

# Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Tiktok Tentang Konsep Bullying Pada Siswa Di SD Inpres BTN Ikip II Kota Makassar

## Development Of Learning Media Based On Tiktok Applications About Concept Of Bullying For Student In SD Inpres BTN Ikip II Makassar City

Nurhanaysa<sup>1</sup>, Muhammad Irfan<sup>2</sup>, Abdul Rahman<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

[Nurhanaysa85@gmail.com](mailto:Nurhanaysa85@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi Tiktok tentang konsep bullying pada siswa di SD INPRES BTN IKIP II kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R & D) dengan menggunakan model pengembangan Alessie and Trolip yang terdiri dari 3 tahap, yaitu perencanaan (planning), desain (design), pengembangan (development). Instrumen penelitian yang digunakan yaitu wawancara, angket dan dokumentasi. Angket dihitung menggunakan skala likert. Adapun hasil penelitian ini yaitu pertama penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa video yang dikembangkan menggunakan aplikasi Tiktok. Produk ini merupakan media pembelajaran berbasis aplikasi tiktok yang dapat memberikan pemahaman tentang konsep bullying kepada siswa. Kedua, hasil penelitian kelayakan media secara keseluruhan sesuai kriteria skala penilaian kualifikasi produk yaitu pada validasi ahli media diperoleh skor sebesar 80% dan pada ahli materi diperoleh skor sebesar 76% sehingga termasuk dalam kriteria sangat valid/layak. Selain itu, kelayakan media juga dilihat dari respon siswa melalui angket yang diberikan. Hasil respon siswa memperoleh skor sebesar 94% sehingga termasuk dalam kategori sangat valid/layak. Maka dari itu, media pembelajaran berbasis aplikasi Tiktok tentang bullying ini sangat layak dan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Bullying, Tiktok

### Abstract

This research aims to test the feasibility of learning media based on the Tiktok application about the concept of bullying in students at SD Inpres BTN Ikip II Makassar city. This type of research is research and development (R&D) using the Alessie and Trolip development model which consists of 3 stages, namely planning, design and development. The research instruments used were interviews, questionnaires and documentation. The questionnaire was calculated using a Likert scale. The results of this study are that the first research produces learning media products in the form of videos developed using the Tiktok application. This product is a tiktok application-based learning media that can provide students with an understanding of the concept of bullying. Second, the results of the overall media feasibility study match the criteria for the product qualification rating scale, namely the media expert validation obtained a score of 80% and the material expert obtained a score of 76% so that it is included in the very valid/feasible criteria. In addition, the feasibility of the media is also seen from the student's response through the questionnaire given. The results of student responses obtained a score of 94% so that it was included in the very valid/decent category. Therefore, the Tiktok application-based learning media about bullying is very feasible and can be used as one of the learning media.

**Keywords:** Learning Media, Bullying, Tiktok

## 1. PENDAHULUAN

Bullying di sekolah merupakan salah satu permasalahan yang menyita perhatian dunia pendidikan saat ini. Baumeister dan Kessler (Wulandari, 2018) mengatakan, tindakan bullying menempati peringkat pertama dalam daftar hal-hal yang menimbulkan ketakutan di sekolah. Bullying dapat mengubah kegiatan yang awalnya menyenangkan menjadi mimpi buruk bagi para siswa.

Komnas Perlindungan Anak (KPAI) setiap tahun mendata kasus bullying. Berdasarkan data yang diperoleh dari laman direktorat SD kemendikbud ristek pada tanggal 24 oktober 2021, kasus perundungan terhadap anak-anak paling banyak dialami oleh siswa sekolah dasar. Hingga saat ini dunia pendidikan masih dibayang-bayangi oleh tiga dosa besar, salah satunya yaitu bullying (Kemendikbud, 2021).

