

**PENGEMBANGAN VIDEO KREATIF BERLOGAT NGAPAK UNTUK  
MEREDUKSI AGRESIVITAS SISWA DI MA NEGERI PURBALINGGA**

Ahmad Syaeful insan  
Program Studi Bimbingan dan Konseling  
FKIP Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta  
Email: [ahmad1800001099@webmail.uad.ac.id](mailto:ahmad1800001099@webmail.uad.ac.id)

**Abstrak**

Agresif merupakan bentuk perilaku antisosial yang sering kita temukan dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku agresif dapat dilakukan oleh siapapun dalam berbagai kalangan baik anak, remaja, maupun orang dewasa baik di rumah, sekolah, dan bahkan di lingkungan masyarakat luas. Perilaku agresif merupakan suatu luapan emosi sebagai reaksi terhadap kegagalan individu yang ditampakkan terhadap manusia atau benda dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata

video merupakan media yang menyenangkan bagi siswa sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan antusias terhadap pembelajaran. Selain itu video juga dinilai menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut menjadikan media video merupakan media yang efektif digunakan di dalam kelas, khususnya untuk siswa di Man purbalingga yang membutuhkan banyak dukungan motivasi dari luar. Kelebihan lainnya yang dimiliki media video, dapat memenuhi kebutuhan semua siswa yang memiliki karakter belajar yang berbeda-beda (audio, visual, atau audio-visual), dapat menghadirkan peristiwa yang tidak mungkin dialami siswa diluar sekolah seperti melihat terjadinya bencana banjir, gempa bumi, tsunami, dll. Kelebihan tersebut secara tidak langsung akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Peran konselor sekolah sangat di butuhkan untuk mereduksi agresivitas siswa. Salah satu bentuk penyaluran positif untuk mengurangi perilaku agresif adalah kegiatan bimbingan kelompok. Kegiatan bimbingan kelompok dapat mengurangi perilaku agresif karena siswa dapat mencurahkan pendapat dan ide-ide mereka dan juga dapat meningkatkan cara berkomunikasi, dalam melakukan bimbingan kelompok siswa diberikan materi yang berkaitan dengan penanaman moral di berbagai lingkungan, jadi siswa dapat membedakan perbuatan yang baik atau perbuatan buruk. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Mengetahui kelayakan video kreatif berlogat ngapak dalam proses layanan bimbingan dan konseling untuk mereduksi agresivitas siswa di MA Negeri Negeri Purbalingga Tahun Ajaran 2021/2022 sehingga layak untuk diterapkan sebagai salah satu media bimbingan dan konseling.

**Kata kunci** : agresivitas, vidio kreatif, Man purbalingga, media dan layanan

## **1. Pendahuluan**

Undang Undang Dasar (UUD) 1945 disahkan sebagai undang-undang dasar negara oleh PPKI. Undang Undang Dasar (UUD) 1945 disahkan sebagai undang-undang dasar negara oleh PPKI. Pada pembukaan UUD alenia ke-4 adalah sebagai salah satu landasan hukum hak asasi manusia yang mempunyai arti bahwa Negara Indonesia mempunyai fungsi atau tujuan, yaitu melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia, memajukan kesejahteraan umum mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial yang dilakukan seluruh warga Indonesia.

Siswa berada di fase perkembangan masa remaja yang di harapkan dapat mewujudkan cita-citanya sehingga bisa membahagiakan kedua orangtua dan bangsa. Masa remaja merupakan titik puncak emosionalitas, dimana terjadi perkembangan emosi yang tinggi, salah satunya terdapat pada pertumbuhan fisik remaja, terutama organ-organ seksual yang mempengaruhi berkembangnya emosi atau perasaan-perasaan dan dorongan-dorongan baru yang dialami sebelumnya, seperti perasaan cinta, rindu, dan keinginan untuk berkenalan lebih intim dengan lawan jenis (Yusuf, 2012) Sehingga pada fase ini remaja akan melakukan proses pencarian identitas sendiri, Pada fase pencarian identitas ini remaja berpotensi mengalami berbagai masalah dalam dirinya. pada fase ini remaja pada umumnya membentuk jatidiri mereka ke arah yang positif, akan tetapi untuk melaksanakan suatu proses pembentukan identitas yang positif remaja harus bersungguh-sungguh dengan baik untuk merubah semuanya agar lebih baik kedepannya.

Agresif merupakan bentuk perilaku antisosial yang sering kita temukan dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku agresif dapat dilakukan oleh siapapun dalam berbagai kalangan baik anak, remaja, maupun orang dewasa baik di rumah, sekolah, dan bahkan di lingkungan masyarakat luas (Alhadi dkk., 2018). Perilaku agresif merupakan suatu luapan emosi sebagai reaksi terhadap kegagalan individu yang ditampakkan terhadap manusia atau benda dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata (verbal) dan perilaku (non verbal) (Nauli, 2014).

