

Media Video Bimbingan "Mari Berteman" sebagai Layanan Informasi untuk Mencegah Cyberbullying di Sekolah Menengah Kejuruan

Zul Asfi Rayhana^{a*}, Farida Aryani^b, Sahril Buchori^c

^{abc} Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

ABSTRACT. This research developed the guidance video media "Let's Be Friends" as cyberbullying information to prevent cyberbullying in vocational high schools. The aim of this research is to; 1) To find out the description of the need for media products, 2) To find out the prototype of the guidance video media product, 3) To find out the level of validity of the media product, 4) To find out the level of practicality of the guidance video media product. This research uses the ADDIE model. The instruments used in this research were questionnaires and interview guidelines. Based on the research results, it shows that; 1) Students of SMK Negeri 2 Sidrap still carry out cyberbullying in the school environment, so media such as the "Let's Be Friends" guidance video media are very necessary to support the implementation of information services; 2) The media prototype of the "Let's Be Friends" Guidance Video consists of an opening, introduction, content, conclusion; 3) The assessment of guidance video media is carried out by material experts and media experts with very good criteria. Assessment by teachers obtains scores from three aspects, namely usefulness, feasibility and accuracy, with very valid criteria. In conclusion, the level of validity of the "Let's Be Friends" guidance video media as a valid cyberbullying information service for students to use, so that the media is worthy of extensive testing

Penelitian ini mengembangkan media video bimbingan "Mari Berteman" sebagai informasi cyberbullying untuk mencegah cyberbullying di sekolah menengah kejuruan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk; 1) Untuk mengetahui gambaran kebutuhan akan produk media, 2) Untuk mengetahui prototipe produk media video bimbingan, 3) Untuk mengetahui tingkat validitas produk media, 4) Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk media video bimbingan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan pedoman wawancara. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Siswa SMK Negeri 2 Sidrap masih melakukan cyberbullying di lingkungan sekolah, sehingga media seperti Media video bimbingan "Mari Berteman" sangat diperlukan untuk menunjang pelaksanaan layanan informasi; 2) Prototipe media Video Bimbingan "Mari Berteman" terdiri atas pembukaan, pendahuluan, isi, penutup; 3) Penilaian media video bimbingan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan kriteria sangat baik. Penilaian oleh guru memperoleh nilai dari ketiga aspek yaitu kegunaan, kelayakan, dan akurasi, dengan kriteria sangat valid. Kesimpulannya, tingkat validitas media video bimbingan "Mari Berteman" sebagai suatu layanan informasi cyberbullying yang valid untuk digunakan siswa, sehingga medianya layak untuk pengujian ekstensif

ARTICLE HISTORY

Received 28 Apr 2025

Accepted 24 Agus 2025

KEYWORDS:

Video guidance media;
Cyberbullying;
Information services;
Let's play media;
Sociodrama.

KATA KUNCI:

Media video bimbingan;
Cyberbullying;
Layanan informasi;
Media mari bermain;
Sosiodrama.



Pendahuluan

Teknologi kini berkembang begitu pesat sehingga tidak mungkin menghitung jumlah informasi yang ditambahkan ke Internet setiap hari. Kemajuan ini membawa dampak positif, seperti perluasan hubungan sosial melalui penggunaan jejaring sosial, yang disebut media sosial.

Sosial media bisa juga memberikan efek yang negatif. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) penggunaan Internet di Indonesia setiap tahunnya terdapat peningkatan, dari 262 juta penduduk Indonesia 143,26 juta jiwa aktif sebagai pengguna internet. Mayoritas pengguna juga merupakan mereka yang berusia antara 13-18 tahun sebesar 75.5%. Meningkatnya jumlah pengguna internet di kalangan remaja tentunya menempatkan generasi muda pada risiko terjadinya kenakalan remaja seperti cyberbullying (Nursanti, dkk 2019)

Menurut Visty (2021) Ketika suatu kelompok terbentuk dalam komunitas yang lebih besar, terdapat individu atau kelompok yang lebih baik, dan sebaliknya. Secara umum, orang-orang yang kurang mampu secara ekonomi atau fisik (disabilitas) lebih besar kemungkinannya menjadi korban perundungan yang dilakukan oleh temannya. Penindasan mempunyai banyak bentuk dan dapat berupa ejekan, hinaan, dan pukulan. Pertumbuhan media sosial juga memunculkan fenomena baru di masyarakat, maraknya perilaku bullying melalui media sosial atau biasa dikenal dengan cyberbullying. Fenomena ini seringkali diawali dengan komentar negatif atau update status dari pelaku, termasuk kata-kata kasar atau hinaan terhadap seseorang. Tidak jarang pertarungan komentar terjadi karena komentar negatif yang diupdate.

Fakta di lapangan menunjukkan hampir seluruh remaja di Indonesia pernah mengalami perundungan (UNICEF, 2020). Menurut data penelitian (Kumala & Sukmawati 2020), Internet dapat menimbulkan dampak negatif, terutama penggunaan teknologi digital interaktif untuk menciptakan perlakuan tidak menyenangkan seperti penghinaan, intimidasi, dan bahkan penargetan oleh pelakunya, yang biasa menargetkan remaja dan anak-anak yang akan menjadi sasaran bullying dan cyberbullying

Di Sulawesi Selatan tepatnya di Kota Makassar saat ini telah banyak anak yang menjadi korban cyberbullying maupun pelaku cyberbullying yang kurang mendapatkan perhatian khusus sehingga kasus ini semakin marak terjadi. Data dari Unit Pelayanan Perempuan dan Anak (PPA) Polrestabes Makassar menunjukkan bahwa jumlah kasus terkait kekerasan terhadap anak pada tahun 2018 sampai tahun 2019 berjumlah 138 orang, termasuk didalamnya tindakan cyberbullying (Amirah, dkk 2021)

Cyberbullying kini marak sekali terjadi di kalangan remaja, utamanya di dalam media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram. Berdasarkan hasil survei, media sosial yaitu Facebook menduduki peringkat tertinggi sebagai media atau tempat terjadinya cyberbullying yang mencapai 87% cyberbullying terjadi di media sosial facebook. Berdasarkan hasil survei, sebanyak 49% remaja diketahui pernah menjadi korban perundungan di dunia nyata, dan 65% di antaranya disebut pernah menjadi korban perundungan siber (Cyberbullying). (Winoto, dkk 2019)

