

TUGAS AKHIR

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENCEGAH *BULLYING* DENGAN METODE ADDIE (Studi Kasus: SMP Telkom Purwokerto)



**Niayu Angrespati
20102091**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2024**

TUGAS AKHIR

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENCEGAH *BULLYING* DENGAN METODE ADDIE

(Studi Kasus: SMP Telkom Purwokerto)

DESIGN AND DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA FOR BULLYING PREVENTION USING THE ADDIE METHOD

(Case Study: Telkom Purwokerto Junior High School)



Niayu Angrespati

20102091

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENCEGAH
BULLYING DENGAN METODE ADDIE**

(Studi Kasus: SMP Telkom Purwokerto)

***DESIGN AND DEVELOPMENT OF INTERACTIVE
LEARNING MULTIMEDIA FOR BULLYING
PREVENTION USING THE ADDIE METHOD
(Case Study: Telkom Purwokerto Junior High School)***

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

Niayu Angrespati

20102091

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir

Pada tanggal 21 Juni 2024


Pembimbing I,



(Dimas Fanny Hebrasianto Permadi, S.ST., M.Kom.)

NIDN. 0731039201

Pembimbing II,



(Hari Widi Utomo, S.Pd., M.Ed.)

NIDN. 0604068901

HALAMAN PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENCEGAH
BULLYING DENGAN METODE ADDIE
(Studi kasus : SMP Telkom Purwokerto)
*DESIGN AND DEVELOPMENT OF INTERACTIVE
LEARNING MULTIMEDIA FOR BULLYING
PREVENTION USING THE ADDIE METHOD
(Case Study: Telkom Purwokerto Junior High School)***

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

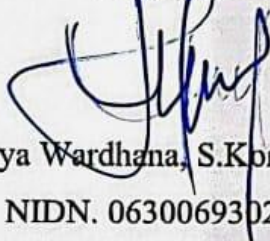
Niayu Angrespati

20102091

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir

Pada tanggal 21 Juni 2024

Penguji I,



(Ariq Cahya Wardhana, S.Kom., M.Kom.)

NIDN. 0630069302

Pembimbing I,



(Dimas Fanny Hebrasianto Permadi, S.ST., M.Kom.)

NIDN. 0731039201

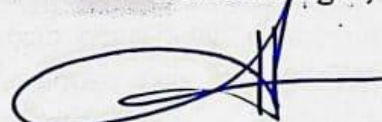
Penguji II,



(Yesy Diah Rosita, S.Kom., M.Kom.)

NIDN. 0705108503


Pembimbing II,



(Hari Widi Utomo, S.Pd., M.Ed.)

NIDN. 0604068901

Dekan



(Auliya Burhahuddin, S.Si., M.Kom.)

NIK. 19820008

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Niayu Angrespati

NIM : 20102091

Program Studi : S1 Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul:

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENCEGAH *BULLYING* DENGAN METODE ADDIE (Studi Kasus : SMP
Telkom Purwokerto)**

Dosen pembimbing utama: Dimas Fanny Hebrasianto Permadi, S.ST., M.Kom

Dosen pembimbing pendamping: Hari Widi Utomo, S.Pd., M.Ed.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto,

Yang menyatakan,



(Niayu Angrespati)

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, rahmat dan kesehatan yang telah penulis terima, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Pencegah *Bullying* dengan Metode ADDIE (Studi Kasus: SMP Telkom Purwokerto)”. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat akademik untuk menyelesaikan pendidikan sarjana pada Program Studi S1 Teknik Informatika, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Selama proses penelitian dan penulisan skripsi ini terdapat berbagai masalah yang penulis alami, namun berkat bantuan, dorongan dan doa dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dalam pengerjaan skripsi ini penulis banyak sekali mendapatkan bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas kebaikan dari semua pihak, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan atas penyertaan, kesehatan dan pengetahuan yang penulis terima hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua Orang Tua, Bapak Sugeng Indarto dan Ibu Narti Lestari yang telah memberikan support berupa materi, semangat serta dukungan doa yang tiada hentinya dipanjatkan.
3. Kakak-Kakak saya Mbak Asri Wulandari dan Mas Sadewo Mahesrana yang juga memberikan support berupa materi dan semangat kepada adik kecilnya.
4. Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T. selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Bapak Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
6. Ibu Amalia Beladinna Arifa, S.Pd., M.Cs. Kepala Prodi Teknik Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
7. Bapak Dimas Fanny Hebrasianto Permadi, S.ST., M.Kom. dan Bapak Hari Widi Utomo, S.Pd., M.Ed. selaku pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan selama proses penyusunan skripsi.

8. Bapak Ariq Cahya Wardhana, S.Kom., M.Kom. dan Ibu Yesy Diah Rosita, S.Kom., M.Kom. selaku dosen penguji.
9. Bapak Wahyu Andi Saputra, S.Pd., M.Eng. selaku dosen wali.
10. Bapak Arung Kunto Kanigoro, S. Pd dan Ibu Siti Maratus Solikhah, S. Pd selaku guru BK di SMP Telkom yang telah membimbing penulis saat penelitian.
11. Seluruh staf serta pegawai di Progran Studi Teknik Informatika yang telah memberikan pelayanan terbaik dalam akademis ataupun non-akademis.
12. Farhan Adhyasta selaku patner yang telah menemani, menyemangati dan memberikan banyak bantuan kepada penulis dalam proses pengerjaan skripsi.
13. Teman kost serta teman non-kost saya yang telah menemani dan berbagi keluh kesah hingga dini hari selama pengerjaan skripsi.
14. Rekan pustakawan dan Staf perpustakaan yang telah menemani, memberikan semangat dan banyak bantuan kepada penulis selama penulis disana.
15. Diri saya sendiri, terimakasih karna sudah berjuang dan tidak menyerah, sudah bertahan bagaimanapun kondisinya.
16. Semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Purwokerto, 09 Juni 2024



