

Pengembangan Konten Pada Aplikasi Tiktok Untuk Mengurangi Bullying di SMAN 1 Palangka Raya

Cyndi Natalya Hutagalung¹, Eli Karliani², Ahmad Saefulloh³

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya
E-mail: cyndinatalya00@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk perilaku *bullying* pada siswa di SMA N 1 Palangka Raya, mengetahui langkah-langkah pengembangan konten aplikasi *TikTok* untuk mengurangi *bullying* di sekolah dan mengetahui hasil uji kelayakan ahli materi, ahli media dan respon siswa terhadap pengembangan konten pada aplikasi *TikTok* untuk mengurangi *bullying*. Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* dengan model Allesi dan Trolip (*planing, desaining, developing*), dengan menggunakan *puposive sampling*. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan kepada siswa. Dalam proses pengambilan data peneliti menggunakan prosedur pengumpulan data dengan teknik observasi, wawancara, instrumen uji kelayakan dan dokumentasi. Kemudian data dianalisis menggunakan analisis data hasil uji kelayakan ahli materi, ahli media dan respon siswa dalam bentuk data persentase. Hasil penelitian menunjukan bahwa: 1). Bentuk-bentuk perilaku *Bullying* pada siswa SMA N 1 Palangka Raya: a. Verbal: bahwa terjadi penyampaian perkataan yang mengatakan si goblok, si caper, kata kasar, silemot, anak mami, dan bahkan ada yang mengatai keadaan ekonomi, adu barang terbaru yang branded dan mahal, diejek anak emas guru; b. Tindakan Fisik.: melempar kertas, menendang bola, pandangan sinis, menyembunyikan peralatan belajar, menarik rambut/ kerudung, mendorong, menarik kursi, menyembunyikan barang milik teman, menugaskan temannya sebagai anak buahnya, berkelahi, 2). Langkah- langkah pengembangan konten *TikTok* Untuk Mengurangi *Bullying* di sekolah adalah melalui tahapan: a). *Planing*: Menetapkan lokasi; melakukan observasi kegiatan siswa; mengumpulkan sumber data sebagai pendukung konten; membuat konsep desain produk; menentukan aplikasi postingan produk, b). *Designing*: pada tahap ini peneliti membuat *susunan* komponen yang akan digunakan seperti naskah materi, merancang desain (cover, gambar, sound, font, efek video), menentukan aplikasi pendukung (*TikTok*), c). *Developing*, Proses ini mempengaruhi hasil konten karna berfungsi untuk menggabungkan komponen kontendengan memberikan editan seperti efek, tansisi, sehingga menjadi satu pola multimedia yang interaktif ; 3).hasil uji kelayakan media jumlah skor yang diperoleh dari ahli media menunjukkan persentase kelayakan 80,4 % dalam kategori layak; hasil kelayakan ahli materi dengan jumlah persentase sebesar 90 % dengan kategori sangat layak hasil respon siswa dengan jumlah persentase sebesar 82,97 % sehingga dilakukan ke tahap penelitian.

Kata kunci: Pengembangan Konten, Aplikasi TikTok, Bullying, kelayakan, respon siswa, SMA N 1 Palangka Raya

PENDAHULUAN

Dewasa ini fenomena *bullying* banyak terjadi disekolah, dan banyak menarik perhatian masyarakat terhadap lingkungan pendidikan. Menurut (Wulandari, 2018) tindak fenomena *bullying* paling umum sering terjadi di sekolah, ataupun kampus, dan terjadi dalam berbagai bentuk yakni secara verbal maupun fisik, langsung atau tidak langsung seperti pengucilan yang disengaja, dan bertindak layaknya sebagai bos dan biasanya tindakan ini dilakukan oleh kakak kelas dan adik kelas, atasan atau bawahan dalam suatu organisasi. *Bullying* merupakan suatu bentuk perilaku dengan keseharian memaki, menggunjing, menindas, mengucilkan, menghina di luar batas tertentu, sehingga muncul perilaku agresif yang mengakibatkan korban merasa trauma, takut, tertindas, terancam, merasa tidak nyaman, bahkan ada yang sampai meninggal (Lines, 2008).

TikTok di era saat ini berfungsi sebagai perantara dan sebagai fitur dalam pengembangan pembelajaran, sebagai contoh fenomena *bullying* yang terjadi disekolah maupun masyarakat untuk membantu sisa memahami dampak bahaya yang akan terjadi (Taubah, 2020). Pada aplikasi *TikTok* pengguna bisa mengirim video dengan termin waktu pendek karna banyak fitur pendukung seperti *special effects* seru, music dengan tren, genre sesuai algoritma tren terkini, agar dapat berkreasi leluasa mulai dari menari, bisnis, hiburan, politik, yang dapat dicari, di beri komentar, *dishare*, dan

disediakan fitur *stitch*, *duet* dan *live* bagi seluruh pengguna *TikTok* (*followers*) (w. Sugeng, 2018).

