

Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pendidikan Membentuk Generasi Tangguh Bencana

Feby Nurliana¹, Suwarno²

¹Pendidikan IPS, Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto

²Dosen Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v6i.455](https://doi.org/10.30595/pssh.v6i.455)

Submitted:

June 23, 2022

Accepted:

July 15, 2022

Published:

July 28, 2022

Keywords:

Project Based Learning;
Tiktok Application; Student
Creative Way of Thinking;
Learning Media

ABSTRACT

Insights about disaster mitigation are needed by the people of Indonesia. Basically, disaster mitigation can be embedded in the world of education. Project-based learning assisted by the Tik Tok application can be a medium of learning as well as an effective means of socialization in order to form a generation that is resilient to disasters. Although the Tik Tok application comes with a negative predicate from the community, the average generation Z children currently use it. The purpose of this study is to find out that project-based learning assisted by the tik tok application media can form a generation that is resilient to disasters from an early age. The researcher uses a qualitative method in the form of Research and Development (R&D), namely research that is followed up with the development and dissemination of a learning media through the cycle process of Action, Reflection, Evaluation, Replication, and Innovation. The subjects of this study were students of class VIII B SMP Negeri 3 Kawunganten Cilacap, totaling 30 students. Data collection techniques used are observation, interview and documentation techniques. While the data analysis technique is qualitative analysis to determine the increase in students' creative thinking. The instrument is used to see the creative thinking ability of class VIII B students during social studies learning. From the observations of 30 students that have been carried out, it shows that for the very high category there are 20 students, for the high category 5 students, for the medium category 3 students, for the low category 2 students. From these data, the findings obtained are that social studies learning with project based learning assisted by the tik tok application media can improve students' creative thinking in creating a generation that is resilient to disasters.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Suwarno,

Dosen Program Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (MIPS)

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jalan KH Ahmad Dahlan, Dusun III, Dukuh Waluh, Kec. Kembaran, Kota Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia.

Email: pemangkulongsor@yahoo.co.id

1. PENDAHULUAN

Menurut undang-undang nomor 24 tahun 2007 tentang penanggulangan bencana, bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan baik oleh faktor alam dan atau faktor non alam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda dan dampak psikologis[1]. Di daerah

pesisir Kabupaten Cilacap merupakan salah satu kawasan rawan bencana karena kawasan tersebut berhadapan langsung dengan Samudra Hindia yang merupakan zona pertemuan antara lempeng tektonik Eurasia dan Indo-Australia[2]. Tsunami yang terjadi pada tanggal 17 Juli 2006 di Selatan Jawa merupakan salah satu kejadian tsunami yang membawa bencana besar. Gempa yang terjadi dengan pusat berkisar 225 Km dari pantai Pangandaran telah mengakibatkan tsunami di wilayah pesisiran bagian selatan pulau Jawa [3]. Kabupaten Cilacap merupakan salah satu daerah di pantai Selatan Jawa yang terkena bencana tsunami pada tahun 2006 tersebut. Menurut catatan kementerian pekerjaan umum setidaknya 95 desa dan kelurahan pesisir di Kabupaten Cilacap, Kebumen dan Purworejo mengalami dampak kerusakan bencana tsunami mengakibatkan 42 orang meninggal, 57 orang hilang dan 7 orang luka-luka akibat bencana tersebut [4]. Tetapi tsunami bisa merambat ke segala arah dari sumber asalnya dan bisa melanda wilayah yang cukup luas, bahkan di daerah belokan, terlindung atau daerah yang cukup jauh dari sumber asal tsunami[5]. Sehingga wilayah kecamatan Kawunganten yang merupakan wilayah yang cukup jauh dari pesisir bisa juga terdampak dari bencana tsunami. Karena tidak hanya dekat dengan pertemuan lempeng yang mengakibatkan tsunami, posisi Kabupaten Cilacap juga sebagai tempat bermuaranya sungai-sungai besar yaitu sungai Donan, sungai Serayu, sungai tipar dan sungai Ijo. Hal ini menjadikan Cilacap mempunyai kerawanan tsunami dengan adanya sungai-sungai besar, karena sungai-sungai ini sangat berpengaruh sebagai rambatan tsunami. Dan Kecamatan Kawunganten adalah salah satu wilayah rambatan tsunami dikarenakan wilayahnya dilalui sungai Donan. Jadi jika tsunami terjadi di wilayah kecamatan yang berada di pesisir maka bisa menimbulkan dampak bagi wilayah kecamatan kawunganten. Oleh karena itu untuk meminimalisir kerugian dari adanya bencana terutama korban jiwa, maka perlu menghadirkan masyarakat dalam mencegah atau menanggulangnya.