Fenomena cyberbullying/perundungan di media sosial salah satunya di Instagram, siapa saja bisa mengalaminya tanpa memandang usia, pekerjaan, atau hobi. Faktanya, terdapat banyak bukti yang terdokumentasi tentang selebriti dan tokoh masyarakat yang mengalami cyberbullying, seringkali dalam bentuk ekstrem seperti bentuk video yang kurang baik dan teks. Definisi dari cyberbullying adalah penggunaan teknologi digital dengan tujuan menyinggung, memermalukan, mengancam, melecehkan, atau menganiaya seseorang. (Irfan, dkk 2020)

Bullying adalah perilaku agresif yang disengaja dan berulang, di mana seseorang atau sekelompok orang berusaha melukai atau mendominasi individu lain secara fisik, verbal, atau melalui platform online (cyberbullying). Pemahaman yang jelas tentang konsep ini menjadi langkah awal untuk menghadapi permasalahan tersebut. Sebagai perilaku agresif yang dilakukan berulang, bullying menyebar melalui lingkungan sekolah, merusak kepercayaan diri siswa, dan menciptakan bayangan ketakutan. Dengan maraknya media sosial dan teknologi, bentuk bullying juga meluas ke ranah daring, yang semakin meningkatkan tekanan terhadap anak-anak dan remaja (Andreas, dkk 2024).

Menurut Burrhus Frederic Skinner (Asfar dkk, 2019), hubungan antara stimulus dan respon melalui interaksi dengan lingkungan ternyata jauh lebih kompleks daripada apa yang dikemukakan

oleh para tokoh behaviorisme sebelumnya. Skinner berpendapat bahwa respon yang diberikan seseorang bukanlah hasil dari satu stimulus tunggal, melainkan hasil dari interaksi dinamis antara berbagai stimulus yang ada dalam lingkungan sekitar. Stimulus-stimulus ini tidak hanya saling berinteraksi tetapi juga saling mempengaruhi, sehingga respon yang muncul merupakan hasil dari kombinasi yang kompleks dari berbagai faktor. Selain itu, Skinner menekankan bahwa setiap respon individu tidak hanya berdampak pada momen itu sendiri, tetapi juga memiliki konsekuensi yang dapat mempengaruhi perilaku di masa depan. Konsekuensi ini bisa berupa reinforcement atau punishment yang akan memperkuat atau mengurangi kemungkinan munculnya perilaku serupa di kemudian hari. Oleh karena itu, untuk memahami tingkah laku seseorang secara menyeluruh, perlu ada analisis mendalam mengenai interaksi antara berbagai stimulus serta konsekuensi yang timbul dari setiap respon. Memahami aspek-aspek ini memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang bagaimana perilaku terbentuk dan bagaimana dapat dimodifikasi melalui intervensi yang tepat.

Salah satu metode untuk meningkatkan karakter remaja adalah melalui penggunaan prinsip-prinsip yang dikemukakan oleh B.F. Skinner. Pengkondisian ini dapat dilakukan dengan menerapkan Operant Conditioning, yang bertujuan untuk mengkondisikan perilaku positif yang dapat memperbaiki karakter remaja. Melalui pendekatan ini, perilaku asertif dapat diterapkan secara konsisten sebagai bagian dari proses pembelajaran, memperkuat tindakan yang menunjukkan keberanian, kepercayaan diri, dan kemampuan berkomunikasi yang efektif. Dengan memberikan penguatan positif terhadap perilaku asertif dan mengurangi perilaku yang kurang diinginkan, remaja dapat diajarkan untuk mengembangkan karakter yang lebih baik dan sikap yang lebih produktif dalam berinteraksi dengan orang lain.

Asertif adalah kemampuan untuk mengungkapkan diri, pandangan batin, keinginan, dan perasaan secara langsung, spontan, bebas, dan jujur tanpa merugikan diri sendiri atau melanggar hak orang lain. Memiliki sikap asertif sangat penting bagi siswa, namun banyak di antara mereka yang masih merasa enggan atau kesulitan untuk menyampaikan pernyataan, pendapat, gagasan, pikiran, dan perasaan mereka secara terbuka. Sikap asertif sebenarnya adalah perilaku yang dapat dipelajari dan dikembangkan melalui pelatihan kesiswaan yang tepat. Dalam hal ini, guru BK (Bimbingan dan Konseling) memainkan peran penting dalam memberikan pelatihan yang ditargetkan kepada siswa untuk mencegah perilaku bullying dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka. Salah satu metode yang efektif untuk mencapai tujuan ini adalah dengan menggunakan film pendek atau media video edukasi, yang dapat memberikan contoh konkret dan situasi simulasi yang membantu siswa memahami dan mempraktikkan sikap asertif dalam konteks yang realistik (Hidayah, 2021).

Menurut Bakhtiar (Juliawan, dkk 2021) Media memiliki kemampuan untuk menggunakan kata dan frasa tertentu guna menyampaikan hal-hal yang tidak dapat diungkapkan oleh konselor. Media visual mampu mengkonkretkan abstraksi materi, memungkinkan peserta didik untuk lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Video sebagai salah satu bentuk media visual dapat memberikan dampak positif yang signifikan karena peserta didik umumnya cenderung lebih responsif terhadap konten visual. Penggunaan media video tidak hanya meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pengembangan keterampilan, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan layanan secara realistik kepada mereka.

Video merupakan sarana yang efektif bagi peserta didik karena mampu menggambarkan objek dan kejadian dengan tingkat akurasi dan realisme yang tinggi. Selain itu, media video memiliki potensi untuk memperluas pengetahuan peserta didik dengan menyajikan informasi baru dan pengalaman belajar yang sulit diperoleh secara langsung. Media ini juga dapat meningkatkan minat belajar melalui penggunaan gambar bergerak, desain yang inovatif, dan informasi yang menarik (Juliawan, dkk, 2021).

