BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia sebagian besar masih menggunakan metode konvensional dalam proses belajar mengajarnya, dengan mengandalkan tatap muka antara guru dan peserta didik. Metode konvensional adalah metode pembelajaran secara lisan antara pengajar dan peserta didik atau bisa disebut metode ceramah. Metode konvensional yang tidak diiringi dengan perkembangan teknologi akan menjadi tidak efektif dan lambat dalam memberikan informasi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2017:10). Segala sesuatu yang bertujuan instruksional atau mengandung pengajaran disebut sebagai media pembelajaran seperti, televisi, film, foto, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan dan lain-lain. Media membelajaran juga disebut sebagai perantara atau mediator yang digunakan pengajar untuk mentransfer materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran bisa berupa alat fisik *(hardware)* atau nonfisik (*software).*

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Kustandi & Bambang, 2013: 8). Sarana ini dapat berbentuk alat-alat *hardware* maupun s*oftware.* Media pembelajaran berbentuk *hardware* yaitu berupa suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra. Sedangkan, media pembelajaran berbentuk s*oftware* atau perangkat lunak adalah media berbasis digital yang bisa berbagi informasi atau membuat materi pembelajaran di komputer. Adanya media-media tersebut dapat membantu pengajar dalam membuat pembelajarannya lebih menarik dan juga efektif.

Batubara (2020:75) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran oleh pengajar terhadap peserta didik untuk menyampaikan pengetahuan. Media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar mengajar di sekolah maupun di rumah. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk membuat atau merancang media pembelajaran semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Di era saat ini proses belajar mengajar tanpa media pembelajaran seperti sayur tanpa garam yang rasanya hambar.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat atau sarana yang berbentuk fisik maupun nonfisik yang dapat digunakan pengajar untuk menyajiakan informasi pengetahuan dalam proses pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan merangsang perhatian dan minat belajar. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar para peserta didik.

Perkembangan media pembelajaran saat ini semakin maju sejalan dengan perkembangan teknologi mulai dari pengembangan alat ke program pembelajaran sampai pengembangan berbagai media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan asas pendidikan yakni untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan menyesuaikan hal yang baru. Saat ini dibutuhkan media pembelajaran yang multimedia. Media yang dapat mencangkup semua aspek komponen pembelajaran. Komponen tersebut dapat perpaduan antara teks, grafis, gambar, animasi, audio serta video. Menurut Arsyad (2017:162) menyatakan bahwa multimedia model video tutorial efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang digunakan oleh pengajar untuk meningkatkan pemahaman peserta didik (Wirasasmita & Putra, 2018:37). Video tuturial juga disebut sebagai video pembelajaran, video yang menyajikan materi pembelajaran hasil rancangan pengajar untuk peserta didik. Dalam video tutorial bisa disisipkan sebuah praktik atau tutorial yang ada di buku modul pembelajaran untuk membantu peserta didik agar lebih jelas. Terkadang yang menjadi kendala dalam video tutorial adalah kualitas gambar dan suara yang kurang jernih.

Menurut Riyana (dalam Wirasasmita & Putra, 2007:2) video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Dengan video tutorial pengajar dapat membawa peserta didik kemana saja melampaui dinding ruang kelas. Keuntungan lainnya, dapat membuat sebuah penelitian tanpa harus turun langsung ke lapangan dan tentunya menghemat biaya. Hal tersebut dapat terjadi jika dalam setiap komponen video tutorial fokus pada satu topik pembahasan dan tidak membutuhkan durasi yang panjang.

Peneliti lainnya juga berpendapat bahwa video adalah suatu objek bergerak yang dapat menggambarkan dengan suara yang sesuai. Sedangkan, tutorial adalah model penyampaian materi pembelajaran yang disajikan dengan teks, gambar diam atau gambar bergerak, dan grafik (Kustandi & Bambang, 2013:70). Penggunaan video tutorial ini bertujuan untuk menyajikan materi pembelajaran yang menarik, jelas dan mudah dimengerti dalam bentuk yang menyenangkan. Seperti memanfaatkan animasi untuk mengilustrasikan materi pembelajaran. Hal tersebut dapat menarik perhatian siswa dengan adanya gambar bergerak, audio, dan teks.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa video tutorial adalah video yang dibuat atau disajikan oleh pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran berupa gambar bergerak yang bertujuan menarik minat belajar peserta didik. Media pembelajaran video tutorial ini membantu pengajar menyalurkan materi pembelajaran tanpa harus bertatap muka secara langsung dengan peserta didik dan sebaliknya, peserta didik bisa menyerap materi pembelajaran secara utuh.