Kekerasan di Yogyakarta yang sedang menjadi perhatian berbagai pihak adalah klithih, aksi ini bisa menimbulkan kematian pada korban klithih tersebut (Supriyanto dkk., 2019). Perilaku agresi dilakukan tidak hanya pada siswa laki-laki tetapi perempuan juga berpotensi melakukan perilaku argresi (Saputra dkk., 2017). Tingkat agresivitas siswa SMP di DIY dalam kategori sangat tinggi yaitu 1%, kategori tinggi 13%, kategori sedang 37%, kategori rendah 43%, dan kategori sangat rendah 6% (Alhadi dkk., 2018). Penelitian yang dilakukan di SMK kota Yogyakarta dapat di golongkan menjadi 5 golongan yaitu (a) perilaku agresi tergolong sangat tinggi sebesar 5%; (b) tergolong tinggi sebesar 26%; (c) tergolong jenis sedang sebesar 40%; (d) golongan rendah sebesar 21%; dan (e) kategori sangat rendah sebesar 8%. Dari hasil penelitian ini konselor selayaknya membuat layanan bimbingan dan konsleing yang lebih inovatif dan strategis untuk mengurangi perilaku agresi siswa. Agar lebih maksimal dapat berkolaborasi dengan pihak yang terkait dalam penyusunan program (Saputra & Handaka, 2018).

Agresivitas terdiri dari dua bentuk yaitu agresi verbal dan non verbal. Penelitian menunjukkan bahwa setidaknya terdapat 72,16% pelajar melakukan agresi verbal, lalu sisanya 27,84% siswa melakukan jenis agresi non verbal (Shelton dkk., 2009). Hasil penelitian Nidianti, dkk menunjukan 9,6 % siswa berada pada kategori sangat rendah, 90,4 % siswa

tergolong rendah. Mean empirik agresivitas yang diperoleh sebesar 54,96 berada pada rentang skor antara 45 dan 75. Artinya pada saat penelitian dilakukan, agresivitas subjek berada pada kategori rendah (Nidianti & Desiningrum, 2015).

Alasan peneliti menggunakan media video kreatif berlogat ngapak adalah agar konselor menjadi lebih mudah dan terbantu terutama bagi guru yang sangat membutuhkan media sebagai perantara penyampaian materi kepada siswa. Dalam bimbingan dan konseling media video kreatif berlogat ngapak dapat dijadikan sebagai sarana pemberian layanan kepada siswa. Terutama siswa-siswa yang memiliki permasalahan sosial, pribadi, belajar dan karir. Video ini dapat membantu guru Bimbingan dan Konseling atau konselor dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling.

Hasil penelitian yang dilakukan Auliyantahun 2014 dengan judul “Perilaku agresi pada siswa SMA Negeri 1 Padangan Bojonegoro memiliki tingkatan” sedang dengan mean empirik 66,59 sedangkan kontrol diri pada siswa mean empirik 98,85 dengan tingkatan tinggi. Hasil yang didapatkan tidak sesuai dengan teori, di mana kurangnya kontrol diri pada remaja yang bisa mengakibatkan munculnya perilaku agresi. Penelitian tersebut berbeda dengan penelitian ini. Jika penelitian tersebut meneliti tentang hubungan kontrol diri dengan perilaku agresi, sedangkan penelitian ini adalah peneliti akan melakukan penelitian mendalam tentang perilaku agresivitas siswa di MA Negeri Purbalingga

Peneliti memilih tema vidio kreatif berlogat ngapak dapat dikembangkan sesuai kreativitas guru Bimbingan dan Koseling disekolahan masing-masing. Dalam penelitian ini saya menggunakan video kreatif berlogat ngapak dengan tujuan mengurangi tingkat agresifitas siswa, dan dapat diterima dengan baik oleh siswa dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling. Dengan adanya video kreatif berlogat ngapak ini juga dapat menjaga dan melestarikan kearifan local daerah karesidenan Banyumas diantaranya adalah Purbalingga,

banyumas, banjarnegara, cilacap daerah tersebut merupakan salah satu kabupaten yang berada di Jawa Tengah, dan memiliki keunikan sendiri di bidang logat berbicara ngapak

Penelitian yang dilakukan oleh Yulius Prasetyo Rahayu dengan judul “penerapan bimbingan kelompok dengan media video untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya narkoba pada siswa kelas viii-d smp negeri 2 ngoro” menyatakan dapat disimpulkan bahwa pemberian bimbingan kelompok dengan menggunakan media videodapat meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII-D SMP Negeri 2 Ngoro tentang bahaya narkoba. Jika penelitian tersebut menggunakan media video dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai bahaya narkoba , sedangkan penelitian ini adalah pengembangan media video bertema kreatif berlogat ngapak untuk mereduksi agresivitas siswa.

ciri – ciri perilaku agresif meliputi perilaku menyerang, menyakiti, perilaku yang tidak diinginkan orang untuk menyakiti, perilaku yang melanggar norma sosial, sikap bermusuhan terhadap orang lain, perilaku agresif yang dipelajari. Sehingga dapat menimbulkan perpecahan pihak atau juga dapat bermusuhan dengan orang lain dan dapat di jauhi oleh orang lain. Perilaku agresif juga dapat ditolak oleh lingkungan bermasyarakat sekita. Ciri-ciri agresivitas ada enam yaitu perilaku menyerang, perilaku menyakiti diri sendiri atau orang lain atau objek pengganti, perilaku yang tidak diinginkan menjadi objek sasaran, perilaku melanggar norma sosial, sikap bermusuhan terhadap orang lain, dan perilaku agresif yang dipelajari (Nuraeni et al.,2020 ) berikut penjelasannya:

- a. Perilaku menyerang. Pada aspek ini seseorang memiliki kecenderungan untuk memiliki perilaku menyerang. Perilaku yang menekankan pada menyakiti hati, merusak barang milik orang lain dan secara sosial perilaku menyerang ini terkadang tidak dapat diterima.
- b. Perilaku menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain atau objek-objek pengganti. Kecenderungan perilaku agresif yang dilakukan apabila sudah berbentuk perilaku agresi maka dapat menimbulkan bahaya berupa kesakitan yang dialami oleh pelaku agresif tersebut maupun orang lain.
- c. Perilaku yang tidak diinginkan orang yang menjadi sasaran. Kecenderungan berperilaku agresif dimaksudkan agar korban atau orang yang dikenai agresi dapat merasakan

ketidaknyamanan sehingga terganggu dalam kehidupannya yang mana hal ini tidak diinginkan korban

- d. Perilaku yang melanggar norma sosial. Kecenderungan berperilaku agresif pada kenyatannya selalu dikaitkan dengan pelanggaran norma-norma sosial yang ada di masyarakat. Contohnya seperti meminta uang saku temannya secara paksa.
- e. Sikap bermusuhan terhadap orang lain. Kecenderungan berperilaku agresif mengacu pada sikap permusuhan terhadap orang lain karena adanya tindakan melukai orang lain. Ketika sikap permusuhan itu muncul maka dorongan untuk menyakiti kelompok tersebut juga muncul.
- f. Perilaku agresif yang dipelajari. Kecenderungan berperilaku agresif yang dipelajari melalui pengalaman di masa lalu, hal tersebut berdasarkan kondisi sosial dan lingkungan yang merupakan proses pembelajaran yang mempengaruhi perwujudan perilaku agresif.

Jenis – jenis agresifitas dibagi menjadi ada 2 yaitu agresifitas rasa benci atau agresifitas emosi dan agresifitas sebagai sarana untuk mencapai tujuan lain (Nisfiannoor & Yulianti, 2005)

berikut penjelasannya:

- a. Agresifitas rasa benci atau agresifitas emosi ungkapan kemarahan dan ditandai dengan emosi yang tinggi. Perilaku agresif dalam jenis pertama ini adalah tujuan dari agresi itu sendiri. Oleh karena itu, agresi jenis ini disebut juga agresi jenis “panas”. Akibat dari agresi jenis ini tidak dipikirkan oleh pelaku dan pelaku memang tidak mempedulikan akibatnya. Perbuatannya lebih banyak menimbulkan kerugian daripada manfaat.
- b. Agresifitas sebagai sarana untuk mencapai tujuan lain. Jenis agresi instrumental pada umumnya tidak disertai emosi. Bahkan, antara pelaku dan korban kadang-kadang tidak ada hubungan pribadi. Agresi disini hanya merupakan sarana untuk mencapai tujuan lain. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa jenis – jenis agresifitas memiliki rasa benci maupun emosi perilaku ini memiliki banyak kerugian di timbangan keuntungannya. Kemudian agresifitas sarana untuk tujuan lain ini tidak ada ikatan keakraban satu dengan yang lainnya. Dengan demikian, kedua jenis agresi itu

berbeda karena tujuan yang mendasarinya. Agresi jenis pertama semata-mata untuk melampiaskan emosi, sedangkan agresi jenis kedua dilakukan untuk mencapai tujuan lain. faktor penyebab agresivitas antara lain: agresivitas antara lain:

- c. Korban kekerasan menjadi faktor penyebab agresivitas karena melalui pengalaman yang diperoleh dari lingkungan membuat anak meniru perbuatan tersebut. Anak yang menjadi korban kemudian mencari anak lain untuk menjadikan sebagai korbannya.
- d. Terlalu dimanjakan merupakan faktor yang memicu munculnya agresivitas karena anak yang dimanja merasa berkuasa dan tak mau berbagi atau tak bisa menerima jika keinginannya tak segera terpenuhi.
- e. Televisi dan video game mendorong anak menjadi agresivitas karena banyak adegan yang mengandung kekerasan, sehingga anak dapat meniru adegan-adegan tersebut.
- f. Sabotase antar orang tua merupakan sumber yang dapat menyebabkan agresivitas. Jika salah satu orang tua memihak kepada anak yang menentang orang tua lainnya, ini akan membangkitkan sikap manipulatif dan agresivitas pada anak karena anak menjadi lebih berkuasa dari orang tua yang ditentangnya.

Frustrasi merupakan faktor yang memicu munculnya agresivitas karena pengalaman yang tidak menyenangkan yang dapat menimbulkan agresivitas

## 2. Kajian Literatur

### a. Media

Media merupakan bagian dari proses komunikasi baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut (Priyadi, 2015:6-7). Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Mahnun, 2012). Makna media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Muhson, 2010)

Dari hasil pengertian di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pengertian media merupakan alat bantu untuk mengirimkan sumber informasi ke tujuan. Media sangat

membantu agar mempermudah jalannya suatu kegiatan belajar mengajar. Dengan media peserta didik dapat menangkap apa yang disampaikan oleh gurunya.