Fenomena bullying yang biasanya terjadi di sekolah ini membuat semua pihak khawatir, padahal sebagaimana yang kita ketahui bahwa sekolah merupakan lembaga formal yang bertujuan mendidik. Namun dapat dilihat dari banyaknya kasus kekerasan yang terjadi di sekolah antara sesama siswa. Kasus yang sering terjadi adalah seorang siswa SD yang bertindak sebagai "bos" bagi teman-temannya yang terlihat lebih lemah. Layaknya seorang bos, anak ini akan selalu minta sesuatu misalnya permen ataupun makanan ringan lainnya yang dibawa oleh temannya, bahkan terkadang disertai dengan ancaman bila teman tersebut tidak ingin memberikannya.

Bullying secara umum dapat dijerat hukum sebagaimana diatur pada Pasal 76C UU 35 tahun 2014 yang berbunyi "setiap orang dilarang menempatkan, membiarkan, melakukan, menyuruh melakukan, atau turut serta melakukan kekerasan terhadap anak". Sanksi pidana bagi pelaku kekerasan/penganiayaan yang melanggar pasal diatas ditentukan dalam Pasal 80 UU 35 Tahun 2014. Apabila bullying tersebut dilakukan secara verbal dan mengandung unsur hasutan-hasutan untuk bunuh diri dan menyebabkan korban bunuh diri maka dapat pula dijerat dengan pasal 345KUHP. Meskipun bullying termasuk sebagai kekerasan dan merupakan ranah pidana, namun pada perspektif UU perlindungan anak, bullying terhadap anak memiliki dua aspek baik pidana maupun perdata. Sehingga, dapat menuntut ganti rugi material/immaterial terhadap pelaku kekerasan. Oleh karena itu, pendidikan tentang konsep bullying ini sangat diperlukan di sekolah agar tidak ada lagi

kekerasan yang akan mengakibatkan dampak yang membahayakan bagi siswa. Cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai konsep bullying melalui media sosial.

Salah satu media sosial yang sedang naik daun di Indonesia tahun 2022 ini adalah aplikasi Tiktok. Pada awal kemunculannya Tiktok ini merupakan aplikasi yang dapat membagikan video dalam durasi pendek (15 detik) yang berisi sebuah gerakan tarian yang diiringi musik, juga digunakan oleh musisi sebagai media promosi atas karyanya dengan cara menampilkan cuplikan video maupun lirik pada Tiktok. Namun seiring berjalannya waktu, Tiktok semakin terkenal dengan konten yang memungkinkan pengguna menampilkan kehidupan dan informasi pribadi mereka yang ditampilkan dalam video pendek (Aji, 2018).

Tiktok memiliki keunggulan yang disukai masyarakat saat ini dengan menampilkan konten yang menarik dan menyediakan platform bagi orang-orang yang memiliki keinginan untuk membuat video sesuai dengan kreativitasnya. Tiktok dapat mengembangkan kreativitas masyarakat dalam membuat video dengan fitur-fitur yang telah disediakan dan dikemas dengan baik dalam durasi yang singkat. Tiktok tidak hanya sekedar hiburan tetapi juga berfungsi sebagai aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memberikan berbagai informasi-informasi terkait hal yang sedang terjadi dalam masyarakat. Salah satunya yaitu informasi mengenai bullying yang dapat membantu siswa memahami konsep serta dampak berbahaya yang ditimbulkan (Taubah, 2020).

Tiktok sebagai media perantara dan media pembelajaran diharapkan dapat menjadi wadah untuk memberikan informasi kepada siswa di SD INPRES BTN IKIP II mengenai konsep bullying agar kedepannya tidak ada lagi kasus-kasus bullying yang terjadi baik di sekolah maupun dimasyarakat. Calon peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Tiktok untuk Menanamkan Pemahaman Konsep Bullying Siswa di SD INPRES BTN IKIP II Kota Makassar".

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Tiktok

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran (Hasan, 2021).