Menurut Piere (Ali & Asrori, 2012) masa remaja berlangsung usia 12 sampai dengan 21 tahun bagi wanita, dan 13 sampai 22 tahun bagi laki-laki. Antara usia 12-18 tahun merupakan tahap remaja awal dan 18-22 tahun remaja akhir. Pada usia 15-16 termasuk ke dalam bagian remaja awal. Pada siklus ini tingkat rasa keingin tahun dan rasa antusias sangat tinggi terkait hal baru dan perubahan pada perkembangan pola pikir, rasa tertarik dengan lawan jenis serta mudah terangsang secara visual dan rasa peka terhadap lingkungan yang berlebihan menjadi perubahan dalam mengendalikan ego dan jati diri, yang menyebabkan sulit menerima saran dari orang dewasa, memiliki sifat narsis (mencintai dan menyukai yang sama dengan dirinya), rasa marah yang ditampilkan sebagai pengungkapan seperti ngamuk, jengkel, kesal, tindak kekerasan (Ali & Asrori, 2012). Psikologis menentukan kepribadian individu dalam menilai dirinya berdasarkan keingintahuan yang tinggi dan rasa tidak puas (Romansyah, 2012).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *TikTok* merupakan suatu aplikasi yang memiliki banyak kegunaan dalam sisi negatif maupun sisi positif. Menurut (Rahayu, 2019) ada 4 pemicu seseorang melakukan tindakan *bullying* yakni: faktor keluarga, individu, teman sejawat dan lingkungan sosial. Menurut (Eli Karliani, 2023) faktor pemicu tindakan *bullying* secara rasional adalah lingkungan pergaulan dan teman sebaya, faktor internal yakni pernah menjadi korban, dendam dengan korban. Menurut (Rosen et al, 2017) yang menjadi pemicu *bullying*, ialah aspek internal yaitu sikap temperamental dan psikis dan minim regulasi diri. Aspek eksternal yaitu pola didik orang tua, yakni cara orang tua melakukan kekerasan kepada anak, pola asuh dan kontrol yang lemah, dan cara *recovery* ketika anak melakukan tindakan tersebut .

METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian pengembangan (*research and development*)/R&D yaitu metode penelitian yang akan menghasilkan produk tertentu serta diuji keefektifan hasil produk tersebut (Sugiyono, 2018). Penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* dan untuk mendapatkan data yang sesuai, yakni di SMA N 1 Palangka Raya yang berada di Jl. AIS Nasution No.2, Langkai, Kec. Pahandut, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 74874, dan waktu yang akan pada bulan Maret tahun 2023. Sumber data ada dua macam, pertama data primer, merupakan data yang ditemukan secara langsung pada peserta didik kelas X SMA N 1 Palangka Raya, dengan memilih 5 siswa tiap kelas secara acak dari kelas X1-X12 (berjumlah 60 orang siswa), Guru (mata pelajaran PPKn dan Bimbingan Konseling) dan pihak sekolah (Kepala sekolah dan kesiswaan). Kedua data sekunder yaitu penelitian terdahulu (studi literatur). Uji validasi oleh ahli materi dan validasi ahli media.

HASIL DAN DISKUSI

Pada proses pengembangan produk yang dilakukan pada penelitian ini dengan menghasilkan sebuah konten untuk mengurangi *bullying* dengan aplikasi *tiktok*. Berikut:

1. Bentuk bentuk *bullying* yang sering terjadi di SMA N 1 Palangka Raya:

- a. Verbal: bahwa terjadi penyampaian perkataan yang mengatakan si goblok, si caper, kata kasar, silemot, anak mami, dan bahkan ada yang mengatai keadaan ekonomi, adu barang terbaru yang branded dan mahal, diejek anak emas guru;
- b. Tindakan Fisik: melempar kertas, menendang bola, pandangan sinis, menyembunyikan peralatan belajar, menarik rambut/ kerudung, mendorong, menarik kursi, menyembunyikan barang milik teman, menugaskan temannya sebagai anak buahnya, berkelahi,

2. Bagaimana tahap-tahap pengembangan konten *bullying* pada *tiktok* sebagai berikut:

- a. *Planing*: Menetapkan lokasi; melakukan observasi kegiatan siswa; mengumpulkan sumber data sebagai pendukung konten; membuat konsep desain produk; menentukan aplikasi postingan produk,
- b. *Designing*: pada tahap ini peneliti membuat *susunan* komponen yang akan digunakan seperti naskah materi, merancang desain (cover, gambar, sound, font, efek video), menentukan aplikasi pendukung (*TikTok*),

- c. *Developing*, Proses ini mempengaruhi hasil konten karna berfungsi untuk menggabungkan komponen konten dengan memberikan editan seperti efek, tansisi, sehingga menjadi satu pola multimedia yang interaktif.