## b. Video

Video merupakan media audio visual yang sudah beredar di masyarakat dan banyak diminati oleh anak-anak sekolah dasar, mulai dari jenis video hiburan, pengetahuan, informasi, musik, dan cerita-cerita bersejarah bisa disaksikan dengan mudah (Busyaeri et al., 2016). Video adalah sistem gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan (Taufika, 2013)

Berdasarkan penjelasan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwasannya video merupakan alat media audio visual yang memuat banyak informasi. Video juga sudah tidak asing di kalangan anak – anak maupun masyarakat luas. Video merupakan alat bantu paling mudah dan di terima oleh siswa.

Perilaku agresivitas merupakan perilaku yang harus segera dicegah karena berdampak menyakiti orang dan merusak hubungan sosial. Tujuan dari perilaku agresif adalah untuk melukai korban dan menyakiti hati korban. Agresivitas juga perilaku merugikan orang lain juga bisa merusak barang milik orang lain dan dampak negative dari perilaku agresif adalah bisa menjadi trauma dan merasa takut untuk melakukan kegiatan terhadap korbannya.

Dalam hal ini konselor diharapkan mampu berperan aktif dalam mereduksi perilaku agresif menggunakan cara memberikan layanan bimbingan dan konseling. Salah satu media yang dianjurkan yaitu menggunakan media video kreatif Berlogat ngapak. Konselor yang menggunakan media video kreatif berlogat ngapak meyakini bahwa video adalah alat yang dapat memberikan informasi dan mudah diterima oleh siswa dan media yang paling efektif dalam melakukan proses layanan bimbingan dan konseling.

Upaya yang dapat dilakukan oleh konselor untuk mengurangi perilaku agresif adalah menggunakan media video kreatif berlogat ngapak yang diharapkan dapat membantu siswa mereduksi tingkat agresivitas di sekolah.

### **3. Metode Penelitian**

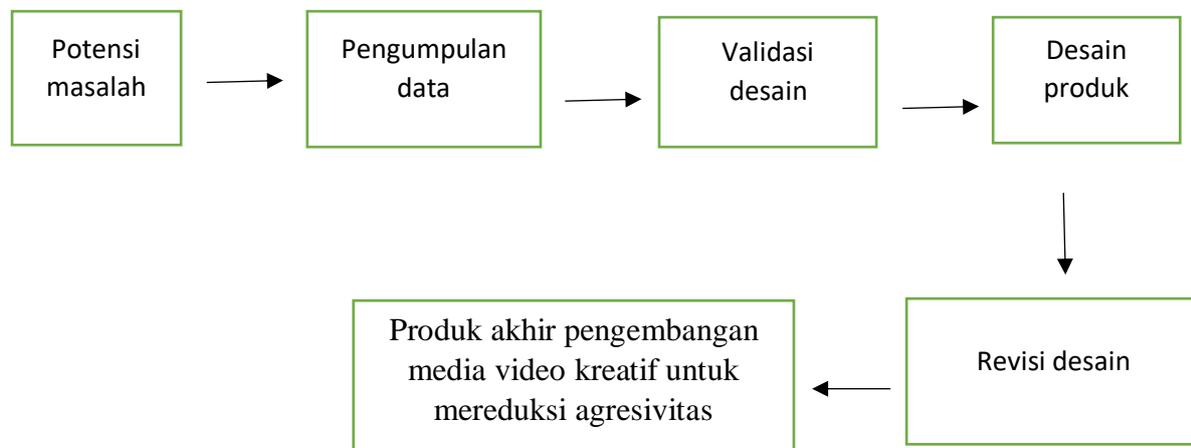
Metode penelitian merupakan suatu prosedur yang digunakan dalam melakukan sebuah penelitian. Metode ilmiah ini berguna untuk memberikan kemudahan untuk melakukan penelitian. Sehingga, dengan adanya metode penelitian ini mampu menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian yang diharapkan penelitian ini ada dua variabel yakni agresivitas dan media video Kreatif berlogat ngapak.

- a. Agresivitas merupakan perilaku yang tercela dan tidak diharapkan oleh semua orang, agresivitas memiliki dampak menyakiti dan merusak hubungan pelaku dan korban, dampak dari agresivitas trauma dan tidak percaya diri. Agresivitas dapat diukur dalam empat aspek seperti verbal, fisik, kemarahan, kebencian.
- b. Media video kreatif berlogat ngapak adalah alat informasi dengan perantara media yang telah disusun, media yang akan dikembangkan yaitu video- video bertema kreatif berlogat ngapak yang telah di edit dan di susun. Media video kreatif memiliki tujuh komponen seperti (a) pola rendah hati terhadap idealisme, (b) kontrol diri terhadap persamaan, (c) toleransi terhadap perbedaan, (d) memaafkan kesalahan orang lain, (e) memilih kekuatan daripada kelemahan, (f) mengatur emosi diri, (g) mengatur perilaku diri.

Definisi operasional pada penelitian ini ada dua variabel yakni agresivitas dan media video Kreatif berlogat ngapak. Agresivitas merupakan perilaku yang tercela dan tidak diharapkan oleh semua orang, agresivitas memiliki dampak menyakiti dan merusak hubungan pelaku dan korban, dampak dari agresivitas trauma dan tidak percaya diri. Agresivitas dapat diukur dalam empat aspek seperti verbal, fisik, kemarahan, kebencian. Media video kreatif berlogat ngapak adalah alat informasi dengan perantara media yang telah disusun, media yang akan dikembangkan yaitu video- video bertema kreatif berlogat ngapak yang telah di edit dan di susun. Media video kreatif memiliki tujuh komponen seperti (a) pola rendah hati terhadap

idealisme, (b) kontrol diri terhadap persamaan, (c) toleransi terhadap perbedaan, (d) memaafkan kesalahan orang lain, (e) memilih kekuatan daripada kelemahan, (f) mengatur emosi diri, (g) mengatur perilaku diri.

