat Agresivitas Remaja. *Insight: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 13(2), 96–112.
- Karyanti. (2018). *Dance Counseling*. Deepublish: Yogyakarta
- Kesi, K., Asrori, M., & Wicaksono, L. Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Perilaku Agresif Pada Peserta Didik Kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(5).
- Kristanti, I. Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah dengan Menggunakan Model Borg and Gall.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Umaroh, S. K. (2017). Agresivitas siswa ditinjau berdasarkan iklim sekolah dan keyakinan normatif mengenai agresi. *Jurnal Ecopsy*, 4(1), 17-24.
- Winarlin, R., Lasan, B. B., & Widada, W. (2016). Efektivitas teknik sosiodrama melalui bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresif verbal siswa SMP. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(2), 68-73.
- Wulandari, D. A. (2016). *Pengembangan media pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ipa materi cahaya kelas viii di smp negeri 01 kerjo tahun ajaran 2015/2016* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang). (diakses pada hari selasa, 26 maret 2021 pukul 18 : 05)
- Yusup, M., Aini, Q., & Pertiwi, K. D. (2016). Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi. *Technomedia Journal*, 1(1), 126-138.