Pengetahuan dan kesadaran masyarakat di Kecamatan Kawunganten terhadap pentingnya mitigasi bencana perlu ditingkatkan. Mitigasi bencana adalah upaya untuk mengurangi resiko yang ditimbulkan oleh bencana (Jika terjadi bencana). Oleh karena itu diperlukan pendidikan yang melibatkan masyarakat dalam upaya mitigasi bencana. Pendidikan kebencanaan khususnya mitigasi bencana sejak usia dini terutama pada jenjang sekolah dasar dan menengah diperlukan untuk membentuk generasi muda yang tangguh bencana sehingga di masa datang akan terbentuk masyarakat Indonesia yang tangguh bencana[6]. Agar generasi muda khususnya peserta didik di tingkat dasar dan menengah mudah dalam menerima pengetahuan tentang kebencanaan maka guru memerlukan media pembelajaran yang efektif sebagai media informasi sekaligus sosialisasi. Seiring dengan dicanangkannya revolusi industri 4.0 maka dinamika pembelajaran yang diterapkan guru tidak boleh lagi mengimplementasikan cara yang konvensional, terutama dalam pemilihan model dan media pembelajaran. Guru bisa menggunakan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kurikulum 2013 dan media pembelajaran yang harus diselarasakan dengan perkembangan teknologi era digital saat ini.

Project based learning berbantuan Aplikasi Tik Tok bisa menjadi solusi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Walaupun Aplikasi Tik Tok hadir dengan predikat negatif dari masyarakat, namun ironisnya rerata anak generasi Z sangat menikmati aplikasi ini. Aplikasi Tik tok merupakan atau jaringan media sosial yang digunakan oleh penggunanya untuk membuat video pendek dengan durasi maksimal 60 detik[7]. Pengguna aplikasi ini sebagian adalah anak sekolah atau peserta didik[8]. Aplikasi Tik tok mampu bermanfaat bagi penggunanya sebagai sarana berbagi dan menerima informasi, memperluas jejaring sosial[9]. Melalui Project Based Learning dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi Tik Tok, guru dapat meningkatkan keterampilan kreatif dari peserta didik dan menjadi generasi yang tangguh bencana.

2. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode kualitatif berupa Research and Development (R & D) yakni penelitian yang ditindaklanjuti dengan pengembangan dan diseminasi suatu media pembelajaran melalui siklus proses Aksi, Refleksi, Evaluasi, Replikasi, dan Inovasi. Siklus tersebut dilakukan secara sistematis dan saling terkait satu sama lain. Menurut Borg dan Gall (1983:775-776), ada 10 langkah dalam pelaksanaan R&D yaitu (1) Research and information collecting, (2) Planing, (3) Develop prelinimary form of product, (4) Preliminary field testing, (5) Mein product revision, (6) Main field testing, (7) Operational product revision, (8) Operational field testing, (9) Final product revision, (10) Dominition and implementation.

Penelitian ini difokuskan pada proses atau pembelajaran. Aspek yang menjadi perhatian adalah: materi pembelajaran, kemampuan guru, perilaku siswa, sarana dan prasarana yang tersedia, dan kondisi sumber daya lingkungan. Lokasi Penelitian di SMP Negeri 3 Kawunganten. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber primer dan sekunder. Sumber primer, yaitu sumber data yang berupa proses pembelajaran di kelas VIII B (mencakup materi, kemampuan guru, perilaku peserta didik dan media pembelajaran), dokumen berkaitan, dan key-informant yang dipandang relevan dengan masalah penelitian. Sumber sekunder, yaitu sumber data lainnya yang menunjang data primer, di antaranya adalah: literatur atau dokumen yang berkaitan, nara sumber yang diharapkan mampu memberikan informasi tentang masalah yang diteliti.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini, diperoleh dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi atau pengamatan secara langsung dan seksama terhadap obyek, untuk memperoleh data yang berkenaan

dengan proses pembelajaran, sarana dan prasarana yang dimiliki peserta didik. Pencatatan terhadap hasil amatan yang dilakukan, diikuti dengan perekaman dengan alat perekam berupa kamera foto. Wawancara mendalam (in-depth interviewing), dilakukan untuk menjangkau data-data dari informan kunci, dengan struktur yang fleksibel agar informasi yang diperoleh memiliki kedalaman yang cukup. Studi dokumenter, dilakukan pada dokumen yang berkaitan dengan permasalahan penelitian, termasuk di dalamnya penelaahan terhadap sumber pustaka. Analisis data tingkat kreatifitas siswa dinilai menggunakan kriteria penskoran indikator tingkat kreatifitas siswa, dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

X = Prosentase

F = Frekuensi yang diperoleh

N = Skor total [10]

Tabel Kriteria Penafsiran Observasi [11]