Prosedur pengembangan adalah serangkaian produk dengan langkah-langkah yang harus dilewati oleh sang peneliti dalam mengembangkan suatu produk berupa media video bertema kreatif berlogat ngapak. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan produk berdasarkan prosedur pengembangan dalam model Borg and Gall yang di tunjukkan dalam 5 tahap. Pelaksanaan penelitian hingga 5 tahap ini dilakukan dengan alasan keterbatasan waktu, biaya, dan bahan sumberbacaan hanya sampai pada tahap revisi desain. Dengan demikian diharapkan produk dapat bermanfaat sesuai tujuan.



prosedur yang dilakukan peneliti dalam penelitian dan pengembangan yaitu:

a. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui kebutuhan atau mengumpulkan data informasi mengenai masalah agresivitas. Langkah ini dilakukan dengan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling MA Negeri Purbalingga

b. Pengumpulan data

Langkah kedua, dalam tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data terkait dengan penelitian dan pengembangan yang akan diteliti terhadap produk yang akan dikembangkan.

c. Desain Produk

Langkah ketiga dalam tahap ini produk yang akan dikembangkan oleh peneliti diteliti terlebih dahulu oleh dosen pembimbing. Hal ini dilakukan agar mendapat saran terhadap produk yang akan dikembangkan. Desain produk yang dikembangkan dirancang maupun disusun dengan beberapa hal yaitu: (1) menentukan materi yang dikembangkan, (2) menentukan media yang akan dikembangkan, (3) merumuskan tata cara penggunaan, (4) merancang video dan materi agar sesuai, (5) menyesuaikan media video dalam layanan bimbingan kelompok.

d. Validasi Desain

Langkah keempat dalam tahap ini yaitu menilai desain produk. Penilaian desain produk dilakukan dengan cara uji validasi oleh ahli layanan bimbingan dan konseling. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi terkait perdamaian. Sedangkan validasi media dilakukan oleh ahli media. Tujuan validasi adalah untuk mencari tingkat kelayakan produk, masukan, dan saran dari produk yang telah dikembangkan.

e. Revisi Desain

Langkah kelima dalam tahap ini video bertema perdamaian yang sudah diuji validasi oleh para ahli lalu direvisi sesuai dengan masukan-masukan yang disarankan oleh para ahli.

uji penelitian meliputi uji ahli media dan uji ahli materi :

a. Validasi ahli terhadap draft video

Draft awal video perlu divalidasi terlebih dahulu. Kemudian Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi melakukan validasi mengenai dengan materi maupun konten dalam video. Uji ahli materi dilakukan oleh dosen, sedangkan uji ahli media berkaitan dengan media yang digunakan dalam memberikan pengetahuan tentang perdamaian.

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen/pakar ahli media. Validasi yang dilakukan mengenai unsur media, kelengkapan media dan lain sebagainya.

b. Validasi ahli terhadap draft video setelah direvisi

Setelah dilakukannya uji validasi yang pertama, kemudian dilakukannya revisi. Setelah validasi revisi yang bertujuan untuk mengetahui apakah video yang dibuat sudah sesuai dengan standar media layanan bimbingan dan konseling khususnya tentang perdamaian. Validasi ahli sesudah dilakukan revisi meliputi ahli media dan materi diharapkan hasil revisi dari validasi ahli materi dan media dapat sesuai kriteria sebagai media dalam layanan bimbingan dan konseling.

a. Uji Validasi Ahli Media

Uji validasi media dilakukan oleh ahli media. Ahli media merupakan seseorang yang memiliki keahlian di bidang media dan teknologi pembelajaran. Maka ahli media merupakan pakar ataupun seseorang yang memiliki kompetensi dan kemampuan dalam menilai media tentang video bertema kedamaian secara mendalam. Ahli media berperan penting dalam mengevaluasi, menilai dan mengoreksi video yang telah dibuat oleh peneliti. Validasi dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan kepada para ahli.

b. Uji Validasi Ahli Materi

Uji validasi ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Bimbingan dan Konseling yang memiliki kompetensi dan kemampuan, dengan latar belakang pendidikan lulusan S1 dan S2 yang memiliki kompetensi dan kemampuan dalam menilai materi tentang kedamaian. Uji validasi dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan terhadap pertanyaan mengenai pemahaman kedamaian yang diberikan kepada ahli materi.

c. Uji Validasi Ahli Layanan Bimbingan dan Konseling

Uji validasi ahli layanan dalam penelitian ini adalah dilakukan oleh ahli layanan yang mempunyai kualifikasi khusus dalam penilaian sebuah layanan. Kualifikasi tersebut diantaranya yaitu lulusan S1 dan S2 bimbingan dan konseling yang sesuai dengan ahli di bidangnya. Ahli layanan berperan untuk menilai kelayakan media video perdamaian jika digunakan sebagai media dalam pemberian layanan. Uji validasi dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan yang diberikan kepada ahli.