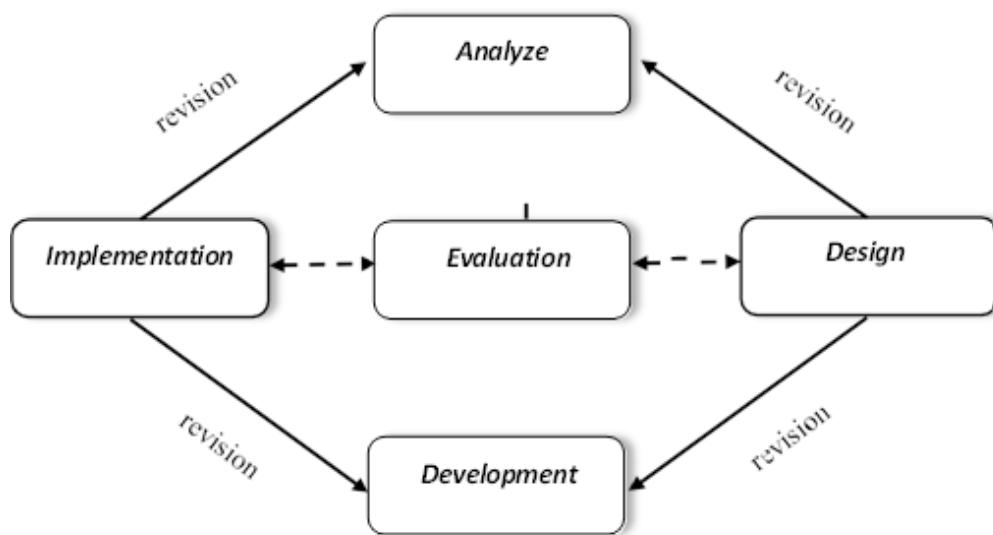
Video dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep perilaku penindasan, jenis-jenis penindasan, dampaknya, serta contoh kegiatan kesadaran anti-penindasan. Secara lebih spesifik, video ini mengandung pengetahuan dan nilai-nilai pendidikan yang membantu siswa menyadari pentingnya memerangi atau mencegah intimidasi. Bagi siswa yang terlibat dalam perilaku bullying, media video dapat membantu mereka menyadari bahwa perilaku tersebut tidaklah tepat. (Juliawan, dkk 2021)

Menurut Mustafa (Juliawan, dkk, 2021), video memiliki keunggulan dalam merespons perasaan, emosi, dan masalah yang dihadapi konselor. Video yang efektif dapat membantu konselor dalam menangani masalah yang dihadapi dengan memutar konten video yang relevan dengan isu yang sedang dibahas.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research & Development) yang dilakukan pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan menerapkan Model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Rancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Sulistiyowati & Kristanto, 2018). Penelitian dan pengembangan dilakukan selama kurang lebih tiga bulan di SMK Negeri 2 Sidrap, dengan melibatkan 30 peserta didik/siswa dari kelas XI.

Peneliti memilih model ADDIE karena lebih sesuai dengan kebutuhan produk. Ini sejalan dengan pernyataan Muna dan Wardhana (2021), yang menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE mudah diterapkan, terutama dalam konteks pendidikan. Penelitian dengan model ADDIE, terdiri dari lima urutan yaitu Analisis (*Analys*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*), Dengan menggunakan model ini, peneliti dapat memastikan setiap langkah dalam proses pengembangan dilakukan secara terstruktur dan terukur, sehingga hasil akhir yang dicapai dapat lebih efektif dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini diuraikan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian

Analysis (Analisis)

Untuk menentukan media yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terutama dalam memahami dan pencegahan cyberbullying, dilakukan analisis kebutuhan yang menggunakan angket dan pedoman wawancara terhadap guru BK dan siswa. Dalam analisis ini, dikumpulkan informasi dari guru BK dan siswa untuk memahami kebutuhan mereka dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling. Tujuannya adalah untuk menentukan media yang sesuai dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang cyberbullying.

Design (Rancangan)

Setelah menentukan media yang akan dikembangkan, dilakukan pembuatan desain awal menggunakan storyboard untuk mempermudah proses pembuatan media tersebut. Selain itu, juga dirancang Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) dan instrumen evaluasi yang akan digunakan dalam penelitian. Setelah semua rancangan telah disiapkan, peneliti akan melanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu tahap pengembangan

Development (Pengembangan)

Memilih materi yang akan disajikan dalam media dengan memperoleh persetujuan dari ahli materi. Merancang bahan pendukung sebagai pelengkap media utama, yang berisi identifikasi, penggunaan, perawatan media, dan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) untuk penggunaan media sebagai panduan bagi guru BK. Merancang petunjuk yang diperlukan dalam media untuk membantu siswa dalam penggunaan media tersebut. Produksi media dilakukan sesuai dengan storyboard yang sebelumnya telah dirancang dengan mempertimbangkan materi dan petunjuk yang telah ditetapkan.

Selanjutnya, validasi dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu: a) validasi dengan ahli materi; b) validasi dengan ahli media; c) uji coba dengan praktisi dan kelompok kecil.

Implementation (Implementasi)

Langkah berikutnya adalah tahap implementasi media dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba media video bimbingan “Mari Berteman” kepada guru BK untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan media tersebut. Selain itu, siswa juga terlibat dalam uji coba untuk mengetahui respons dan ketertarikan siswa saat mereka menerima informasi cyberbullying melalui media yang telah dibuat.

Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, peneliti akan melakukan revisi dan perubahan pada media berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan. Perbaikan dan perubahan akan disesuaikan dengan saran dari siswa dan guru terkait media video bimbingan “Mari Berteman” yang telah dibuat. Instrumen penelitian ini meliputi lembar kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data review dari uji ahli materi, uji ahli media, dan uji coba praktisi. Selain itu, juga digunakan lembar wawancara untuk mengajukan pertanyaan kepada guru BK, siswa, guna mendapatkan informasi dan memahami permasalahan yang terjadi selama proses layanan (Izzaturahma, Mahadewi, & Simamora, 2021).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan data secara lebih mudah dipahami. Data dari angket akan dianalisis dalam beberapa aspek, termasuk validasi ahli materi, validasi ahli media, dan analisis respon guru (Sari, 2018).