No	Persentase (%)	Kategori
1	81 – 100	Sangat Tinggi
2	61 – 80	Tinggi
3	41 – 60	Sedang
4	21 – 40	Rendah
5	0 – 20	Sangat Rendah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Hasil dari penelitian ini melihat tingkat kreatifitas siswa ketika diberikan pembelajaran dengan project based learning berbantuan media aplikasi tiktok di kelas VIII B. Dari data yang diperoleh, kemudian dianalisis berdasarkan 6 indikator tersebut yang dilakukan oleh 30 siswa. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan bahwa pada indikator 1) kelancaran berfikir dengan skor 1 sejumlah 2 siswa, dengan skor 2 sejumlah 3 siswa, dengan skor 3 sejumlah 10 siswa dan dengan skor 4 sejumlah 15 siswa. Indikator 2) berfikir luwes dengan skor 1 sejumlah 3 siswa, dengan skor 2 sejumlah 3 siswa, dengan jumlah skor 3 sejumlah 10 siswa dan dengan skor 4 sejumlah 14 siswa. Indikator 3) berfikir original dengan skor 1 sejumlah 2 siswa, dengan skor 2 sejumlah 4 siswa, dengan skor 3 sejumlah 10 siswa dan dengan skor 4 sejumlah 14 siswa. Indikator 4) bersifat imajinatif dengan skor 1 sejumlah 4 siswa, dengan skor 2 sejumlah 5 siswa, dengan skor 3 sejumlah 7 siswa dan dengan skor 4 sejumlah 14 siswa. Indikator 5) rasa ingin tahu dengan skor 1 sejumlah 1 siswa, dengan skor 2 sejumlah 2 siswa, dengan skor 3 sejumlah 12 siswa dan dengan skor 4 sejumlah 15 siswa. Indikator 6) berani mengambil resiko dengan skor 1 sejumlah 1 siswa, dengan skor 2 sejumlah 4 siswa, dengan skor 3 sejumlah 5 siswa dan dengan skor 4 sejumlah 20 siswa.

Data observasi yang diperoleh dilakukan dengan menggunakan instrumen yang telah divalidasi oleh Validator. Instrumen digunakan untuk melihat kemampuan berfikir kreatif siswa kelas VIII B pada saat pembelajaran menggunakan media aplikasi Tik tok. Dari observasi pada 30 siswa yang telah dilakukan menunjukkan bahwa untuk kategori sangat tinggi sebanyak 20 siswa, dengan rincian siswa yang mempunyai skor 100% sebanyak 16 siswa, yang memperoleh 90% sebanyak 1 siswa, yang memperoleh skor 89% sebanyak 2 siswa dan yang memperoleh skor 85% sebanyak 1 siswa. Untuk kategori tinggi ada 5 siswa yaitu perolehan skor 79% sebanyak 4 siswa dan skor 68% sebanyak 1 siswa. Untuk kategori sedang ada 3 siswa yaitu dengan perolehan 58%. Untuk kategori rendah ada 2 siswa yaitu perolehan skor 35%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa tingkat berfikir kreatif siswa dengan metode project based learning berbantuan media aplikasi tiktok untuk membentuk generasi tangguh bencana berhasil.

b. Pembahasan

a). Internet dan Aplikasi Tik tok

Internet saat ini sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia di seluruh dunia. Semenjak adanya internet dan sampai detik ini segala hal semuanya serba online. Dari mulai belanja berbagai jenis kebutuhan barang atau jasa hingga mencari pekerjaan pun bisa dilakukan melalui internet.

Saat ini kita memasuki era digital 4.0 yang hampir semuanya menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari terlebih untuk berkomunikasi. Dengan adanya internet sebagai media komunikasi, komunikasi dapat berjalan dengan lancar, efektif dan efisien. Komunikasi terbesar yang dihasilkan dari adanya internet adalah jejaring sosial atau disebut juga media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter dan lain-lain. Aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk mengekspresikan diri juga bermunculan dan contoh yang paling terkenal saat ini adalah aplikasi Tik tok.

b). Tahap persiapan dalam proses pembelajaran dengan media aplikasi Tik tok

Guru mulai mempersiapkan materi pembelajaran terkait dengan mitigasi berbagai jenis bencana misalnya gempa bumi, banjir dan tsunami. Selanjutnya guru membuat video pembelajaran dengan media aplikasi Tik tok dengan menambahkan efek suara dan teks yang menarik agar peserta didik tidak merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah yang dilakukan untuk membuat materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Tik tok yaitu sebagai berikut:

- masuk ke aplikasi play store
- kemudian pada kolom pencarian play store ketik tik tok
- selanjutnya unduh aplikasi Tik tok
- masuk ke aplikasi Tik tok, kemudian daftar menggunakan akun Google atau nomor telepon pilih salah satu.
- untuk merekam video secara langsung klik simbol plus (+) yang terletak di bagian bawah Tengah.
- lalu pilih jenis musik yang diinginkan. Aplikasi Tik tok sudah dilengkapi berbagai jenis lagu yang berupa daftar lagu beraneka ragam baiklah lokal dalam negeri maupun lagu-lagu luar negeri dan dalam berbagai genre musik.
- jika ingin menggunakan tambahan efek, klik effect maka otomatis tiktok akan menampilkan beragam efek yang bisa diunduh dan diaplikasikan ke dalam video.
- setelah semua sudah dirasa cukup selanjutnya klik rekam.
- setelah selesai merekam, otomatis akan muncul beberapa pilihan, video bisa langsung disimpan atau diedit lagi terlebih dahulu tiga fitur edit yaitu edit musik, sound dan special effect.

c). Pelaksanaan

Guru menampilkan video yang sudah dibuat sebelumnya di depan kelas sehingga peserta didik bisa menonton materi pembelajaran tentang mitigasi bencana. Selain itu guru juga memberikan contoh materi sosialisasi mengenai mitigasi bencana yang sudah dibuat guru pada aplikasi Tik tok. Selanjutnya guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat video berbagai mitigasi bencana sesuai dengan jenis bencananya dengan memanfaatkan aplikasi Tik tok. Lalu guru melakukan observasi terhadap setiap siswa yang ada di dalam kelas ketika mulai membuat video sampai berhasil diunggah di aplikasi Tik tok dengan menggunakan akun masing-masing. Dan dapat disimpulkan bahwa aplikasi Tik tok sebagai media pembelajaran tentang mitigasi bencana mendapatkan respon yang positif dari peserta didik. Pemanfaatan aplikasi Tik tok dalam proses pembelajaran membuat peserta didik lebih kreatif dalam membuat materi tentang mitigasi bencana. Sebagian besar peserta didik sudah mengenal aplikasi Tik tok dan pernah membuat konten dengan aplikasi ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah diuraikan dapat dilihat bahwa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi Tik tok dapat dimanfaatkan dengan sangat baik. Pemanfaatan aplikasi ini juga membuat siswa kreatif dan lebih memahami dalam pembelajaran materi mitigasi bencana dalam membentuk generasi tangguh bencana.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa 1) aplikasi Tik tok dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membentuk generasi tangguh bencana. 2). Pemanfaatan aplikasi Tik tok sebagai media pembelajaran membuat peserta didik menjadi lebih berfikir kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. U. Khasanah, Suwarsito, and E. Sarjanti, "Tingkat Kerawanan Bencana Tsunami Kawasan Pantai Selatan Kabupaten Cilacap," *Geoedukasi*, vol. Vol. 3, no. No. 2, p. hlm 77-82, 2014.
- [2] A. P. Rachman and M. S. Suryo, "Penerapan Sistem Evakuasi Tsunami Di Kawasan Perkotaan Kabupaten Cilacap, Kasus : Kecamatan Cilacap Selatan," *J. Permukiman*, vol. 10, no. 1, pp. 37-48, 2015.
- [3] F. Lavigne *et al.*, "Field observations of the 17 July 2006 Tsunami in Java," *Nat. Hazards Earth Syst. Sci.*, vol. 7, no. 1, pp. 177-183, 2007, doi: 10.5194/nhess-7-177-2007.
- [4] S. Sunarto and M. A. Marfai, "Potensi Bencana Tsunami dan Kesiapsiagaan Masyarakat Menghadapi Bencana Studi Kasus Desa Sumberagung Banyuwangi Jawa Timur," *Forum Geogr.*, vol. 26, no. 1, p. 17, 2012, doi: 10.23917/forgeo.v26i1.5047.
- [5] B. A. B. Ii, "Pemetaan Tingkat Kerawanan..., Laila Uswatun Khasanah, FKIP, UMP, 2013," pp. 5-18, 2013.
- [6] A. History, "Seminar Nasional Manajemen Bencana PSB (SMBPSB 2020)," vol. 3, no. Smbpsb, pp. 76-82, 2020.
- [7] S. D. Fatimah, C. Hasanudin, and A. K. Amin, "Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Bhs. Indones.*, vol. 8, no. 2, pp. 95-102, 2020.
- [8] M. Taubah, "Aplikasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran Maharah Kalam," *Mu'allim J. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 57-66, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/muallim/article/download/2201/1610>.
- [9] D. Deriyanto, F. Qorib, J. I. Komunikasi, U. Tribhuwana, and T. Malang, "Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tunggaladewi Malang Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok," *Jisip*, vol. 7, no. 2, p. 77, 2018, [Online]. Available: www.publikasi.unitri.ac.id.
- [10] Sudijono, *Pengantar Statistik pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- [11] Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2012.