Adapun instrument pengumpulan data Pada penelitian untuk mendapatkan data kelayakan media video kreatif berlogat ngapak untuk mereduksi agresivitas. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Winarni, 2021). Jika tidak mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti akan kesulitan untuk mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan. Berdasarkan sumber data yang relaevan maka peneliti menggunakan metode pengumpulan data melalui lembar penagamatan dan instrument tes.

#### Skala Agresivitas dan Kedamaian Berpikir

##### a. Skala Agresivitas

Kisi-kisi skala agresivitas dapat diambil dari empat aspek yaitu sebagai berikut :

#### Kisi – Kisi Skala Agresivitas

Variabel	Aspek	Indikator
Agresivitas	Fisik	Sengaja melukai orang lain secara individual
		Mendorong orang lain dengan sengaja
		Memukul orang lain dengan sengaja
	Verbal	Menyakiti orang lain dalam bentuk penolakan secara verbal
		Membuly dan menghujat orang lain dengan sengaja

		Menyindir teman sekelasnya yang melakukan kesalahan didepan umum
	Kemarahan	Meluapkan kemarahan ke orang lain dengan sengaja
		Membanting barang – barang yang ada disekitarnya Ketika marah
		menggunakan nada tinggi Ketika marah kepada orang lain
	Permusuhan	Memberikan ancaman terhadap orang yang tidak disukainya
		Berprasangka buruk kepada orang lain dengan sengaja
		Mengejek orang yang tidak disukainya

b. Skala Kreatif dalam berpikir

Adapun kisi-kisi skala kreatif dalam berfikir yang diambil dari 7 komponen bimbingan kreatif, yaitu sebagai berikut :

Kisi – kisi Skala Kreatif Dalam Berpikir

No	Aspek	Indikator
1	Murah senyum terhadap semua orang	Siswa pintar beradaptasi dalam lingkungan baru
		Siswa memiliki sifat murah senyum
		Siswa bisa mampu membuat suasana asik
		Siswa mampu menghibur temannya yang sedang sedih

2	Menjaga dan menjalin hubungan baik dengan siswa	Siswa dan konselor saling menyapa Ketika bertemu
		Siswa dan konselor saling membantu
3	menghargai pendapat siswa	Konselor mengerti apa masalah yang dirasakan siswa
		Siswa memiliki rasa empati yang tinggi
4	Memaafkan kesalahan orang lain	Siswa menjaga hubungan dengan teman yang baik
		Usaha siswa untuk meghindari dari pelaku pelanggaran
		Siswa menengakkan kebenaran
5	Memilih teman yang baik	Siswa mampu mengetahui hal positif dan hal negatif
		Siswa bisa menjaga perasaan orang lain
6	Mengatur emosi saya	Siswa mengatur emosinya dengan stabil
		Siswa memberikan motivasi dirinya sendiri
		Siswa bisa memahami emosi orang lain

		Siswa mentaati peraturan yang ada di sekelilingnya
7	Mengatur perilaku saya	Siswa menjalankan tugas piketnya sesuai dengan jadwal
		Siswa membantu guru ketika membawa buku terlalu banyak
		Siswa menolong teman ketika sedang sakit
		Siswa mengerjakan soal dengan jujur

c. Instrument Penilaian Oleh Ahli Media

Instrument lembar pengamatan ini digunakan untuk penilaian ahli terhadap media video kreatif berlogat ngapak untuk mereduksi agresivitas. Adapun kriteria penilaian digunakan agar mudah diterima oleh ahli media bimbingan dan konseling. Berikut kisi-kisi lembar pengamatan yang akan digunakan untuk penilaian ahli media mengenai media bimbingan dan konseling video Kreatif. untuk mereduksi agresivitas siswa.

Kisi – kisi lembar Penilaian Instrumen Oleh Ahli Media

Kualitas media	Indikator	Deskriptor
Audio	Kejelasan suara pemain dalam video	Suara terdengar dengan jelas
	Sound effect dan sound track pada video	Sound effect dan sound track pada video tepat sasaran
	Jenis musik pembuka pada video	Kesesuaian musik pembuka pada video

	Jenis musik penutup pada video	Kesesuaian musik penutup pada video
Teks	Kejelasan tulisan pada video	Tulisan dapat terbaca
	Pemilihan huruf pada video	Huruf yang dipilih dalam video mudah terbaca
Visual	Kualitas gambar pada video	Kualitas yang dipilih dalam video memenuhi syarat
	Kejelasan video	Isi video
	Video membangkitkan imajinasi siswa	Video dapat membantu siswa untuk membangkitkan imajinasi
	Pesan atau informasi pada video	Pesan dan informasi dapat disimpulkan dengan jelas
Ketepatan	Video dapat membangkitkan emosi siswa	Kejelasan video dapat membangkitkan emosi pada siswa ketika menonton
	Gambar dan materi	Kesesuaian gambar dan materi

d. Lembar Penilaian Ahli Materi

Lembar penilaian ahli materi atau lembar pengamatan diserahkan kepada ahli materi. Lembar pengamatan yang telah dirancang ini sebagai penilaian terhadap komponen maupun isi materi pada media video kreatif berlogat ngapak. Adapun kisi-kisi yang terdapat pada lembar pengamatan yang digunakan oleh ahli materi dalam melakukan penilaian materi pada video kreatif adalah sebagai berikut:

