

Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bermain Peran dalam Drama

¹Ni Nyoman Ayu Maharani, ²Kadek Wirahyuni

^{1,2}Universitas Pendidikan Ganesha

¹ayumaharani335@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam dunia pendidikan tidak hanya membahas tentang kebahasaan, tetapi juga membahas tentang sastra. Melalui pembelajaran sastra, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kemampuan yang terdapat dalam dirinya, salah satunya melalui pembelajaran drama. Drama merupakan permainan gerak yang didalamnya melibatkan akting/bermain peran untuk berbuat sesuatu. Hal ini berarti dalam pembelajaran drama, peserta didik nantinya akan belajar tentang akting/bermain untuk memerankan suatu peran tertentu. Pembelajaran drama ketika diajarkan kepada peserta didik, tidak semua peserta didik bisa bermain peran karena kemampuan yang dimiliki berbeda-beda. Pembelajaran saat ini sudah banyak mengintegrasikan media digital sebagai media pembelajaran. Aplikasi TikTok dapat menjadi alternatif pilihan dalam mengajarkan bermain peran dalam drama. Tujuan penelitian dalam tulisan ini mendeskripsikan mengenai aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran, implementasi pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran bermain peran dalam drama, serta kelebihan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran bermain peran dalam drama. Dapat diketahui bahwa aplikasi TikTok dapat digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya bermain peran dalam drama dengan mengimplementasikannya melalui model *project based learning*.

Kata Kunci: aplikasi Tiktok, bermain peran, pembelajaran drama, *project based learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam dunia pendidikan tidak hanya membahas tentang kebahasaan, tetapi juga membahas tentang sastra. Pembelajaran bahasa dengan sastra tentunya tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Hal ini dikarenakan, dalam pembelajaran sastra tentunya akan melibatkan bahasa sebagai media komunikasinya. Pembelajaran sastra yang didapat oleh peserta didik meliputi puisi, cerita pendek, hikayat, cerita sejarah, novel, maupun drama. Pembelajaran sastra juga sudah didapatkan oleh peserta didik dari jenjang sekolah dasar. Melalui pembelajaran sastra, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan potensi diri yang terdapat dalam dirinya, salah satunya melalui pembelajaran drama.

Dalam pembelajaran drama, peserta didik tentunya akan diajak untuk bermain memerankan sesuatu. Pembelajaran drama ketika diajarkan kepada peserta didik, tidak semua peserta didik bisa bermain peran karena kemampuan yang dimiliki berbeda-beda. Ada yang memang senang bermain peran, tak jarang pula ada peserta didik yang masih kurang percaya diri dalam bermain peran. Namun, dalam tujuan pembelajaran pada materi drama, peserta didik diminta untuk menyajikan drama secara kreatif dan menarik. Oleh sebab itu, guru tetap harus mengajarkan peserta didik untuk belajar mengolah ekspresi, imajinasi, dan hal lainnya yang berkaitan dengan drama. Dalam hal ini, penulis memberikan alternatif pilihan untuk

mengajarkan drama, khususnya bermain peran dengan memanfaatkan teknologi melalui aplikasi TikTok.

Aplikasi TikTok dapat menjadi alternatif pilihan dalam mengajarkan bermain peran dalam drama karena saat ini aplikasi TikTok sangat mudah dijangkau oleh peserta didik bahkan sudah dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan aplikasi TikTok, pengguna dapat melakukan berbagai ekspresi, gaya, gerakan maupun tarian dengan *background* musik yang sudah tersedia di TikTok atau membuat sendiri sesuai dengan kreativitas pengguna (Susilowati dalam Fatimah dkk, 2021). Pengguna aplikasi ini sebagian besar adalah anak sekolah atau peserta didik (Aji & Setiyadi dalam Fatimah dkk, 2021). Selain itu, fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi TikTok dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mengasah kemampuan mereka dalam bermain peran maupun dalam mengoperasikan aplikasi digital. Tak dapat dipungkiri pula bahwa penggunaan media digital saat ini sangat banyak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam tulisan ini penulis menuangkan hasil pemikiran dalam pembelajaran sastra, khususnya bermain peran dalam drama dengan memanfaatkan aplikasi TikTok. Adapun tujuan penelitian dalam tulisan ini mendeskripsikan lebih lanjut mengenai aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran, implementasi pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran bermain peran dalam drama, serta kelebihan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran bermain peran dalam drama.