Niayu Agrespati

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
ABSTRAK	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Pertanyaan Penelitian	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA & LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori.....	17
2.2.1 Rancang Bangun	17
2.2.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif	18
2.2.3 <i>Bullying</i>	18
2.2.4 Adobe Animate	19

2.2.5	Metode ADDIE	19
2.2.6	<i>Blackbox</i> Testing	20
2.2.7	<i>System Usability Scale</i> (SUS)	20
2.2.8	<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	21
BAB III METODE PENELITIAN.....		22
3.1	Subjek dan Objek Penelitian	22
3.2	Alat dan Bahan.....	22
3.2.1	Alat.....	22
3.2.2	Bahan.....	22
3.3	Diagram Alir Penelitian	23
3.3.1	Perumusan Masalah	24
3.3.2	Studi Literatur	24
3.3.3	Observasi dan Wawancara	24
3.3.4	Penentuan & Implementasi Metode Penelitian	25
3.3.5	Evaluasi & Kesimpulan.....	27
3.3.6	Penulisan Laporan.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		29
4.1	Pengembangan Sistem	29
4.1.1	<i>Analyze</i>	29
4.1.2	<i>Design</i>	29
4.1.3	<i>Development</i>	34
4.1.4	<i>Implement</i>	55
4.1.5	<i>Evaluation</i>	56
BAB V KESIMPULAN & SARAN		63
5.1	Kesimpulan	63

5.2	Saran.....	63
	DAFTAR PUSTAKA	64
	LAMPIRAN.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik tingkat kejadian bullying dari OECD [2].....	1
Gambar 1. 2 Tingkat Kasus Bullying dari KPAI [4]	1
Gambar 1. 3 Persentase Bullying pada Sekolah [4].....	2
Gambar 1. 4 Kasus Bullying di SMP Telkom Purwokerto.....	3
Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian	23
Gambar 3. 2 Metode ADDIE	25
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i>	30
Gambar 4. 2 <i>Wireframe splash screen</i>	31
Gambar 4. 3 <i>Wireframe</i> menu utama	31
Gambar 4. 4 <i>Wireframe Pre-test</i>	32
Gambar 4. 5 <i>Wireframe</i> Pembelajaran	32
Gambar 4. 6 <i>Wireframe Roleplay</i>	33
Gambar 4. 7 <i>Wireframe Post-test</i>	33
Gambar 4. 8 <i>Wireframe</i> Informasi	34
Gambar 4. 9 Aset gambar.....	34
Gambar 4. 10 Aset suara	35
Gambar 4. 11 Aset video.....	35
Gambar 4. 12 Splash Screen Multimedia Pembelajaran Interaktif	36
Gambar 4. 13 Menu Utama.....	36
Gambar 4. 14 Tahap pengembangan Menu Utama.....	37
Gambar 4. 15 <i>Pre-test</i>	37
Gambar 4. 16 Soal <i>Pre-test</i>	38
Gambar 4. 17 Tampilan Nilai >50	38
Gambar 4. 18 Tampilan Nilai = 50	39
Gambar 4. 19 Tampilan Nilai < 50	39
Gambar 4. 20 Tahap pengembangan <i>Pre-test</i>	40
Gambar 4. 21 Tahap pengembangan hasil <i>Pre-test</i>	40
Gambar 4. 22 Menu Materi Pembelajaran	41
Gambar 4. 23 Definisi <i>Bullying</i>	41

Gambar 4. 24 Jenis <i>Bullying</i>	42
Gambar 4. 25 Jenis <i>Bullying</i> verba	42
Gambar 4. 26 Jenis <i>Bullying</i> Fisik	43
Gambar 4. 27 Jenis Sosial <i>Bullying</i>	43
Gambar 4. 28 <i>Cyber Bullying</i>	43
Gambar 4. 29 Sanksi <i>Bullying</i>	44
Gambar 4. 30 Dampak <i>Bullying</i>	45
Gambar 4. 31 Strategi Pencegahan <i>Bullying</i>	45
Gambar 4. 32 Pengembangan <i>scene</i> jenis <i>Bullying</i>	46
Gambar 4. 33 Mulai <i>Roleplay</i>	46
Gambar 4. 34 Isi <i>Roleplay</i>	47
Gambar 4. 35 Tindakan yang Benar	47
Gambar 4. 36 Tindakan yang Salah	48
Gambar 4. 37 <i>Roleplay</i> selesai	48
Gambar 4. 38 Pengembangan <i>scene Roleplay</i>	49
Gambar 4. 39 <i>Post-test</i>	49
Gambar 4. 40 Soal <i>Post-test</i>	50
Gambar 4. 41 Tampilan Nilai >50	50
Gambar 4. 42 Tampilan Nilai = 50	51
Gambar 4. 43 Tampilan Nilai < 50	51
Gambar 4. 44 Tahap pengembangan <i>Post-test</i>	52
Gambar 4. 45 Tahap pengembangan hasil akhir <i>Post-test</i>	52
Gambar 4. 46 Informasi	53
Gambar 4. 47 Tentang.....	53
Gambar 4. 48 Panduan	54
Gambar 4. 49 Pengembangan <i>scene</i> informasi	54
Gambar 4. 50 Hasil Peringkat Skala Grade SUS	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	9
Tabel 4. 1 Pengujian <i>Blackbox</i>	56
Tabel 4. 2 Pertanyaan SUS	58
Tabel 4. 3 Hasil Uji-T	62