Tiktok adalah aplikasi jejaring sosial yang memungkinkan pengguna untuk berbagi video pendek tentang nyanyian, tarian, edukasi dan lain sebagainya. Tiktok merupakan penggabungan dari dua aplikasi sebelumnya, yaitu Douyin dan Musically. Di negara asalnya (China), aplikasi Tiktok dikenal dengan nama Douyin. Aplikasi Tiktok resmi diluncurkan pada September 2016. Pada saat Tiktok dibuat, pendiri aplikasi ini yaitu Zhang Yimin memiliki misi untuk merekam dan menyajikan kreativitas dan momen berharga dari seluruh dunia melalui ponsel dengan durasi maksimal 3 menit (Firamadhina & Krisnani, 2021).

Media pembelajaran berbasis aplikasi Tiktok merupakan media yang berbentuk video dengan durasi  $\pm$  5 menit yang berisi materi tentang bullying yang digunakan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai konsep bullying itu sendiri. Videonya sendiri berupa drama singkat mengenai macam-macam bullying yang ada di sekolah, penjelasan mengenai dampak buruk yang ditimbulkan akibat tindakan bullying serta penjelasan mengenai cara mengatasi perilaku bullying di sekolah.

## 2.2. Bullying

Kata Bullying berasal dari bahasa Inggris yaitu bully yang berarti banteng yang senang merunduk kesana kemari. Sedangkan dalam bahasa Indonesia, secara etimologi, kata bully diartikan sebagai penggertak orang yang lemah. Bullying secara umum juga diartikan sebagai perpeloncoan, penindasan, pengucilan, pemalakan, dan sebagainya. Olweos (Y. P. Sari & Azwar, 2018) mengatakan, bullying merupakan perilaku negatif yang dapat mengakibatkan seseorang menjadi tidak nyaman/terluka dan biasanya terjadi berulang-ulang dan terjadi dari waktu ke waktu. Selain itu menurut Smith (2006) "bullying kebiasaan yang dilakukan seseorang atau kelompok yang biasanya akan berulang sepanjang waktu secara intensif yang akan menyakiti orang lain secara fisik atau emosional. Bully termasuk mengejek, menendang, memukul, dan menyebarkan isu yang tidak benar " (Sofiani, 2020, h. 73).

Kesimpulannya yaitu bahwa bullying adalah tindakan agresif yang bertujuan untuk melukai orang lain baik secara fisik, psikologis, melalui kata-kata, atau kombinasi dari ketiganya, yang dilakukan secara berulang-ulang. Bullying biasanya dilakukan oleh kelompok ataupun individu. Pelaku mengambil keuntungan dari orang lain yang mereka anggap rentan/lemah. Perbuatannya bisa dengan mengejek nama, korban diganggu atau diasingkan dan bisa merugikan korban.

## 3. METODE PENELITIAN

### 3.1. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan untuk mengembangkan media pada penelitian ini yaitu Research and Development (Penelitian dan Pengembangan). Sugiyono (2019) mengatakan, penelitian pengembangan ini merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk.

### 3.2. Desain Penelitian

Penelitian ini mengacu pada model pengembangan yang dirumuskan oleh Alessi dan Trollip yang terdiri dari tiga tahapan dan tiga atribut yang selalu ada dalam setiap tahap. Tiga tahapannya adalah planning, design, dan development, sedangkan komponen atribut mencakup standar (standards), evaluasi berkelanjutan (ongoing evaluation), dan manajemen proyek (project management) yang menjadi pelengkap dan bahan pertimbangan dalam mengembangkan produk (Hotimah et al., 2021).

### 3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket dengan menggunakan skala likert dan juga berisi kolom kritik dan saran yang diberikan kepada ahli validasi (ahli media dan ahli materi) dan siswa. Dalam memperoleh data hasil validasi ahli, digunakan angket yang berisi komentar, saran dan penilaian. Begitu juga dalam memperoleh respons atau persepsi siswa serta guru, juga menggunakan angket yang berisi komentar, saran, dan penilaian.