Adanya pandemi covid-19 yang masuk ke Indonesia pada pertengahan bulan Maret 2020, sistem pendidikan harus menyesuaikan tatanan hidup baru. Pada awalnya yang sebagian besar masih menggunakan metode konvensional dalam proses belajar mengajar kini beralih ke motode daring. Menurut kebijakan dari pemerintah provinsi dan daerah yaitu dengan meniadakan sementara pembelajaran tatap muka dan diganti pembelajaran daring baik di tingkat sekolah

maupun perguruan tinggi. Layanan internet dalam pembelajaran ini sangat dibutuhkan untuk mengirim informasi ke peserta didik.

Layanan internet di Indonesia belum sepenuhnya merata khususnya di daerah-daerah plosok. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab metode pembelajaran daring belum berjalan secara optimal. Saat ini pengunaan teknologi sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut Pujilestari (2020:51) menyatakan bahwa penggunaan teknologi informasi di Indonesia baru saja memasuki tahap mempelajari berbagai kemungkinan untuk pengembangan dan penerapan teknologi informasi untuk pendidikan. Perlu teknologi interaktif sebagai media pembelajaran guna menunjang pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan agar tetap berjalan di era pandemi. Indonesia bahkan dunia saat ini masih menghadapi pandemi Covid-19 yang mengharuskan sekolah-sekolah libur dan menggunakan sistem daring dalam proses pembelajaran. Sistem ini memberikan materi serta ulangannya kepada peserta didik secara online. Perlu pemilihan media pembelajaran yang adaptif untuk membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Pandemi Covid-19 juga mempengaruhi proses pembelajaran di Blora. Sebelum pandemi media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran biasanya menggunakan perangkat ICT seperti komputer dan layar LCD, sekarang saat pandemi beralih menggunakan sistem pembelajaran secara daring dengan menggunakan media digital sebagai penunjang pendidikan. Seperti halnya peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 4 Tahun 2020 yang menyatakan kebijakan belajar di rumah dilaksanakan secara mandiri dengan pembelajaran secara daring atau online dengan melalui interaksi pembelajaran yang menyenangkan.

Mulai bulan September lalu sekitar enam sekolah di Blora diijikan untuk melakukan pembelajaran tatap muka dengan memperhatikan protokol kesehatan Covid-19. Sekolah tersebut diijikan karena daerah tersebut masuk dalam kategori zona hijau dan zona kuning atau tingkat penyebaran Covid-19 masih cukup terkendali. Keenam sekolah tersebut adalah SMPN 2 Tunjungan, SMPN 2

Kedungtuban, dan SMPN 1 Menden. Kemudian, SDN 1 Nglebak, SDN 1 Gandu, dan SDN 1 Ledok. Sebelumnya ada delapan sekolah yang diajukan untuk simulasi pembelajaran tatap muka.

Pembelajaran tatap muka nantinya hanya diisi sepuluh siswa dalam satu kelas. Siswa tidak setiap hari masuk sekolah dan akan adanya pembagian shift setiap keberangkatan siswa. Selain itu, jam pelajaran hanya dibatasi dua jam pelajaran diberi waktu 30 menit setiap mata pelajaran untuk jenjang SD. Sedangkan untuk jenjang SMP diberi waktu empat jam mata pelajaran dengan 35 menit per jamnya. Adanya aturan tersebut maka kegiatan belajar mengajar secara tatap muka tidak diperbolehkan melebihi 180 menit.