Hasil dan Pembahasan

Media bimbingan dan konseling berbasis video bimbingan adalah media yang menampilkan materi layanan informasi mengenai “Apa itu cyberbullying, dampak, dan pencegahan dari cyberbullying”. Pengembangan media video bimbingan dan konseling berbasis video telah melewati tahap penelitian. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai keseluruhan hasil penelitian pengembangan media layanan informasi cyberbullying bagi peserta didik pada jenjang sekolah menengah kejuruan SMK. Adapun langkah-langkah dalam penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu : (1) Analisis (Analysis); (2) Rancangan (Design); (3) Pengembangan (Development); (4) Implementasi (Implementation); (5) Evaluasi (Evaluation) (Sulistiyowati & Kristanto, 2018).

Analysis (Analisis)

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui gambaran awal mengenai keadaan peserta didik di SMK Negeri 2 Sidrap, apakah mereka benar-benar belum mengetahui apa itu cyberbullying dan berbagai bentuk cyberbullying dan mereka membutuhkan sebuah media video bimbingan untuk pencegahan cyberbullying. Alat yang digunakan peneliti dalam melakukan analisis kebutuhan yaitu wawancara dan penyebaran angket.

Selanjutnya hasil wawancara dengan guru BK di SMK Neferi 2 Sidrap tentang media bimbingan dan konseling di sekolah, diperoleh hasil bahwa media yang digunakan guru BK dalam memberikan layanan informasi cyberbullying terindikasi tidak digunakan. Oleh karena itu, guru BK memerlukan media bimbingan dan konseling berbasis video instruksi “Mari Berteman” sebagai layanan informasi cyberbullying ketika memberikan layanan konseling khususnya informasi tentang cyberbullying. Selain wawancara dengan guru BK peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa SMK Negeri 2 Sidrap, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan siswa mengungkapkan bahwa betapa pentingnya media video bimbingan “Mari Berteman” untuk mencegah cyberbullying, 1) Hasil wawancara dengan siswa berinisial ARF mengungkapkan bahwa yang dialami siswa SMK Negeri 2 Sidrap itu ia mengaku tidak pernah menerima informasi apapun mengenai cyberbullying, 2) Seorang siswa inisial AL mengaku dia mengalami perundungan di media sosial yang dilakukan oleh teman sekelasnya, 3) PTR juga menjadi korban perundungan di media sosial dan pernah menjadi pelaku perundungan di media sosial, 4) Siswa Inisial AS menyatakan bahwa dia belum pernah berpartisipasi atau menerima layanan apa pun terkait cyberbullying sebelumnya.

Hasil wawancara yang telah dilakukan mengungkapkan kurangnya pemahaman siswa mengenai cyberbullying. Oleh karena itu, dalam pengembangan media video bimbingan “Mari Berteman”, materi yang disajikan harus dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang cyberbullying. Dalam hal ini, media video bimbingan “Mari Berteman” menggunakan karakteristik siswa SMK yang cenderung menyukai media audio visual, terutama video. Dengan menyajikan visual yang menarik, media video

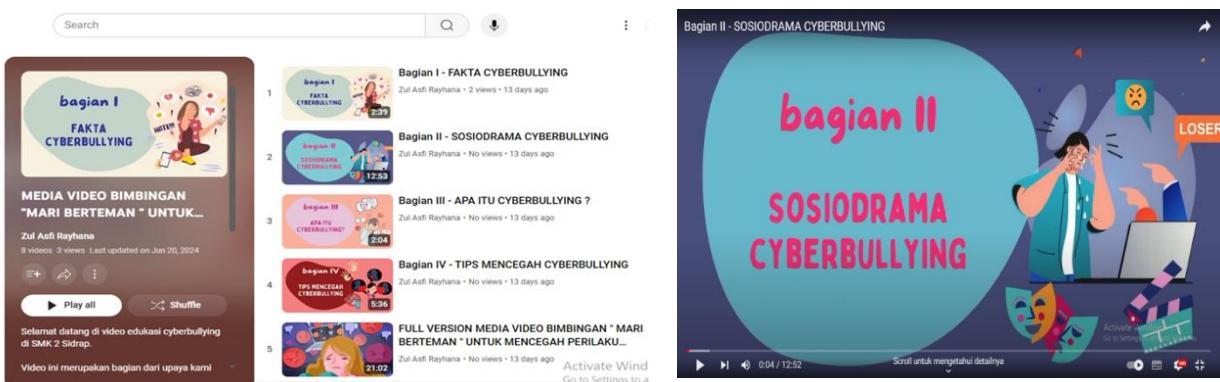
bimbingan “Mari Berteman” dapat membangkitkan minat belajar siswa dan memudahkan pemahaman mereka terhadap materi bimbingan dan konseling, terutama dalam hal cyberbullying.

Design (Rancangan)

Pada tahap ini, dilakukan perancangan konsep dan prototipe media video bimbingan “Mari Berteman” yang sedang dikembangkan. Langkah selanjutnya adalah membuat rancangan garis besar isi media dan storyboard animasi video bimbingan. Rancangan tersebut mencakup naskah media, bentuk visual, grafis, dan audio yang akan digunakan. Dalam pengembangan media video bimbingan “Mari Berteman”, terdapat beberapa aplikasi dan website yang diperlukan sebagai pendukung, antara lain: a) Aplikasi/Website Me Qr-code, b) Aplikasi CapCut, dan c) Aplikasi YouTube.

Development (Pengembangan)

Berikut ini adalah hasil dari pengembangan “Media Video Bimbingan (Mari Berteman) yang terdiri dari 4 bagian video bimbingan, bagian I Fakta cyberbullying, bagian II sosiodrama cyberbullying, bagian III materi cyberbullying, bagian IV tips mencegah cyberbullying, dan full version dari ke empat bagian.



Gambar 2. Playlist Youtube media bimbingan video bimbingan “Mari Berteman”

Bagian I

Opening media video bimbingan menggunakan logo Universitas Negeri Makassar (UNM), logo konselor, dan logo kampus merdeka yang menjadi dasar pembukaan video. Di tampilkan judul video yang akan dibahas pada bagian I agar peserta didik memahami apa yang akan di bahas pada bagian tersebut. Pada *scene* selanjutnya menampilkan bagian isi daripada video tersebut, dengan menampilkan latar hitam dan tulisan putih dan audio dubbing oleh peneliti agar peserta didik lebih memahami apa yang akan disampaikan. Agar peserta didik lebih memahami tujuan dari topik bagian I ini maka, peneliti menambahkan contoh dari *cyberbullying* yang terjadi dikalangan remaja.

