

**PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI
BERBASIS ANDROID TENTANG PERILAKU
PERUNDUNGAN FISIK PADA PESERTA DIDIK
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi Syarat
-syarat Guna memperoleh gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh:

**Linda Anisa
NPM : 1911080334**

Jurusan : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H /2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI
BERBASIS ANDROID TENTANG PERILAKU
PERUNDUNGAN FISIK PADA PESERTA DIDIK
SEKOLAH MENEGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi Syarat
-syarat Guna memperoleh gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh:

**Linda Anisa
NPM : 1911080334**

Jurusan : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

**Pembimbing I : Dr. Ali Murtadho, M.S.I
Pembimbing II : Hardiyansyah Masya, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H /2023**

ABSTRAK

Pendidikan dan teknologi di era globalisasi seperti saat ini memiliki kaitan yang erat satu sama lain. Kemajuan teknologi yang pesat membantu berbagai aktivitas Pendidikan dalam penyelenggaraannya. Salah satunya yaitu mendapatkan informasi melalui internet dengan media berbasis android dengan mudah. Oleh karena itu melalui pemanfaatan teknologi pendidik harus mengambil peran penting dalam menyampaikan pengetahuan. Pada penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media aplikasi berbasis android menggunakan aplikasi *iSpring Suite 11* dan *Website 2 APK Builder* serta menguji kelayakan oleh ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media kemudian melihat respon pendidik dan peserta didik terhadap media aplikasi yang sudah dikembangkan.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D) yang mengacu model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan kemudian disederhanakan menjadi tujuh tahapan yaitu studi pendahuluan, perencanaan desain, pengembangan desain, uji coba terbatas, revisi hasil uji coba terbatas, uji coba produk secara luas, dan revisi hasil uji coba secara luas. Produk media aplikasi berbasis android ini mencakup materi tentang perilaku perundungan fisik yang dimuat dalam bentuk media aplikasi, yang dimanfaatkan untuk memberikan layanan informasi kepada peserta didik. Uji kelayakan media aplikasi berbasis android menggunakan angket validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, serta angket respon pendidik dan peserta didik. Sampel penelitian ini yaitu 10 peserta didik pada uji coba skala terbatas dan 30 peserta didik pada uji coba skala luas. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif yang memaparkan hasil pengembangan produk media aplikasi berbasis android.

Hasil penelitian menunjukan persentase ahli materi sebesar 86%, ahli bahasa 91% dan ahli media 86% sehingga media aplikasi berbasis android memiliki kategori sangat layak. Sementara hasil angket respon pendidik sebesar 89% dan peserta didik 88%. Dengan demikian media aplikasi berbasis android layak digunakan dan disebar luaskan.

Kata Kunci: *iSpring Suite 11* dan *Website 2 APK Builder*, Media Aplikasi, Perundungan Fisik

ABSTRACT

Education and technology in the current era of globalization have a close relationship with each other. Rapid technological advances help various educational activities in their implementation. One of them is getting information via the internet with Android-based media easily. Therefore, through the use of technology educators must take an important role in conveying knowledge. In this development research, the aim is to develop an Android-based media application using the iSpring application and Website 2 APK Builder and to test the feasibility of material experts, language experts and media experts and then look at the response of educators and students to the application media that has been developed.

This type of research is Research and Development (R & D) which refers to the Borg and Gall development model which consists of ten stages then simplified into seven stages namely preliminary studies, design planning, design development, limited trials, revision of limited trial results, testing test products extensively, and revise trial results extensively. This Android-based application media product includes material about physical bullying behavior which is contained in the form of application media, which is used to provide information services to students. The feasibility test of android-based application media uses a validation questionnaire for material experts, linguists and media experts, as well as a response questionnaire for educators and students. The sample of this research is 10 students in the limited scale trial and 30 students in the large scale trial. The data analysis technique uses a descriptive technique which describes the results of the development of Android-based application media products.

The results of the study show that the percentage of material experts is 86%, linguists are 91% and media experts are 86% so that the Android-based application media has a very decent category. While the results of the questionnaire the response of educators was 89% and students 88%. Thus the Android-based application media is feasible to use and disseminate.

Keywords: *iSpring Suite 11 and Website 2 APK Builder, Application Media, Physical Bullying*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Linda Anisa
NPM : 1911080334
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android Tentang Perilaku Perundungan Fisik Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama**” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung,
Penulis

2023



Linda Anisa
NPM. 1911080334



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android
Tentang Perilaku Perundungan Fisik Pada
Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama**

Nama : Linda Anisa

NPM : 1911080334

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Ali Murtadho, M.S.I
NIP. 197907012009011014

Hardiyansyah Masya, M.Pd
NIP.