3. Hasil Uji Kelayakan Oleh Ahli Media, Materi dan Respon Siswa:

Validasi ahli media dalam pengembangan konten pada *TikTok* untuk mengurangi *bullying* di SMA N 1 Palangka Raya dihitung menggunakan rumus (azwar, 2019), $Persentase\ A = \frac{skor}{skor\ maksimal} \times 100\%$ dan divalidasi oleh salah satu dosen yang mengajar pada prodi PPKn yaitu ibu Triyani,S.Pd., M.Pd.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	J	P	Ket
1	Rekayasa Perangkat Lunak	20	80 %	Layak
2	Desain Konten	11	73,3%	Layak
3	Komunikasi Visual	22	88%	Sangat Layak
Jumlah		53	80,4%	Layak

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator yang dinilai	Skor	P	Ket
1	Kelayakan Bahasa	22	88 %	SL
2	Kelayakan Isi	23	92 %	SL
Total		45	90 %	SL

Validasi ahli materi dalam pengembangan konten pada *tiktok* untuk mengurangi *bullying* di SMA N 1 Palangka Raya divalidasi oleh salah satu dosen yang mengajar pada prodi PPKn yaitu Bapak Drs. Offeny, M.Si. Hasil respon siswa berdasarkan 14 pertanyaan dan 2 indikator yaitu media dengan skor 1717 dengan persentase 81,76% kategori sangat layak dan materi dengan skor 1768 dengan persentase 84,97 kategori sangat layakmendapatkan jumlah skor sebesar 3485 dengan persentase 82,97%. kategori sangat layak.

SIMPULAN

Hasil uji kelayakan media jumlah skor yang diperoleh pada aspek pengembangan 53 yang menunjukkan persentase kelayakan 80,4 % dalam kategori layak. Hasil kelayakan materi dengan total skor 45 dengan jumlah persentase sebesar 90 % dengan kategori sangat layak dalam kelayakan Bahasa dan Kelayakan Isi. Hasil respon siswa dengan total skor 3485 dengan jumlah persentase sebesar 82,97 % dengan kategori sangat layak sehingga dilakukan ke tahap penelitian. Berdasarkan penelitian ini yaitu Pengembangan Konten Pada Aplikasi TikTok Untuk Mengurangi Bullying di SMA N 1 Palangka Raya peneliti memberikan saran sebagai bentuk masukan:

1. Kepada pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan dan program guna mengurangi tindakan *bullying* disekolah melalui media sosial *TikTok*.
2. Kepada guru diharapkan dapat mengaplikasikan media sosial *TikTok* dalam pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar.
3. Kepada siswa diharapkan mampu mengembangkan kreatifitas positif pada aplikasi *TikTok* sehingga dalam proses belajar mengajar dan mencegah *bullying*.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali & Asrori, M. (2012). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.
 Azwar. (2019). *Penyusunan Skala Psikologi*. Pustaka Belajar.
 Alexandro, R., Hariatama, F. ., & Uda, T. (2022). *TikTok Analysis as a Learning Media and Activism Instrument*. Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 55(1), 211–221. file:///C:/Users/user/Downloads/19.+JPP+VOL.+55+NO.+1+Rinto+Alexandro+211-221.pdf
 Eli Karliani, T. N. (2023, March 31). Implementasi Pendidikan Karakter Cinta Damai Berbasis Nilai Sosial Dalam Mencegah *Bullying*. *Jurnl Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 116-122.

- Iwan Pranoto, Erna Agraini, (2021) Aplikasi Tik Tok: Pengembangan Media Pembelajaran Perkuliahan Desain Dwimatra Prodi Sendratasik Universitas Palangka Raya. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Vol 13 No 2 hal. 167-174. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS/article/view/3766>
- Lines, D. (2008). Apa Itu Bullying. *deltapolice.ca*.
- Rahayu, B. A. (2019). Bullying di sekolah: Kurangnya empati pelaku bullying dan pencegahan. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 237-246.
- Romansyah, M. (2012). Body Image Disorder Linked With Sport Activities To Obsesity Student. *Jurnal Stikes*.
- Rosen et al, D. S. (2017). *Bullying in School: Perspectives from School Staff, Students, and Parents*. Texas.
- Sugiyono. (2018). *bukumetode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. BANDUNG: ALFABETA BANDUNG.
- Taubah, M. (2020). Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kalam. *Mu'allim Jurnal pendidikan Islam*, 57-66.
- W. Sugeng. (2018). Hiper Realitas TikTok. *Jawa Pos*. Diambil kembali dari <https://www.presreader.com/indonesia/jawa-pos/20180707/281663960764471>
- Wulandari, M. (2018). Perilaku Bullying Pada Anak Sekolah. *Jurnal Bagus*.