Bagian II Sosiodrama Cyberbullying

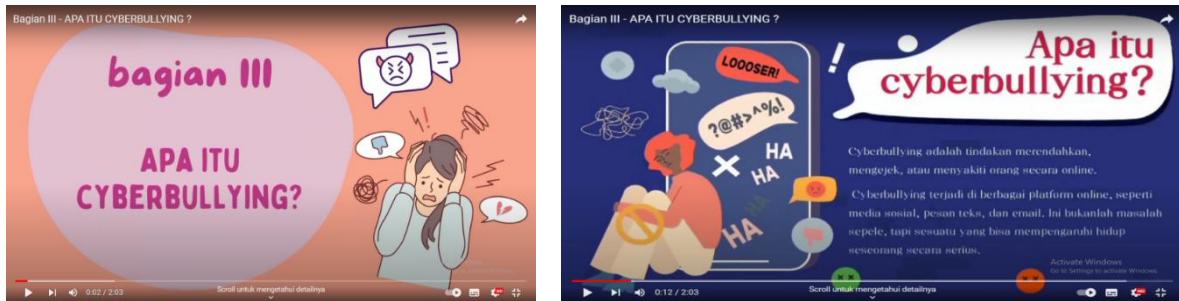


Gambar 2. Media Video Sosiodrama Cyberbullying

Menampilkan keterangan judul dari bagian II agar peserta didik mengetahui apa yang akan ditampilkan. Tampilan selanjutnya menampilkan *scene* pemeran dari sosiodrama yang terdiri dari 7 peserta didik SMK Negeri 2 Sidrap. Selanjutnya, video bimbingan disajikan dengan menampilkan

beberapa scene dan adegan perundungan media sosial atau *cyberbullying* yang dilakukan di kalangan remaja.

Bagian III Materi Cyberbullying



Gambar 4. Media Materi Cyberbullying

Gambar 4 Menampilkan keterangan dari bagian III agar peserta didik mengetahui apa yang akan di tampilkan pada bagian tersebut. Berikutnya menampilkan isi materi yang disajikan yang ada didalam video menggunakan desain dari canva serta audio dari dubbing yang dilakukan oleh peneliti

Bagian IV Tips Mengatasi Cyberbullying

Tampilan Bagian IV



Gambar 5. Bagian IV Tips Mengatasi Cyberbullyinh

Agar peserta didik memahami apa yang ingin di sampaikan didalam media video bimbingan maka ditampilkan penjelasan dengan audio dubbing agar peserta didik tidak bosan dalam menonton dan menyimak penjelasan yang dipaparkan.

Pada bagian V menampilkan *full version*, yang terdapat gabungan antara 4 bagian yang disatukan. Bagian V ini memudahkan pengguna yang menonton lebih mudah untuk mengakses, karena pada bagian V ini sudah memuat lengkap pembahasan dari media video bimbingan “mari berteman”.

Di samping itu, disediakan petunjuk penggunaan media agar mempermudah guru BK dan siswa dalam mengakses media video bimbingan “Mari Berteman”. Pada tahap pengembangan media video bimbingan sebagai layanan informasi cyberbullying, dilakukan validasi terhadap konten materi dan media oleh dosen ahli. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan masukan, kritik yang membangun, serta saran yang akan menjadi dasar untuk merevisi produk awal.

Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk memastikan keberkesanan dan relevansi materi yang disajikan dalam media video bimbingan “mari berteman” dengan standar kompetensi peserta didik di sekolah menengah kejuruan serta memenuhi kebutuhan calon pengguna. Berikut ini adalah data kuantitatif hasil validasi oleh ahli materi beserta presentasi mengenai kelayakan materi yang telah dilakukan: $P = 91,7\%$. Hasil data kualitatif yang diperoleh dari ahli materi berdasarkan saran dan kritik terdiri dari beberapa poin penting, antara lain: (1) Tambahkan didalam media video contoh contoh dari jenis *cyberbullying*; (2) Pada scene contoh *cyberbullying* baiknya diperlambat agar pengguna yang menonton lebih memahami; (3) Tambahkan adegan bersama guru BK dan peserta didik Poin-poin ini menjadi pertimbangan penting dalam melakukan perbaikan dan revisi pada media animasi motion graphic.

Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan dan efisiensi media bimbingan melalui penilaian terhadap berbagai aspek, termasuk tampilan grafis, efek suara/dubbing, ikon, warna, video, aksesibilitas, dan animasi yang digunakan. Berikut ini merupakan data kuantitatif hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media untuk mengevaluasi kualitas media adalah $P = 98,2\%$

Hasil data kualitatif yang diperoleh dari validasi ahli media menunjukkan bahwa secara keseluruhan media video bimbingan “mari berteman” telah dinilai baik, namun terdapat kendala pada aspek suara/dubbing dan penambahan nama dosen yang perlu diperbaiki. Saran dan kritik dari ahli media tersebut akan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada media tersebut

Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, dilakukan penilaian media video bimbingan oleh ahli uji praktisi. Hasil dari penilaian tersebut diukur menggunakan skor angket. Hasil skor angket yang diperoleh dari penilaian media animasi motion graphic oleh uji praktisi diuraikan pada tabel 1