Kisi – Kisi Pengamatan ahli Materi Mengenai Media Video kreatif berlogat ngapak

No	Komponen	Indikator
1	Kualitas isi	Kesesuaian materi dengan tujuan layanan

		Materi yang diberikan mengandung pendidikan
		Materi yang diberikan dalam media dapat menambah pengetahuan tentang kreatif
		\
2	Materi	Materi yang diberikan memberikan keaktifan dalam mengikuti layanan
		Materi mencakup semua isi materi yang ingin disampaikan
		Kesesuaian materi yang diberikan
3	Bahasa	Kejelasan bahasa dalam materi
		Kalimat mudah dipahami
4	Visual	Informasi dalam video jelas
		Kesesuaian video dengan materi

e. Lembar Penilaian Ahli Layanan

Intrumen lembar penilaian oleh ahli layanan bimbingan dan konseling digunakan untuk penilaian oleh ahli layanan bimbingan dan konseling terhadap media video bertema kreatif berlogat ngapak. Kisi-kisi lembar penilaian yang digunakan dalam penilaian media video adalah sebagai berikut :

No	Komponen	Indikator
1	Keefektifan layanan	Memfasilitasi peserta didik mengikuti layanan
		Mengurangi tingkat kejenuhan dan kebosanan siswa terhadap layanan BK
		Meningkatkan keaktifan dalam layanan
		Memberikan timbal balik

		Informasi sesuai dengan kebutuhan siswa
2	Kemenarikan	Menimbulkan minat mengikuti layanan
		Menumbuhkan motivasi siswa terhadap layanan yang di berikan
3	Sikap positif siswa terhadap kualitas layanan	Berperan aktif ketika diadakan layanan
		Menimbulkan stimulus dan perasaan
		Menimbulkan stimulus untuk menimbulkan persepsi

#### 4. Hasil Penelitian

Analisis data merupakan kegiatan penting dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian pengembangan media video bertema kreatif berlogat ngapak, peneliti menggunakan analisis data verbal dan Numerik. Adapun data yang dianalisis meliputi kelayakan media dari ahli media dan kesesuaian materi dari ahli materi. Berdasarkan penilaian dari kedua data penilaian tersebut akan dianalisis dan disimpulkan apakah media video bertema kreatif berlogat ngapak yang dikembangkan sesuai dan layak untuk digunakan.

##### a. Analisis Data Verbal

Analisis data verbal dilakukan menggunakan analisis model spradley bahwa analisis ini tidak lepas dari keseluruhan proses penelitian yang mana analisis data menyatakan teknik pengumpulan data (Moleong, 2013). Analisis ini digunakan apabila data instrument yang di sajikan akan tetapi responden yang menilai berbeda. Penilaian yang diberikan sebagai bahan informasi terkait tanggapan, masukan dan saran yang disajikan sebagai pertimbangan untuk melakukan revisi.

##### b. Analisis Data Numerik

Analisis data numerik uji ahli, dilakukan dengan analisis deskriptif numerik, yaitu dengan menganalisis data numerik yang diperoleh dari lembar pengamatan para ahli. Data lembar pengamatan yang dianalisis mengacu pada analisis data instrument bergradasi angka “1”, “2”, “3” dan “4”. (Arikunto, 2013) mengemukakan bahwa dalam menganalisis data dari lembar pengamatan berperingkat 1 sampai dengan 4, peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

- a) “Sangat baik”, menunjukkan gradasi paling tinggi. Untuk kondisi tersebut diberi nilai 4.
- b) “Baik”, menunjukkan peringkat gradasi dibawah “sangat baik” Kondisi tersebut diberi nilai 3.
- c) “cukup”, karena peringkat dibawah “baik” dengan demikian diberi nilai 2
- d) “kurang baik”, menunjukan peringkat dibawah “cukup”, dengan demikian maka diberi nilai 1.

Gradasi atau peringkat pilihan jawaban serta standar penilaiannya yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Gradasi Pilihan Jawaban**

<b>Gradasi</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>
1	Sangat Baik	4
2	Baik	3
3	Cukub Baik	2
4	Kurang Baik	1

Setelah penentuan gradasi pilihan yang dipakai, selanjutnya adalah menentukan cara menghitung skor agar mengetahui hasil akhir yang dinyatakan dalam bentuk proses. Rumus perhitungan yang akan diterapkan berdasarkan Suharsimi (2011: 249-250) yang sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100$$

Setelah mendapatkan hasil dari perhitungan rumus maka perlu dimasukkan ke dalam 4 kriteria. Empat kriteria tersebut menurut Suharsimi (2010 : 192) yaitu “Nilai BS = Baik Sekali, jika rentangnya 76 – 100, Nilai B = Baik, jika rentangnya 51 – 75, Nilai C = Cukup, jika rentangnya 26 – 50, Nilai K, jika rentangnya kurang dari 26”.