Adanya kebijakan dari pemerintah untuk belajar di rumah dapat menjadi beban tersediri bagi orangtua. Kurangnya penjelasan materi pembelajaran dari pengajar dengan tugas yang diberikan membuat orangtua ikut andil dalam mendidik. Tanpa disadari orangtua menjadi pelaku tindak kekerasaan verbal. Data penelitian yang didapat dari Wahana Visi Indonesia yang berjudul "Studi Penilaian Cepat Dampak Covid-19 dan Pengaruhnya Terhadap anak Indonesia" yaitu: 62 persen anak Indonesia mengalami kekerasan verbal, 11 persen anak mengalami kekerasan fisik, 47 persen anak mengalami bosan belajar di rumah, 35 persen anak khawatir ketinggalan pelajaran, 34 persen anak takut terkena covid-19, 20 persen anak merindukan temannya, 15 persen anak merasa tidak aman, dan 10 persen anak ikut merasa khawatir tentang penghasilan orang tua. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa anak Indonesia sering mengalami tindak kekerasan verbal dan merasa bosan jika belajar di rumah terus-menerus.

Kekerasan verbal adalah kekerasan dengan mengeluarkan kata-kata kasar tanpa menyentuh fisik, kata-kata yang meminfitnah, mengancam, menakuti, menghina atau membesar-besarkan kesalahan orang lain merupakan bentuk dari kekerasan verbal, Sutikno (dalam Putri & Agus, 2012: 27). Kekerasan verbal yang terjadi antara anak dan orangtua kemungkinan karena orangtua sedikit mengetahui informasi tentang perkembangan anak, contohnya orangtua yang mempunyai harapan-harapan yang tidak realistik terhadap perilaku anak berperan memperbesar tindakan kekerasan verbal pada anak.

Peneliti lainnya juga berpendapat bahwa kekerasan verbal adalah kekerasan tak kasat mata yang memiliki dampak signifikan (Hadziq, 2018: 60). Dampak kekerasaan verbal dapat mempengaruhi perkembangan psikis dan emosional lebih berat. Dampak anak yang sering mengalami tindak kekerasan verbal yaitu: gangguan emosi, kurang percaya diri, agresif, hubungan sosial dengan sebaya terganggu, bunuh diri, dan perkembangan kognitifnya terganggu. Jika hal tersebut tidak ditangani dengan serius akan berakibat fatal bagi kesehatan mental anak.

Kekerasan verbal merupakan kekerasan yang berupa kata-kata atau kalimat yang sifatnya negatif atau menyakitkan korban. Tanpa disadari oleh pelaku kekerasan verbal bisa berupa candaan, jika seseorang merasa sakit hati terhadap candaan tersebut maka candaan tersebut masuk dalam tindak kekerasan verbal (Shella & Denok, 2017:2). Kekerasan verbal adalah termasuk *bullying* tingkat rendah. Walaupun tingkat rendah dampak *bullying* ini dapat mempengaruhi fisik maupun psikis korban terhadap kehidupannya.

Berdasarkan tiga pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulan bahwa tindak kekerasan verbal adalah kekerasan berupa kata-kata atau kalimat yang bersifat negatif dan dampaknya dapat mempengaruhi kehidupan korbannya. Kekerasan verbal dapat berupa candaan yang bersifat negatif, membentak, mengejek, menghina, mengancam, mengucilkan, dan lain-lain. Sedangkan dampaknya berupa depresi, hilangnya kepercayaan diri, emosi yang tidak stabil dan sampai yang terberat melakukan bunuh diri. Sebagai bentuk upaya pencegahan anak menjadi pelaku ataupun korban tindak kekerasan verbal, anak perlu mengetahui nilai-nilai anti kekerasan verbal.

Nilai-nilai anti kekerasan verbal terdapat lima ciri dan indikatornya, menurut M. Noor Rochman Hadjam dan Wahyu Widhiarso (dalam Pradana, 2020), yaitu: (1) Nilai saling percaya yang dilandasi dengan pikiran positif atau prasangka baik terhadap seseorang. (2) Nilai kerja sama yaitu tidak bersikap indivudualis dan egois dengan mementingkan diri sendiri. (3) Nilai tenggang rasa yaitu kemampuan untuk mengerti perasaan orang lain baik dinyatakan secara sebagian ataupun menyeluruh. (4) Nilai penerimaan terhadap perbedaan yaitu

toleransi terhadap latar belakang agama yang berbeda, suku bangsa, dan ras. (5) Nilai menghargai pelestarian lingkungan yaitu sikap yang memuat kesadaran terhadap prinsip-prinsip kelestarian alam.