Tabel 1. Hasil penilaian media animasi motion graphic oleh uji praktisi

Kegunaan					
No	Akseptabilitas	Skor	Persentase	Keterangan	
1	Media video bimbingan ini penting sebagai layanan informasi untuk mencegah perilaku <i>cyberbullying</i>	3	75%	Penting	
2	Media video bimbingan ini berfaedah sebagai layanan informasi BK untuk mencegah perilaku <i>cyberbullying</i>	4	100%	Sangat berfaedah	
3	Media video bimbingan ini bermanfaat dalam memberikan informasi bagi siswa	3	75%	Besar	
4	Media video bimbingan ini bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait <i>cyberbullying</i>	3	75%	Besar	
5	Guru BK perlu menggunakan media video bimbingan ini dalam memberikan layanan informasi dalam bimbingan bagi siswa	4	100%	Sangat perlu	
Kelayakan					
No	Akseptabilitas	Skor	Persentase	Keterangan	
1	Media video bimbingan sebagai layanan informasi BK untuk mencegah perilaku <i>cyberbullying</i> ini memiliki kemenarikan bagi siswa	3	75%	Memiliki	
2	Media video bimbingan ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa	3	75%	Mudah dipahami	
3	Media video bimbingan ini sesuai dengan kebutuhan siswa pada era sekarang	4	100%	Sangat sesuai	
4	Isi dari media video bimbingan ini memiliki tujuan yang jelas dan rinci	4	100%	Sangat memiliki	
5	Media video bimbingan ini manfaatnya besar sebagai pegangan bagi guru ataupun siswa	4	100%	Sangat besar	
6	Terdapat kejelasan isi materi dan media gambar/video dalam media video bimbingan	3	75%	Jelas	
7	Media video bimbingan praktis sebagai layanan informasi BK untuk mencegah perilaku <i>cyberbullying</i>	4	100%	Sangat praktis	

Tabel 1. Lanjutan...**Ketepatan**

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Tingkat Validitas
1	Media video bimbingan ini sesuai dengan kebutuhan siswa	4	100%	Sangat sesuai
2	Tingkat kesesuaian antar konsep dan setiap prosedur pelakanaan dalam media video bimbingan ini untuk memenuhi kebutuhan informasi siswa dalam mencegah <i>cyberbullying</i>	3	75%	Sesuai
3	Tingkat kejelasan informasi dalam media video bimbingan sebagai layanan informasi BK untuk mencegah perilaku <i>cyberbullying</i>	3	75%	Jelas
4	Media video bimbingan mudah untuk diakses oleh siswa	4	100%	Sangat mudah
Jumlah Akhir				56
Rata-rata				3,50
Persentase Akhir				87,5%
Kriteria				Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian oleh uji praktisi, media video bimbingan “mari berteman” mendapatkan nilai yang cukup tinggi dalam ketiga aspek yaitu kegunaan (utility), kelayakan (feasibility), dan ketepatan (accuracy). Total persentase yang diperoleh mencapai 87%, menunjukkan bahwa media tersebut sangat valid dan dapat digunakan secara efektif.

Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini dilakukan penilaian terhadap media video bimbingan yang telah dikembangkan. Evaluasi ini melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli uji praktisi dalam memberikan penilaian terhadap kelayakan media tersebut. Berikut adalah hasil evaluasi dari masing-masing pihak:

Pembahasan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media bimbingan dan konseling berbasis Video Bimbingan “Mari Berteman” sebagai layanan informasi cyberbullying dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Video bimbingan dikembangkan berdasarkan desain dan story board yang telah dibuat. Pengembangan video bimbingan ini menggunakan aplikasi Capcut version 12.2.0 dan aplikasi Canva version 25.3.2. Video Bimbingan “mari berteman” ini diproduksi dengan model 2D yang termasuk karya visual yang bergerak.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, bahwa diketahui bahwa sebagian besar siswa kurang memahami tentang cyberbullying. Ketika peneliti mengajukan pertanyaan, kebanyakan orang menjawab, “Saya tidak tahu” Tidak ada media yang diberikan oleh konselor untuk informasi mengenai cyberbullying. Olehnya itu, perlu adanya media bimbingan dan konseling berbasis video nasehat ‘‘Mari Berteman’’ agar dapat diberikan oleh semua guru BK dalam pelaksanaan layanan khususnya cyberbullying.

Pada tahapan perancangan konsep produk atau prototipe media video bimbingan “Mari Berteman” yang dikembangkan. Peneliti merancang prototipe berdasarkan penelitian terdahulu, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Khairunnisa dkk., 2021) dengan judul “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Sinema Edukasi untuk Mencegah Perilaku Bullying”, kemudian penelitian yang dilakukan oleh Rahman dkk. (2018) dengan judul “Pengembangan Media Video Bimbingan Konseling untuk Mengurangi Perilaku Bullying”, serta peneliti juga mengembangkan prototipe berdasarkan sumber youtube Cerdas Berkarakter Kemendikbud RI menampilkan media video bimbingan dengan judul “Perundungan Dunia Maya (cyberbullying)” mengumpulkan sebanyak 344 ribu penonton, hal ini menunjukkan dengan adanya video bimbingan yang dilengkapi sosiodrama maka peserta didik/kalangan remaja lebih tertarik. Peneliti mengambil inspirasi dari beberapa penelitian terdahulu dan dari channel youtube cerdas berkarakter kemendikbud RI dengan melihat video bimbingan dan sosiodrama cyberbullying yang mereka buat. Setelah itu peneliti membuat rancangan garis besar isi media dan story board video bimbingan “Mari Berteman”, Secara umum meliputi: naskah media, kamera untuk mengambil shoot gambar, bentuk visual, grafis, dan audio yang akan digunakan serta beberapa aplikasi yang digunakan diantaranya Capcut, Canva dan Me.Qr kode.

Menurut (Juliawan dkk., 2021), Video cocok untuk pelajar karena dapat menggambarkan objek dan peristiwa dengan presisi tinggi dan realisme. Selain itu, media video memberikan peluang untuk memperluas keluasan pengetahuan siswa dengan menampilkan informasi, pengetahuan baru, dan pengalaman belajar yang sulit diterima siswa secara langsung. Media tersebut juga dapat merangsang minat belajar dengan menyajikan gambar dan informasi yang menarik.

Video ini memberikan kesempatan untuk memahami apa itu perilaku penindasan, jenis-jenis penindasan, dampak penindasan, dan contoh tindakan anti-penindasan. Dengan kata lain, berisi pengetahuan dan nilai-nilai pendidikan yang dirancang untuk membantu siswa menyadari perlunya memerangi dan mencegah penindasan (cyberbullying). Bagi siswa yang terbiasa melakukan bullying, media video dapat membantu mereka menyadari bahwa bullying adalah tindakan yang salah.