Mengetahui

Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Dr. Ali Murtadho, M.S.I
NIP. 197907012009011014



KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukaranie Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android Tentang Perilaku Perundungan Fisik Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama**, disusun oleh: **Linda Anisa, NPM. 1911080334**, Jurusan **Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam** telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Kamis, 22 Juni 2023, pukul 10:00-12:00 WIB**

TIM MUNAQASYAH

Ketua

: Prof. Dr. Syafrudin Basyar, M.Ag

Sekretaris

: Reiska Primanisa, M.Pd

Penguji Utama

: Drs. H. Badrul Kamil, M.Pd

Penguji Pendamping I

: Dr. Ali Murtadho, M.S.I

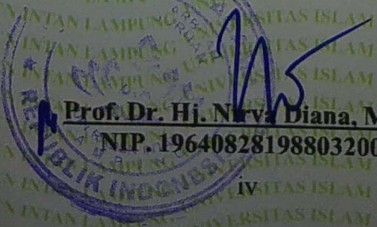
Penguji Pendamping II

: Hardiyansyah Masya, M.Pd

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nuz Diana, M.Pd.

NIP. 196408281988032002



MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۗ فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ فَإِذَا فَرَغْتَ
فَانصَبْ ۗ

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.

(Qs. Asy-Syarh (94) : 5-7)



PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, dengan ini saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat penting dalam perjalanan hidupku, terutama bagi

1. Kedua orang tuaku tercinta, ayahanda Mahyar (alm) dan ibunda Nurhidayah terima kasih atas kasih sayang, kerja keras pengorbanan, dan nasehat yang selalu diberikan serta dukungan dan terutama yang selalu mendo'akan dalam setiap langkahku.
2. Kakak-kakakku tercinta Muhammad Refa'i, Adi Wijaya dan Hurul Aini, juga adikku Khoirunnisaa dan kakak iparku Sandy Susilowati dan Melza Mahrantika serta keponakanku El Qaida Khanza Azka Dina dan Muhammad Khenzie Erdogan yang telah memberikan semangat dan doa dalam menyelesaikan studi ini.
3. Keluarga besarku yang sudah menjadi support system terbaik.
4. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang kubanggakan.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Linda Anisa, lahir di Rajabasa Kota Bandar Lampung pada tanggal 16 November 2000, anak keempat dari lima bersaudara, dari pasangan Bapak Mahyar (alm) dan Ibu Nurhidayah. Pendidikan penulis bermula di SD Negeri 1 Raja Basa Raya dan selesai pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 22 Bandar Lampung selesai pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Natar jurusan IPA yang aktif di kegiatan OSIS selesai pada tahun 2018. Kemudian melanjutkan ke Perguruan Tinggi Negeri Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung pada tahun 2019 di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam. Selama menempuh pendidikan di UIN, penulis pernah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Fajar Baru Kabupaten Lampung Selatan dan melaksanakan Praktik Pengalaman lapangan (PPL) di SMP Negeri 44 Bandar Lampung



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena rahmat dan hidayahNya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android Tentang Perilaku Perundangan Fisik Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama”. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW semoga para pengikutnya mendapatkan syafaatNya di hari Yaumul Qiyamah Aamiin.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Dalam penyusunan skripsi ini penulis tidak lepas dari berbagai pihak yang membantu. Sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Wan Jamaluddin Ph.D. selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung
2. Prof. Dr. Hj Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
3. Prof. Deden Makbuloh, S.Ag,M.Ag, Dr. Guntur Cahya Kesuma, M.A dan Dr. Subandi, M.M. selaku Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
4. Dr. Ali Murtadho, M.S.I. selaku ketua jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam UIN Reden Intan Lampung sekaligus Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Indah Fajriani, M.Psi., Psikolog. selaku sekretaris jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.

6. Dr. Ahmad Zarkasih, M.Sos.I. selaku Kepala Perpustakaan Pusat UIN Raden Intan Lampung
7. Hardiyansyah Masya, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di kampus UIN Raden Intan Lampung.
9. Kepala Sekolah, Guru beserta peserta didik SMP Negeri 20 Bandar Lampung, yang telah memberikan bantuan hingga terselesainya skripsi ini.
10. Teristimewa untuk kedua orang tua yang saya cintai Bapak (Mahyar. Alm) dan Ibu (Nurhidayah, juga Kakak laki-laki (Muhammad Refa'i dan Adi Wijaya), juga Kakak perempuan (Hurul Aini) dan Adik perempuan (Khoirunnisaa), juga Kakak Ipar (Sandy Susilowati dan Melza Mahrantika), beserta keponakan (El Qaida Khanza Azka Dina dan Muhammad Khenzie Erdogan) yang merupakan jiwa dan kekuatan terbesar peneliti untuk menyelesaikan perkuliahan ini.
11. Teristimewa kekasih, sahabat, teman partner saya Fakhur Rizky Noviandri yang selalu memberikan dukungan selama ini dan mendengarkan keluh kesah setiap hari, serta selalu ada disaat susah dan senang.
12. Sahabat-sahabatku Niken Adelia, Rani Fitria, Lidya Septaria, Alvini Kurnia, Nanang Alfian, Latifah Puji Astuti, Salsabila Alisa, Ulfy Alwis Tiasari, Miranda Mareta Tasya yang selalu memberikan *support* dalam menyelesaikan skripsi ini.