Drama berasal dari bahasa Yunani, yakni "*Dromai*" yang memiliki makna bertindak, bereaksi, berbuat, atau berlaku (Kirom, 2018). Waluyo dalam Nusivera (2016) juga menyampaikan bahwa drama berarti perbuatan, tindakan, beraksi, atau *action*. Dalam drama, penulis ingin menyampaikan pesan melalui akting dan dialog. Biasanya drama menampilkan suatu hal yang biasa terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Nusivera, 2016). Brahim dalam Nusivera (2016) menyatakan bahwa drama merupakan pertunjukan dan adanya lakon yang dibawakan dalam pertunjukan tersebut.

Berdasarkan pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa drama merupakan permainan gerak yang didalamnya melibatkan akting/bermain peran untuk berbuat sesuatu. Hal ini berarti dalam pembelajaran drama, peserta didik nantinya akan belajar tentang akting/bermain untuk memerankan suatu peran tertentu. Dalam bermain peran/akting tersebut tentu saja melibatkan aktivitas gerak dan aktivitas lainnya, seperti olah ekspresi, vokal, imajinasi, maupun olah rasa yang akan mendukung bermain peran/akting tersebut.

Pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran bermain peran dalam drama dapat diimplementasikan dengan model *project based learning*. *Project based learning* merupakan salah satu model dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model pembelajaran ini lebih menekankan pada pengerjaan proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik. *Project based learning* dapat melatih peserta didik untuk dapat berpikir kreatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan atau pertanyaan yang diberikan. Sandi (2018) menyatakan bahwa model *project based learning* menuntut peserta didik untuk lebih banyak berdiskusi dengan temannya, serta lebih banyak meluangkan waktu untuk melakukan pencarian atau menemukan hal yang baru.

Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui pelibatan peserta didik dalam pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pembelajar yang

otonom dan mandiri (Utami, dkk, 2015). Häkkinen dkk., dalam Purba, dkk (2022) menyatakan bahwa *project based learning* efektif untuk melatih pengembangan kemampuan abad ke-21, yakni berpikir kritis, *problem solving*, komunikasi antarpribadi, inovasi dan kreativitas, informasi dan literasi media, kerjasama tim dan kepemimpinan. Hal ini menunjukkan bahwa model *project based learning* diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi berpikir kreatifnya dalam menyelesaikan sesuatu melalui sintaks yang terdapat dalam model pembelajaran *project based learning* itu sendiri.

Sintaks yang terdapat dalam *project based learning* menurut *The George Lucas Educational Foundation* dalam Faizah (2018) meliputi enam tahapan, yaitu mengamati dan mengajukan pertanyaan, mendesain rencana proyek, membuat jadwal, memonitori peserta didik dan memantau perkembangan proyek, menilai hasil, dan mengevaluasi pengalaman.

Tahap pertama, yaitu tahap mengamati dan mengajukan pertanyaan (*observing and asking stage*). Kegiatan ini berisikan kegiatan mulai dengan pertanyaan dasar untuk menentukan aspek pengetahuan yang peserta didik miliki (*start with the essential question*). Tahap kedua, yaitu tahap mencoba dan mengumpulkan data atau informasi (*trying stages/collecting data or information*) berisikan kegiatan mendesain rencana proyek (*design a plan for the project*). Tahap ketiga tahap mengubungkan/analisis data atau informasi (*associating/analyzing data or information*) berisikan kegiatan membuat jadwal (*create a schedule*). Tahap keempat tahap mengubungkan/analisis data atau informasi (*associating/analyzing data or information*) berisikan kegiatan memonitori peserta didik dan memantau perkembangan proyek (*monitor the student and progress of the project*). Tahap kelima *shaping stages the network* berisikan kegiatan menilai hasil (*assess the outcome*). Tahap keenam *forming stages network* berisikan kegiatan mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*).

Pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran juga sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain, yakni Dewanta (2020), Mana (2021), dan Julianto (2023). Hasil yang ditunjukkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Dewanta (2020); Mana (2021); dan Julianto (2023) menunjukkan bahwa aplikasi TikTok dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dalam bahasa Indonesia dengan berbagai fitur yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Selain itu, hasil yang diperoleh dalam penelitian yang dilakukan oleh Julianto (2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi TikTok dapat memaksimalkan pembelajaran bahasa Indonesia yang menguatkan keterampilan berbahasa dengan pengintegrasian dalam profil pelajar Pancasila. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, adapun kebaruan atau fokus kajian yang akan dikaji dalam tulisan ini lebih berfokus pada pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran bermain peran dalam drama yang diimplementasikan dengan model *project based learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran

Aplikasi TikTok saat ini menjadi salah satu aplikasi yang populer di Indonesia. Aplikasi TikTok merupakan sebuah jejaring sosial dan platform video musik asal negeri Tiongkok yang diluncurkan pada awal September 2016. Aplikasi tersebut memberi akses kepada para pengguna untuk membuat video musik pendek mereka sendiri (Aji & Setiyadi, 2020). Masyarakat di Indonesia, khususnya para remaja, mulai aktif menggunakan aplikasi ini

sebagai media hiburan maupun media dalam memperoleh informasi. Aplikasi TikTok sendiri memiliki beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan oleh penggunanya. Fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi TikTok diantaranya rekam video, rekam suara, *background*, edit, *share*, duet, pencarian, dan draf.

Fitur rekam video dapat digunakan merekam video melalui gawai, kemudian diintegrasikan ke dalam akun TikTok personal. Fitur rekam suara digunakan untuk merekam suara melalui gawai, kemudian diintegrasikan ke dalam akun TikTok personal. Fitur *background* digunakan untuk menambahkan suara latar yang bisa diunduh dari media penyimpanan aplikasi TikTok maupun dari audio sendiri. Fitur edit dapat digunakan untuk memperbaiki dan menyunting draf video yang telah dibuat. Fitur *share* digunakan untuk membagikan video yang sudah dibuat. Fitur duet digunakan untuk berkolaborasi dengan pengguna aplikasi TikTok yang lainnya. Fitur pencarian dapat digunakan untuk mencari hal yang sedang trending di TikTok, mencari akun pengguna lainnya, maupun mencari suara latar yang akan digunakan dalam video. Fitur draf digunakan untuk menyimpan video yang belum ingin diunggah atau belum selesai diedit.

Berdasarkan fitur-fitur yang disediakan, aplikasi TikTok dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran. Fitur-fitur yang ada dalam aplikasi TikTok dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Selain itu, aplikasi TikTok dapat digunakan karena pertama, aplikasi TikTok memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Kedua, aplikasi TikTok menarik minat peserta didik, karena keterbaruannya, dan terdapat banyak fitur yang dapat diimplementasikan ke dalam pembelajaran. Ketiga, aplikasi TikTok ekuivalen dengan pengalaman, perkembangan kematangan, serta karakteristik peserta didik yang merupakan generasi milenial yang sangat dekat dengan dunia digital (Dewanta, 2020).

Implementasi Pemanfaatan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran Bermain Peran dalam Drama

Implementasi pemanfaatan aplikasi TikTok dapat diterapkan sesuai dengan sintaks yang terdapat dalam model *project based learning*. Berikut akan diuraikan lebih lanjut sesuai dengan sintaks yang ada.

Tahap pertama dalam model *project based learning*, yaitu mengamati dan mengajukan pertanyaan. Pada tahap ini, guru terlebih dahulu akan memberikan pertanyaan pemantik terkait materi yang akan dibahas, yakni tentang drama. Selain itu, guru juga dapat melakukan pengamatan awal kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik terkait dengan bermain peran dalam drama. Pada tahap ini, guru juga dapat menayangkan beberapa contoh bermain peran dari berbagai sumber, salah satunya contoh dari aplikasi Tiktok.

Tahap kedua yang dilakukan selanjutnya adalah mendesain rencana proyek. Pada tahap ini, guru memberikan penjelasan dan petunjuk proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Proyek yang akan dikerjakan oleh peserta didik adalah membuat sebuah video bermain peran. Peserta didik dapat mengerjakan proyek ini secara mandiri maupun berkelompok dengan maksimal dua orang. Peserta didik kemudian masuk ke aplikasi TikTok dan menggunakan fitur pencarian untuk memilih video bermain peran yang akan mereka duetkan atau peserta didik bisa hanya memilih *background* yang akan mereka gunakan untuk bermain peran.

Pengumpulan projek yang telah dikerjakan akan dikumpulkan melalui google drive yang nantinya bisa diakses bersama.

Tahap ketiga yaitu membuat jadwal. Pada tahap ini guru bersama peserta didik menyepakati jadwal pelaksanaan untuk menyelesaikan projek agar dapat selesai tepat waktu. Peserta didik diberikan tenggat waktu selama satu minggu untuk mengerjakan projek bermain peran ini, sebelum nantinya peserta didik akan menggarap pementasan drama.