Penelitian pengembangan media bimbingan dan konseling berbasis video. "Mari Berteman" sebagai layanan informasi cyberbullying bagi siswa SMK Negeri 2 Sidrap ditujukan sebagai media layanan bimbingan dan konseling bagi siswa untuk membantu mereka mengatasi bullying. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran visual yang memuat konten dan materi cyberbullying yang belum diketahui siswa. Selain itu, terdapat juga jenis-jenis cyberbullying dan dampak dari cyberbullying yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai cyberbullying yang belum diketahui oleh siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, pada tahap pengembangan dilakukan validasi terhadap video bimbingan "mari berteman". Hasil penilaian kelayakan video bimbingan yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh rata-rata skor dari keseluruhan aspek yaitu 3,5 dan 3,6 (baik). Ahli materi juga memberikan komentar dan saran perbaikan untuk menambahkan penjelasan bagaimana mencegah cyberbullying, menambahkan didalam media video contoh contoh dari jenis cyberbullying, pada bagian video baiknya di cut menjadi beberapa bagian agar mudah dipahami, mengupload didalam satu playlist youtube agar lebih mudah mengakses video, menambahkan sampul pada setiap bagian video, pada scene contoh cyberbullying baiknya diperlambat agar pengguna yang menonton lebih memahami, Tambahkan adegan bersama guru BK dan peserta didik.

Hasil penilaian kelayakan video bimbingan "mari berteman" yang dilakukan ahli media memperoleh rata-rata skor keseluruhan 3,5 dan 3,9 (baik). Hasil penilaian tersebut masuk dalam kategori sangat valid. Ahli media memberikan komentar dan saran perbaikan pada video bimbingan "mari berteman" bahwa Media sudah sangat baik, hanya perlu menambahkan nama dari dosen pembimbing kemudian ahli media juga menambahkan saran untuk didalam media terdapat subtitle perhatikan penggunaan huruf kapital, durasi video baiknya diperpanjang, tambahkan dubbing pada pembacaan materi agar peserta didik mudah memahami, transisinya lebih di persmooth lagi, media sudah sangat menarik, tetapi baiknya sampul pada judul di berikan warna. Selain itu, Penyajian media pembelajaran yang menarik dan kreatif memberikan dampak yang signifikan terhadap proses pelayanan. Semakin menarik penyajian media yang dikembangkan maka siswa akan semakin termotivasi untuk mengikuti proses layanan.

Setelah dilakukan validasi video bimbingan "mari berteman" oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya video diuji cobakan pada kegiatan belajar di sekolah. Pada tahap implementasi video bimbingan "mari berteman" dilakukan penilaian oleh guru BK menggunakan angket yang diberikan. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan video bimbingan "mari berteman" diperoleh skor rata-rata 3,5 (baik). Hasil penilaian tersebut masuk dalam kategori sangat valid.

Guru BK memberikan saran dan beberapa kritikan yang positif terhadap video bimbingan "mari berteman" bahwa media tersebut memudahkan dan membantu guru BK dalam proses pemberian layanan. Serta video bimbingan cyberbullying ini menjadi media layanan yang mempunyai daya tarik tersendiri untuk siswa dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga pemberian layanan informasi cyberbullying menjadi lebih efektif. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Bisyri dkk., 2023) bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan salah satunya dalam penggunaan media layanan, pemanfaatan media diperlukan untuk mengingkatkan efisiensi dan efektifitas pemberian informasi. Selain itu, guru BK juga memberikan saran terhadap tampilan scene yang mengatakan bahwa baiknya ditambahkan scene ada beberapa warga yang terlibat dan menyaksikan pembullyian di sosial media tersebut agar lebih menunjukkan bahwa cyberbullying itu sangat cepat tersebar luaskan.

Selain dilakukan penilaian oleh ahli dan guru BK, penilaian video bimbingan "mari berteman" juga dilakukan oleh peserta didik SMK Negeri 2 Sidrap yang berjumlah 30 siswa. Hasil penilaian animasi video bimbingan "mari berteman" yang dilakukan oleh peserta didik memperoleh skor 98%. Hasil penilaian tersebut masuk dalam kriteria sangat baik. Peserta didik juga memberikan komentar baik terhadap video bimbingan "Mari Berteman", yaitu video ini sangat menarik dan tidak membosankan, khususnya sebagai layanan informasi cyberbullying.

Berdasarkan uji kelayakan dan kepraktisan video bimbingan “mari berteman” oleh ahli materi dan ahli media, menyatakan bahwa video bimbingan “mari berteman” berada dalam kategori baik. Sedangkan penilaian oleh guru BK dan peserta didik, menyatakan bahwa video bimbingan “mari berteman” berada dalam kategori sangat baik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa media video bimbingan “mari berteman” layak digunakan sebagai media layanan informasi cyberbullying di SMK Negeri 2 Sidrap. Kepraktisan media video bimbingan tergolong sangat efektif dan sangat praktis berdasarkan hasil uji praktisi oleh guru BK dan peserta didik SMK Negeri 2 Sidrap.

Video bimbingan “mari berteman” dinyatakan layak digunakan sebagai media bimbingan dan konseling khususnya informasi cyberbullying karena video bimbingan “mari berteman” tersebut mencakup tiga komponen kualitas kelayakan media, yaitu kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan penyajian/tampilan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Kurniawati & Ahmad, 2020) yang mengatakan bahwa media dikatakan layak apabila memiliki 3 komponen yaitu kelayakan isi, dan tujuan, komponen kelayakan kebahasaan, dan komponen kelayakan penyajian.

Selain itu, video bimbingan “Mari Berteman” merupakan media yang cocok untuk layanan informasi cyberbullying di era digital saat ini, karena teknologi tersebut dapat dengan mudah diakses oleh siswa baik dari laptop maupun ponsel. Kemudahan akses terhadap teknologi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mandiri mencari informasi dan pengetahuan. Video bimbingan yang ditampilkan mampu membantu siswa memahami perilaku cyberbullying, serta sangat mudah untuk diakses baik itu melalui laptop atau smartphone melalui saluran YouTube yang telah disediakan dan juga dapat diunduh secara gratis.