13. Teruntuk teman seperbimbingan, Andarira, Zulfa, Adella, Anitasya, Maya dan Asep yang selalu berkerjasama dan saling menguatkan.
14. Teman-teman seperjuangan jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam angkatan 2019 khususnya kelas E terima kasih atas dukungan dan semangat yang kalian berikan.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Semoga semua mendapatkan balasan sebaiknya-baiknya dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan para pembaca. Aamiin.

Bandar Lampung, 2023

Penulis

Linda Anisa

NPM. 1911080334

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
SURAT PERNYATAAN	ii
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	3
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Pengembangan.....	13
F. Manfaat Pengembangan.....	14
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	14
H. Sistematika Penulisan	16
BAB II LANDASAN TEORI	18
A. Deskripsi Teoritik	18
1. Layanan Dasar	18

2. Media Bimbingan Konseling.....	25
3. Perundungan	29
4. Pengertian Aplikasi Android	35
5. Fungsi Aplikasi Android	37
6. Jenis-jenis Aplikasi pada Android.....	37
7. Story Board Aplikasi Anti Perundungan Berupa Fisik .	39
B. Teori-teori Tentang Pengembangan Model	51
1. Model Pengembangan ADDIE.....	51
2. Model pengembangan 4D.....	52
3. Model Pengembangan ASSURE.....	54
4. Model Pengembangan Borg And Gall	55
BAB III METODE PENELITIAN	58
A. Tempat dan Waktu Pengembangan	58
B. Desain Penelitian Pengembangan.....	58
C. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	61
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	62
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	63
F. Instrumen Penelitian	63
G. Uji Coba Produk	70
H. Teknik Analisis Data	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	75
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan	75
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba.....	86
C. Kajian Produk Akhir	141
BAB V PENUTUP	147
A. Simpulan	147
B. Rekomendasi.....	147