SMP N 3 Jiken menjadi pilihan peneliti untuk melakukan penelitian ini karena selama pandemi Covid 19, hanya menggunakan *classroom* dan *google form* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. *Classroom* digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran, sedangkan *google form* digunakan untuk memberikan ulangan peserta didik. Berdasarkan keadaan tersebut peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan adaptif. Serta yang memuat nilai-nilai anti kekerasan verbal untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia di era pademi saat ini.

Berdasarkan pra penelitian mengenai kondisi situasi di SMP N 3 Jiken dari 50 peserta didik yang mengikuti pengisian angket melalui google form didapatkan data sebagai berikut; 1) Guru selalu menggunakan media pembelajaran dalam mengejar (60,7%), 2) Guru selalu menggunakan media pembelajaran yang bervariasi (44,3%), 3) Guru kadang-kadang hanya menggunakan media pembelajaran berupa *WhatsApp Group* untuk menginfokan soal tanpa penjelasan materi pembelajaran (39,3%), 4) Guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi pembelajaran (77%), 5) Peserta didik selalu lebih mudah memahami pelajaran jika menggunakan media pembelajaran (55,7%), 6) Peserta didik terkadang susah memahami kegiatan belajar jika tidak menggunakan media pembelajaran (31,1%), 7) Peserta didik terkadang merasa bingung jika kegiatan belajar tanpa media pembelajaran (47,5%), 8) Penggunaan media pembelajaran memberi pengaruh yang sangat besar dalam menerima pelajaran Bahasa Indonesia (44,3%), 9) Peserta didik terkadang merasa kesusahan dengan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru (42,6%), 10) Peserta didik selalu semakin semangat jika pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran (57,4%), 11) Peserta didik tidak pernah merasa takut atau tegang selama mengikuti kegiatan belajar Bahasa Indonesia (47,5%).

Berdasarkan data diatas dapat disimpukan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan dampak yang besar terhadap proses belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi serta terkadang hanya memberikan materi pembelajaran tanpa penjelasan menimbulkan kebingungan bagi peserta didik. Dari keadaan tersebut peneliti berkeinginan untuk mengembangan media pembelajaran berupa video tutorial menggunakan beberapa aplikasi-aplikasi media pembelajaran seperti *KineMaster, Microsoft PowerPoint* dan *Bandicam.* Aplikasi-aplikasi tersebut dipilih sebagai sarana pengembangan video tutorial pembelajaran Bahasa Indonesia karena aplikasi ini sudah tidak asing dan sering digunakan guru-guru dalam proses pembelajaran. Aplikasi inijuga menyediakan fitur-fitur yang menarik serta cara pengoperasiannya cukup mudah. Namun, pengaplikasiannya belum dikembangkan secara optimal. Biasanya guru atau pengajar hanya menggunakan salah satu aplikasi tersebut untuk membuat media pembelajaran untuk peserta didik, misalnya aplikasi *Microsoft PowerPoint* yang sering digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Microsoft PowerPoint adalah sebuah program komputer yang dikembangkan oleh paket aplikasi *Microsoft*. *Microsoft PowerPoint* merupakan aplikasi presentasi yang mempunyai beberapa *template, icon* dan animasi dengan berbagai format. Menyediakan fitur yang menarik dan cara pengoperasiannya cukup mudah. Aplikasi ini juga banyak digunakan oleh kalangan perkantoran pembisnis untuk memperkenalkan atau mnjelaskan materi presentasi dengan tampilan yang menarik dan profesional.

Kedua, aplikasi *KineMaster* aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS dan Android. Aplikasi ini dapat menyisipkan beberapa lapis teks, gambar, video, audio, dan masih banyak lagi. dapat menambah time lapse dan efek slow motion. Tersedia *keyframe* untuk alat animasi. Tersedia mode mix untuk memberikan efek dan menghasilkan video yang aesthetic. Fitur-fitur yang lengkap ini cocok untuk mengembangkan video tutorial pembelajaran Bahasa Indonesia.