Selama proses penelitian berjalan lancar dengan terpenuhinya fasilitas yang ada disekolah, memudahkan peneliti untuk mengakses media video, dimana alat yang dibutuhkan peneliti seperti speaker, LCD, terpenuhi sehingga pemutaran video bimbingan berjalan lancar. Selain itu peserta didik juga bisa mengakses melalui gadget mereka, karena peserta didik membawa handphone ke sekolah jadi mereka mengscan barcode yang telah disiapkan peneliti ada pula panduan penggunaan yang disediakan peneliti agar peserta didik tidak kebingungan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media video bimbingan “Mari Berteman” sebagai layanan informasi *cyberbullying* pada siswa, dapat disimpulkan bahwa terdapat kurangnya pemahaman siswa mengenai *cyberbullying*. Hal ini terlihat dari jawaban siswa yang cenderung terbatas pada beberapa dampak dan jenis *cyberbullying*, serta belum adanya media yang digunakan guru BK dalam memberikan informasi mengenai *cyberbullying*. Oleh karena itu, media video bimbingan “Mari Berteman” sangat diperlukan sebagai layanan informasi *cyberbullying* yang dapat digunakan oleh semua guru BK dalam memberikan pelayanan bimbingan.

Prototipe media video bimbingan “Mari Berteman” meliputi scene pembukaan, pengantar, materi layanan, dan penutup. Dengan penggunaan teknologi tiga dimensi dan dua dimensi, video ini berhasil menciptakan tampilan yang menarik dan memikat minat siswa, sehingga mereka sangat antusias dalam mengikuti proses layanan informasi yang disampaikan. Media video bimbingan “Mari Berteman” sebagai layanan informasi *cyberbullying* telah dinyatakan valid untuk digunakan oleh siswa.

Tingkat kepraktisan media ini juga sangat valid, sesuai dengan hasil uji praktisi yang dilakukan oleh guru BK SMK Negeri 2 Sidrap. Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut terhadap media bimbingan video “Mari Berteman” sebagai layanan informasi *cyberbullying* pada siswa sekolah menengah kejuruan (SMK). Salah satunya adalah menambahkan beberapa bentuk *cyberbullying*, terutama generasi Alpha yang sedang berada dalam masa pendidikan. Selain itu, disarankan untuk menguji media ini pada siswa di berbagai sekolah yang berbeda guna mendapatkan pemahaman yang lebih luas dan mendalam tentang efektivitas dan kecocokannya dengan berbagai konteks pendidikan.

Orcid

Author 2  <https://orcid.org/0000-0002-0095-5857>
Author 3  <https://orcid.org/0000-0001-7184-8576>

Daftar Rujukan

Amirah, S. N., Fahmal, A. M., & Mappaselleng, N. F. (2021). Efektivitas Penerapan Restorative Justice Terhadap Anak Sebagai Pelaku Tindak Pidana Cyberbullying Di Polrestabes Makassar. *Indonesia Journal of Criminal Law*, 3(1), 49-63. <https://doi.org/10.31960/ijocl.v2i2.431>

Andreas, B. Y., Faradisa, I. H. I., & Satria, M. Y. (2024). Kajian Kasus Bullying Siswa SMP di Cilacap Dengan Pendekatan Teori Behaviorisme: Menjelajahi Stimulus, Respon, dan Faktor Pembentuk Pelaku. *Jurnal Sosial dan Humaniora*, 1(3), 301-304.

Asfar, A. M. I., Asfar, A. M., & Halamury, M. (2019). *Teori Behaviorisme (Theory Of Behaviorism)*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34507.44324>

Bisyri, M., Santoso, A., & Maryati. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Sistem Informasi STMIK Antar Bangsa*, 13(2), 70-76.

Hidayah, N. (2017). Pengembangan Sikap Asertif dengan Teknik Sinema Edukasi untuk Mencegah Perilaku Bullying di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling*, 24-34. <http://www.stopbullying.gov>

Irfan, M., Putri, S. B. R., Aryanti, T., & Susanti, A. A. K. (2020). Fenomena Cyber-Bullying dalam Teknologi Media Baru (Instagram) Perspektif Ilmu Komunikasi. *Jurnal Public Relation*, 1(1), 1-4.

Juliawan, I. W., Bawa, P. W., Wiguna, D. G. E. S., & Suhardita, K. (2021). Pengembangan Media Video Bimbingan Konseling untuk Mengurangi Perilaku Bullying. *Widyadari*, 22(1), 620-631.

Khairunnisa, Nurmaya, A., & Purnamasari, S. S. (2021). Efektivitas layanan bimbingan kelompok melalui sinema edukasi untuk menurunkan perilaku bullying peserta didik. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(2), 218-224. <https://doi.org/10.26539/teraputik.52720>

Muna, K. N., & Wardhana, S. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DENGAN MODEL ADDIE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI PERKENALAN DIRI DAN KELUARGA UNTUK KELAS 1 SD. *Edustream : Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175-183. <https://wideo.co/>

Nursanti, A., Sadida, N., & Caninsti, R. (2019). Cyberbullying Pencegahan dan Penanganan pada Guru Bimbingan Konseling di Jakarta Pusat. *Empowering: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3, 41-52.

Rahman, A., Aryani, F., & Sinring, A. (2018). Pengembangan Media Video Bimbingan Konseling untuk Mengurangi Perilaku Bullying. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 4(2), 129-136. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i2.5002>

Sari, R. P. (2018). Analisis Statistika Deskriptif Data Pinjaman Bulan Januari Sampai Oktober 2016 dan 2017 pada PT. Bank Rakyat Indonesia (PERSERO) Tbk. Unit Simbarwaringin. *Jurnal Statistika*, 6(1), 8-12.

Sugiono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta.

Sukmawati, A., Puput, A., & Kumala, B. (2020). Dampak Cyberbullying pada Remaja di Media Sosial. *Alauddin Scientific Journal of Nursing*, 1(1), 55-65. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/asjn/issue/view/1328>

Sulistiyowati, T., & Kristanto, A. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TENTANG PEMBENTUKAN TANAH BAGI SISWA KELAS V SD NEGERI SINGOWANGI KEC. KUTOREJO KAB. MOJOKERTO. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 1(1), 274-282.

Visty, S. A. (2021). The Impact of Bullying on Youth Behavior Today. *Jurnal Intervensi Sosial dan Pembangunan (JISP)*, 2, 50-58. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/JISP>