Tahap keempat yang dilakukan adalah memonitori peserta didik dan memantau perkembangan projek. Pada tahap ini guru akan melakukan pendampingan dan memfasilitasi peserta didik selama mengerjakan projek yang diberikan. Selain itu, guru juga melakukan pemantauan terhadap perkembangan projek yang dikerjakan.

Tahap kelima yaitu menilai hasil. Setelah peserta didik menyelesaikan projek yang diberikan, guru bersama peserta didik akan menonton beberapa hasil projek yang sudah dikumpulkan. Kemudian guru akan menilai hasil projek yang telah diselesaikan oleh peserta didik.

Tahap keenam yang dilakukan adalah mengevaluasi pengalaman. Pada tahap ini guru dan peserta didik melakukan evaluasi pengalaman yang didapatkan peserta didik selama mengerjakan projek yang diberikan. Guru dapat melakukan evaluasi pengalaman dengan memberikan pertanyaan seputar kesan maupun kendala yang dialami peserta didik selama proses mengerjakan projek.

Kelebihan Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran Bermain Peran dalam Drama

Pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran bermain peran dalam drama memiliki beberapa kelebihan sebagai alternatif pilihan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Kelebihan ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan nantinya dalam pemilihan media pembelajaran yang memanfaatkan media digital. Kelebihan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran bermain peran dalam drama, yakni 1) dapat melatih peserta didik dalam mengoperasikan aplikasi digital; 2) mudah diakses melalui gawai yang dimiliki; 3) mudah digunakan oleh peserta didik; 4) dapat memilih video atau *background* yang dikehendaki melalui fitur-fitur yang disediakan; dan 5) dapat menyimpan video yang belum selesai diedit atau belum ingin diunggah pada draf.

SIMPULAN

Dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran drama, aplikasi TikTok dapat menjadi salah satu pilihan alternatif. Aplikasi TikTok sendiri memiliki beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan oleh penggunanya. Fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi TikTok diantaranya rekam video, rekam suara, *background*, edit, *share*, duet, pencarian, dan draf.

Implementasi pemanfaatan aplikasi TikTok dapat diterapkan sesuai dengan sintaks yang terdapat dalam model *project based learning*. Dalam hal ini, guru dan peserta didik akan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan sintaks yang terdapat dalam model *project based learning*.

Pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran bermain peran dalam drama memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan aplikasi Tiktok sebagai media pembelajaran bermain

peran dalam drama, meliputi dapat melatih peserta didik dalam mengoperasikan aplikasi digital; mudah diakses melalui gawai yang dimiliki; mudah digunakan oleh peserta didik; dapat memilih video atau *background* yang dikehendaki melalui fitur-fitur yang disediakan; dan dapat menyimpan video yang belum selesai diedit atau belum ingin diunggah pada draf.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N., & Setiyadi, D. B. P. (2020). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra. *METAFORA*, *VI*(2), 147–157.
- Dewanta, A. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *9*(2), 79–85.
- Faizah, S. (2018). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Menulis Puisi Rakyat (PANTUN). *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, *9*(2). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/27537>
- Fatimah, S. D., Hasanudin, C., & Amin, A. K. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Mendemonstrasikan Teks Drama. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, *1*(2), 120–128.
- Julianto, I. R. (2023). Potensi Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Berintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal Metamorfosa*, *11*(1), 71–82. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v11i1.2065>
- Kirom, S. (2018). Penguatan Karakter Diri Melalui Pembelajaran Drama Berbasis Kearifan Lokal Pada Mahasiswa. *JIP*, *8*(1), 40–52.
- Mana, L. H. A. (2021). Respon Siswa Terhadap Aplikasi Tiktok sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, *2*(4), 418–429. <https://doi.org/https://doi.org/10.47387/jira.v2i4.107>
- Nusivera, E. (2016). Studi Pembelajaran Drama di SMA Kota Bengkulu. *Diksa*, *2*(1), 1–8.
- Purba, D. A. P. B., Kartika, W. D., & Siburian, J. (2022). Pengembangan Panduan Praktikum Perkembangan Hewan Berbasis Project Based Learning Materi Analisis Spermatozoa. *Bioedukasi Jurnal Pendidikan Biologi*, *13*(1), 27–34.
- Sandi, N. V. (2018). Penerapan Model Project Based Learning Melalui Pembelajaran Drama Dalam Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, *3*(1), 14–30. <https://doi.org/10.30870/jpks.v3i1.4064>
- Utami, R. P., Probosari, R. M., & Fatmawati, U. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantu Instagram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Surakarta. *Bio-Pedagogi*, *4*(1), 47–52.