Terakhir, aplikasi *Bandicam* merupakan aplikasi untuk merekam layar penuh atau bagian manapun pada desktop dengan mudah tanpa membebani

sistem. Aplikasi ini membantu merekam gim dengan kmpresi tinggi, serta menjaga kualitas video semirip dengan aslinya. *Bandicam* bisa merekam video dari alat tambahan seperti kamera web, handphone, IPTV, dan lain-lain.

Peneliti menemukan penelitian tentang pengembangan video tutorial pernah dilakukan oleh Wirasasmita dan Putra (2017), Universitas Hamzanwadi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi *Camtasia Studio* dan *Macromedia Flash*". Penelitian tersebut bertujuan untuk membantu mahasiswa memahami mata kuliah Bahasa pemrograman visual serta mengetahui kualitas dari video. Dengan menyajian materi secara interaktif yang dilengkapi evaluasi berupa latihan-latihan soal menggunakan aplikasi *camtasia studio* dan *macromedia flash*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial layak digunakan dan dikembangan lebih dalam lagi.

Penelitian kedua dari Ramadhan, Kustandi, dan Nursetyo (2019), Universitas Negeri Jakarta dengan judul "Pengembangan Video Tutorial Membuat Halaman *Website*". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video tutorial membuat halaman website menggunakan *Framework Bootstrap*. Penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu *Expert review, one to one*, serta *small group*. Hasil dari penelitian tersebut layak digunakan, khususnya pada pembuatan halaman *website* dengan *framework bootstrap*.

Penelitian selanjutnya dari Qonitah dan Jubaedah (2020), Universitas Negeri Jakarta yang berjudul "Pengembangan Video Tutorial dalam Materi Rias Fantasi di Program Studi Tata Rias". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsi dan mengguji kelayaan pengembangan media tutorial dalam materi tias fantasi di program studi tata rias. Hasil dari penelitian ini berupa skor dari hasi uji validitas ahli materi sejumlah 86%, ahli media sejumlah 96%, dan dosen pengampu mata kuliah sejumlah 89%, setelah itu diuji cobakan kepada 26 mahasiswa dan skor sejumlah 90%. Dari hasil tersebut media video tutorial sangat layak dijadikan media untuk pembelajaran materi rias fantasi.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu media pembelajaran untuk materi Bahasa Indonesia semester genap yang lebih adaptif, karena pada pembelajaran

sebelumnya hanya menggunakan media pembelajaran *classrom* dan *google form*. Solusi yang ditawarkan yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial dengan aplikasi-aplikasi media pembelajaran seperti *KineMaster, Microsoft Power Point, Bandicam*. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian "Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Bahasa Indonesia Bermuatan Nilai-Nilai Anti Kekerasan Verbal untuk Siswa Kelas VII pada Semester Genap di Era Pandemi".

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana analisis kebutuhan dalam pengembangan video tutorial pembelajaran Bahasa Indonesia bermuatan nilai-nilai anti kekerasan verbal untuk siswa kelas VII pada semester genap di era pandemi?
2. Bagaimana pengembangan video tutorial pembelajaran Bahasa Indonesia yang bermuatan nilai-nilai anti kekerasan verbal untuk siswa SMP kelas VII pada semester genap di era pandemi?
3. Bagaimana hasil menganalisis uji ahli validasi pengembangan video tutorial pembelajaran Bahasa Indonesia bermuatan nilai-nilai anti kekerasan verbal untuk siswa kelas VII pada semester genap di era pandemi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran siswa kelas VII pada semester genap di era pandemi.
2. Tersusunnya video tutorial pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi-materi yang bermuatan nilai-nilai anti kekerasan verbal untuk siswa SMP kelas VII pada semester genap.
3. Mengetahui kualitas produk video tutorial pembelajaran Bahasa Indonesia bermuatan nilai-nilai anti kekerasan verbal sebagai media pembelajaran yang dihasilkan.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis
   a. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi peneliti lainnya sebagai acuan serta bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.
   b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan acuan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual.
2. Manfaat Praktis
   a. Manfaat bagi guru

      Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru sebagai alat bantu untuk pembelajaran di era pandemi dan juga untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.
   b. Manfaat peserta didik

      Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia.
   c. Manfaat bagi sekolah

      Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah. Selain itu, dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian dan penulisan karya ilmiah untuk penunjang kualitas pendidikan.