

ABSTRAK

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

Oleh
Niayu Angrespati
20102091

Bullying di kalangan siswa SMP merupakan masalah serius yang memerlukan pendekatan pencegahan yang inovatif. Di SMP Telkom Purwokerto, hasil wawancara dengan dua guru Bimbingan Konseling menunjukkan bahwa tindakan *bullying* masih sering terjadi, terutama di kelas 7-6. Tindakan pencegahan *bullying* yang sebelumnya telah dilakukan kurang efektif, yang mengindikasikan bahwa masih dibutuhkan pemahaman lebih lanjut mengenai edukasi tentang tindakan *bullying*. Sejauh ini, SMP Telkom Purwokerto masih membutuhkan media pembelajaran yang lebih baik agar edukasi ini bisa tersampaikan dengan efektif. Penelitian ini mengusulkan solusi dari permasalahan tersebut melalui penerapan multimedia pembelajaran interaktif yang memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Perancangan multimedia pembelajaran interaktif dapat dilakukan dengan menggunakan Metode *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun aplikasi media pembelajaran interaktif sebagai solusi pencegahan *bullying* dan mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan pengetahuan serta sikap positif siswa terhadap *bullying* dengan menerapkan metode perancangan ADDIE. Aplikasi multimedia interaktif diuji dengan menggunakan metode pengujian *Blackbox* testing untuk menguji fungsionalitas sistem, yang menunjukkan tingkat keberhasilan 100%. Selain itu, aplikasi ini juga diuji menggunakan *System Usability Scale (SUS)* untuk mengevaluasi kelayakan penggunaan sistem, dengan skor kegunaan yang sangat baik yaitu rata-rata 81,85 pada skala SUS. Evaluasi pemahaman siswa mengenai pencegahan *bullying* dilakukan melalui *pre-test* sebelum menggunakan aplikasi, dengan nilai rata-rata 80,7, dan *post-test* setelah menggunakan aplikasi multimedia interaktif, dengan nilai rata-rata 87,7. Hasil pengujian *Pre-test* dan *Post-test* ini dinyatakan efektif meningkatkan pengetahuan siswa dalam pencegahan *bullying* berdasarkan hasil Uji-T dari data *Pre-test* dan *Post-test* dengan pembuktian hasil validasi hipotesis yang mendapatkan nilai 0,053 yang melebihi nilai signifikansi yaitu 0,05.

Kata Kunci : *ADDIE, Adobe Animate, Blackbox, Bullying, Multimedia Pembelajaran Interaktif*