### 4.4. Analisis Data

Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa lembar pertanyaan wawancara,

lembar validasi dari tim ahli, lembar penilaian guru dan siswa yang berisi tanggapan, saran dan masukan. Sedangkan data kuantitatif, berupa penilaian tentang pengembangan produk yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, dan tanggapan siswa dan guru.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1. Hasil Penelitian

##### 4.1.1 Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa video yang dikembangkan menggunakan aplikasi Tiktok. Produk ini merupakan media pembelajaran berbasis aplikasi tiktok yang dapat memberikan pemahaman tentang konsep bullying kepada siswa dengan durasi ± 5 menit yang berisi materi tentang bullying yang digunakan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai konsep bullying itu sendiri. Videonya sendiri berupa drama singkat mengenai macam-macam bullying yang ada di sekolah, penjelasan mengenai dampak buruk yang ditimbulkan akibat tindakan bullying serta penjelasan mengenai cara mengatasi perilaku bullying di sekolah.



Gambar 4.1 Hasil Pengembangan Produk

##### 4.1.2. Hasil Validasi Oleh Tim Ahli

##### 1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Hartoto, S.Pd., M.Pd selaku dosen di Universitas Negeri Makassar Prodi PGSD Kampus Makassar. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli media.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator yang dinilai	Persentase	Keterangan
1.	Fungsi dan Manfaat	80%	Sangat layak
2.	Aspek Visual	88%	Sangat layak
3.	Aspek Audio	73%	Layak
4.	Aspek Bahasa	60%	Layak
	Total	80%	Sangat Layak

Hasil data kelayakan oleh ahli Media dijabarkan sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Hasil kelayakan media yang diperoleh yaitu 80% dimana termasuk kedalam kategori sangat layak dalam tabel kriteria kelayakan.

##### 2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Prof. Dr. Rohana, S.Pd., M.Pd selaku dosen di Universitas Negeri Makassar Prodi PGSD Kampus Makassar. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli materi.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator yang dinilai	Persentase	Keterangan
1.	Aspek kelayakan isi	75%	Layak
2.	Aspek bahasa dan tampilan	80%	Sangat layak
	Total	76%	Sangat Layak

Hasil data kelayakan oleh ahli Media dijabarkan sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{38}{50} \times 100\% = 76\%$$

Hasil kelayakan media yang diperoleh yaitu 76% dimana termasuk kedalam kategori sangat layak dalam tabel kriteria kelayakan.

#### 4.2. Pembahasan Penelitian

Produk yang dikembangkan adalah video pembelajaran berbasis aplikasi tiktok tentang konsep bullying pada siswa di SD Inpres BTN IKIP II Kota Makassar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menguji kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi Tiktok tentang konsep bullying pada siswa di SD Inpres BTN IKIP II kota Makassar yang diperoleh dari tim ahli media dan ahli materi serta respon siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Alessi and Trollip (2001) yang memiliki tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap desain dan tahap pengembangan. Peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut dan Tiktok dengan durasi 1 menit 56 detik. Landasan pengembangan media ini karena banyaknya kasus bullying yang terjadi di sekolah dan kurangnya pengetahuan siswa tentang konsep bullying itu sendiri.

Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 Juni 2022 pada siswa kelas IV SD Inpres BTN Ikip II kota Makassar menunjukkan bahwa siswa kelas IV telah mengetahui tentang aplikasi tiktok ini. Beberapa dari mereka memiliki akun tiktok dan sering menggunakan aplikasi tersebut. Di sekolah siswa diperbolehkan membawa handphone. Hal ini memudahkan siswa untuk dapat menggunakan media pembelajaran berbasis tiktok tersebut. Namun, mereka tidak menjadikan tiktok sebagai media pembelajaran dikarenakan kebanyakan dari mereka hanya menonton konten yang bersifat hiburan semata. Mereka bahkan belum familiar dengan kata bullying. Akan tetapi, dari hasil wawancara yang dilakukan, ada seorang siswa yang sering menjahili dan memukul temannya. Siswa tersebut tidak mengetahui bahwa tindakan tersebut termasuk dalam kategori bullying. Mereka belum mengetahui jenis-jenis bullying yang biasa terjadi di sekolah. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan mereka mengenai konsep bullying itu sendiri. Mereka belum mengetahui dampak buruk apa yang akan ditimbulkan jika terus menerus melakukan tindakan bullying tersebut. Sofia (2018) mengatakan bahwa, tindakan bullying membawa dampak buruk bagi korbannya seperti tekanan batin, merasa malu, tidak memiliki percaya diri, merasa takut, sehingga berdampak pula pada motivasi belajarnya yang melemah dan prestasinya yang merosot. Maka dari itu, penulis mengembangkan media pembelajaran ini.

Produk pengembangan media pembelajaran ini telah dinyatakan valid oleh tim ahli, baik ahli media maupun ahli materi dan terdapat beberapa saran untuk perbaikan video agar tercipta produk yang efektif. Hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 40 dengan skor maksimal adalah 50, maka persentasenya  $40/50 \times 100\% = 80\%$  sehingga termasuk dalam kriteria sangat valid. Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran diperoleh skor keseluruhan 38 dengan skor maksimal 50, maka persentasenya  $38/50 \times 100\% = 76\%$  sehingga termasuk dalam kriteria sangat valid. Selanjutnya saran dan perbaikan yang disampaikan oleh ahli media yaitu 1) potong bagian yang tidak perlu, 2) dibagian akhir tambahkan penutup dan 3) tambahkan teks pada "gerakan anti bullying". Serta kelayakan media pembelajaran ini dilihat berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu "videonya telah memenuhi syarat untuk menjadi media pembelajaran".

#### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis aplikasi tiktok tentang konsep bullying sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Siswa dapat mengulang video tersebut dimana saja dan kapan saja melalui smartphone mereka. Dengan adanya produk ini, siswa dapat memiliki pengetahuan seputar bullying seperti macam-macam bullying yang ada di sekolah, dampak buruk bullying serta cara mengatasinya.

Hasil validasi dari uji alpha dan uji beta menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan hasil persentase ahli media sebesar 80%, hasil validasi ahli materi sebesar 76%, hasil respon siswa sebesar 94% dan hasil respon guru sebesar 90%. Berdasarkan perhitungan tersebut, media pembelajaran berbasis aplikasi tiktok ini termasuk dalam kriteria sangat layak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N. 2018. Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 431, 431–440.
- Aldila Safitri, A., Rahmadhany, A., & Irwansyah, I.

- (2021). Penerapan Teori Penetrasi Sosial pada Media Sosial: Pengaruh Pengungkapan Jati Diri melalui TikTok terhadap Penilaian Sosial. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 1–9.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. 2001. Multimedia For Learning: Methods and Development. *European journal of education studies* 1, 16-41.
- Dewanta, A. A. N. B. J. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 8(2), 95–102.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. 2021. Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hotimah, H., Ermiana, I., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Progres Pendidikan*, 2(1), 7–12.
- Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. 2021. Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme. *Share : Social Work Journal*, 10(2), 199.
- Sari, Y. P., & Azwar, W. (2018). Fenomena *Bullying* Siswa: Studi Tentang Motif Perilaku *Bullying* Siswa di SMP Negeri 01 Painan, Sumatera Barat. *Ijtima'iyya: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 10(2), 333–367.
- Sofiani, S. 2020. Pengaruh Sosial Media Terhadap Brand Awareness Amaris Hotel. *Kepariwisataan: Jurnal Ilmiah*, 14(02), 53–61.
- Taubah, M. 2020. Aplikasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran Maharah Kalam. *Mu'allim Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 57–66.
- Wulandari, M. E. (2018). Perilaku *Bullying* Pada Anak Sekolah. *Jurnal Bagus*, 03(02)