## 5. Pembahasan

Pelaksanaan layanan bimbingan yang kreatif akan menjadi tantangan bagi konselor. Salah satunya yang bisa dilakukan konselor adalah menggunakan video yang mendukung pelaksanaan layanan bimbingan menyenangkan dan asik bagi konseli. Ketika konselor mampu memberikan layanan bimbingan yang menyenangkan dan asik bagi konseli, dalam hal ini akan meningkatkan keterlibatan konseli dalam pelaksanaan layanan bimbingan. Upaya yang dapat dilakukan oleh konselor untuk mengurangi perilaku agresif adalah menggunakan media video kreatif berlogat ngapak yang diharapkan dapat membantu siswa mereduksi tingkat agresivitas di sekolah. Video yang menunjang pelaksanaan layanan bimbingan menyenangkan dan asik bagi konseli. Ketika konselor bisa memberikan layanan bimbingan yang menyenangkan dan asik bagi konseli, hal ini akan meningkatkan keaktifan konseli dalam pelaksanaan layanan bimbingan, Konseli akan merasa lebih tertarik dalam melakukan layanan bimbingan.

Peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan dengan memproduksi beberapa video bertema video kreatif berlogat ngapak untuk mereduksi agresivitas siswa. Peneliti dalam penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan ini menggunakan model *Borg and Gall*. Model *Borg and Gall* terdiri dari 10 tahap pengembangan, antara lain: (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal (Mulyatiningsih, 2016).

## **6. Kesimpulan**

Agresivitas yang dimiliki oleh setiap manusia dari anak-anak hingga orang dewasa, perilaku agresivitas dapat muncul dimana saja dan kapan saja. Orang yang melakukan agresi memiliki kemungkinan akan melakukan agresi yang lebih besar lagi dari agresi sebelumnya.

Bimbingan dan konseling menjadi bagian yang sangat penting dari pendidikan untuk membantu siswa mengembangkan potensi yang dimiliki dan menghindari masalah yang mungkin terjadi pada siswa, dan membantu siswa meringankan diri dari masalah yang mereka alami. Konselor diharapkan berperan aktif dalam membantu dan mengatasi masalah agresi pada siswa, dengan layanan bimbingan konseling yang menarik dan kreatif akan membuat siswa semakin tertarik untuk mengikuti layanan

Berbagai jenis media dapat konselor gunakan dalam layanan bimbingan, dan konseling ini salah satunya adalah video. Video merupakan media yang paling bermakna atau paling mudah di terima oleh siswa, dengan menggunakan media video layanan akan lebih efektif dan mudah diterima oleh siswa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi bagi konselor disekolah sebagai upaya memberikan bantuan pada siswa untuk dapat meminimalisir kecenderungan agresi hingga membantu mengembangkan kemampuan diri remaja tanpa adanya hambatan yang diakibatkan oleh perilaku agresi.

## **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.

- Supriyanto, A., Saputra, W. N. E., Astuti, B., Ayriza, Y., & Andriani, L. D. (2019). Implementasi Pendidikan Kedamaian pada Seting Sekolah Menengah di Indonesia.
- Saputra, W. N. E., & Handaka, I. B. (2018). Perilaku Agresi Pada Siswa SMK di Yogyakarta. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 1–8.
- Shelton, D., Sampl, S., Kesten, K. L., Zhang, W., & Trestman, R. L. (2009). Treatment of impulsive aggression in correctional settings. *Behavioral Sciences & the Law*, 27(5), 787–800. <https://doi.org/10.1002/bsl.889>
- Nidianti, W. E., & Desiningrum, D. R. (2015). HUBUNGAN ANTARA SCHOOL WELL-BEING DENGAN AGRESIVITAS. 4, 6.
- Kartono, M. (2005). Perbandingan perilaku agresif antara remaja yang berasal dari keluarga bercerai dengan keluarga utuh. *Jurnal Psikologi Vol*, 3(1), 1.
- Harris, I. M., & Morrison, M. L. (2012). *Peace education*. McFarland.
- Nafiah, A., & Handayani, A. (2014). Layanan bimbingan kelompok dengan teknik homeroom untuk penurunan perilaku agresif siswa. *EMPATI-Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1/oktober).
- Nauli, F. A. (2014). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Remaja Di Smk Negeri 2 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Riau*, 1(2), 1–9.
- 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.
- Nurani, W., Saputra, W. N. E., Mu’arifah, A., & Barida, M. (2020). BIMBINGAN KEDAMAIAN: IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KEDAMAIAN DALAM SETING BIMBINGAN UNTUK MEREDUKSI AGRESIVITAS. 8.

- Sa'diyah, H., Chotim, M., & Triningtyas, D. A. (2017). PENERAPAN TEKNIK SELF MANAGEMENT UNTUK MEREDUKSI AGRESIFITAS REMAJA. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(2), 67.  
<https://doi.org/10.25273/counsellia.v6i2.1018>
- Nisfiannoor, M., & Yulianti, E. (2005). PERBANDINGAN PERILAKU AGRESIF ANTARA REMAJA YANG BERASAL DARI KELUARGA BERCERAI DENGAN KELUARGA UTUH. 3(1), 18.
- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).  
<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MAPEL IPA DI MIN KROYA CIREBON. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1).  
<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Mahnun, O. N. (2012). (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). 37(1), 9.
- Yarmi, G. (2014). Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Whole Language Dengan Teknik Menulis Jurnal. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 28(1), 8-16.
- Siswono, T. Y. E., & Novitasari, W. (2007). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pemecahan Masalah Tipe” What’s Another Way”. *Jurnal Transformasi*, 1(1), 1-13.
- Rohman, K. (2019). AGRESIFITAS ANAK KECANDUAN GAME ONLINE. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 2(1), 155–172.  
<https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>

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

Winarni, E. W. (2021). Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D. Bumi  
Aksara.