DAFTAR PUSTAKA	149
LAMPIRAN.....	154



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Story Board Aplikasi Anti Perundungan Berupa Fisik	39
Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan Kualitas.....	64
Tabel 3. 2 Instrumen Penelitian.....	65
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi.....	66
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Ahli Media	67
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Pendidik	68
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Peserta Didik	69
Tabel 3. 7 Skala likert Angket Validasi.....	72
Tabel 3. 8 Kriteria kelayakan	73
Tabel 3. 9 Kriteria Kemerarikan	74
Tabel 4. 1 Desain Produk Media Aplikasi Berbasis Android Tentang Perilaku Perundungan Fisik.....	78
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi 1	87
Tabel 4. 3 Perbaikan dan Hasil Perbandingan Tampilan	93
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi 2	94
Tabel 4. 5 Perbaikan dan Hasil Perbandingan Tampilan	100
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa 1.....	102
Tabel 4. 7 Perbaikan dan Hasil Perbandingan Tampilan Sebelum dan Setelah Revisi Ahli Bahasa 1	108
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa 2.....	110
Tabel 4. 9 Hasil Ahli Media 1	118
Tabel 4. 10 Perbaikan dan Hasil Perbandingan Tampilan	125
Tabel 4. 11 Hasil Ahli Media 1	126
Tabel 4. 12 Perbaikan dan Hasil Perbandingan Tampilan	133
Tabel 4. 13 Hasil Tanggapan Peserta Didik Pada Uji Coba Terbatas	134
Tabel 4. 14 Hasil Tanggapan Peserta Didik Pada Uji Coba Lebih Luas	136
Tabel 4. 15 Hasil Respon Pendidik	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Aplikasi.....	39
Gambar 2. 2 Tampilan tabel of Contents	40
Gambar 2. 3 Setelah tampilan awal.....	40
Gambar 2. 4 Gambar Tampilan Not Ready.....	41
Gambar 2. 5 Tampilan Menu Utama.....	41
Gambar 2. 6 Tampilan Pengertian Perundungan.....	42
Gambar 2. 7 Tampilan Macam-macam Perundungan.....	42
Gambar 2. 8 Tampilan Menu Penyebab Perundungan.....	43
Gambar 2. 9 Tampilan Penyebab Perundungan (Keluarga).....	43
Gambar 2. 10 Tampilan Penyebab Perundungan (Sekolah).....	44
Gambar 2. 11 Tampilan Penyebab Perundungan (Teman Sebaya)	44
Gambar 2. 12 Tampilan Penyebab Perundungan (Media Massa)	45
Gambar 2. 13 Tampilan Dampak Perundungan	45
Gambar 2. 14 Tampilan Menu Korban Perundungan.....	46
Gambar 2. 15 Tampilan Menu Pelaku Perundungan.....	46
Gambar 2. 16 Tampilan Menu Pelaku Perundungan.....	47
Gambar 2. 17 Tampilan Pihak Yang Terlibat Perundungan	47
Gambar 2. 18 Tampilan Menu Upaya Pencegahan	48
Gambar 2. 19 Tampilan Upaya Pencegahan Oleh Anak.....	48
Gambar 2. 20 Tampilan Upaya Pencegahan Oleh Keluarga.....	49
Gambar 2. 21 Tampilan Upaya Pencegahan Oleh Satuan Pendidikan	49
Gambar 2. 22 Tampilan Quiz	50
Gambar 2. 23 Tampilan Quiz 1	50
Gambar 2. 24 Tampilan Quiz 2	51
Gambar 3. 1 Model Pengembangan R&D.....	59
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Aplikasi.....	79
Gambar 4. 2 Tampilan Petunjuk Penggunaan Aplikasi.....	79
Gambar 4. 3 Tampilan Do'a Sebelum belajar	79
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Utama Media Aplikasi	79
Gambar 4. 5 Tampilan Video Animasi.....	80
Gambar 4. 6 Tampilan Materi yang disajikan	80
Gambar 4. 7 Tampilan Pertanyaan Quiz Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4. 8 Tampilan Pesan Moral.... Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4. 9 Tampilan Referensi	81

Gambar 4. 10 Tampilan Quiz	81
Gambar 4. 11 Tampilan Materi Pengertian Perundungan	81
Gambar 4. 12 Tampilan Materi Penjabaran Pengertian Perundungan	81
Gambar 4. 13 Tampilan Materi Macam-Macam Perundungan 1	82
Gambar 4. 14 Tampilan Materi Macam-Macam Perundungan 2	82
Gambar 4. 15 Tampilan Materi Macam-Macam Memukul	82
Gambar 4. 16 Tampilan Materi Macam-Macam Mencekik	82
Gambar 4. 17 Tampilan Materi Macam-Macam Meninju	83
Gambar 4. 18 Tampilan Materi Macam-Macam Menendang	83
Gambar 4. 19 Tampilan Materi Macam-Macam Menyikuk	83
Gambar 4. 20 Tampilan Materi Macam-Macam Mendorong	83
Gambar 4. 21 Tampilan Materi Macam-Macam Mencakar	84
Gambar 4. 22 Tampilan Materi Macam-Macam Mengigit	84
Gambar 4. 23 Tampilan Materi Macam-Macam Meludahi anak yang ditindas hingga ke posisi yang menyakitkan	84
Gambar 4. 24 Tampilan Materi Macam-Macam Merusak dan menghancurkan pakaian milik anak yang tertindas	84
Gambar 4. 25 Tampilan Materi Dampak Perundungan 1	85
Gambar 4. 26 Tampilan Materi Dampak Perundungan 2	85
Gambar 4. 27 Tampilan Materi Dampak Perundungan 2	85
Gambar 4. 28 Tampilan Materi Upaya Pencegahan	85
Gambar 4. 29 Tampilan Materi Penjabaran Upaya Pencegahan	86
Gambar 4. 30 Tampilan Profil Pengembang	86
Gambar 4. 31 Validasi Materi 1 Sebelum Revisi	93
Gambar 4. 32 Validasi Materi 1 Sesudah Revisi	93
Gambar 4. 33 Validasi Materi 1 Sebelum Revisi	94
Gambar 4. 34 Validasi Materi 1 Sesudah Revisi	94
Gambar 4. 35 Validasi Materi 2 Sebelum Revisi	100
Gambar 4. 36 Validasi Materi 2 Sesudah Revisi	100
Gambar 4. 37 Validasi Materi 2 Sebelum Revisi	101
Gambar 4. 38 Validasi Materi 2 Sesudah Revisi	101
Gambar 4. 39 Grafik Perbandingan Hasil Penilaian Ahli Materi	102
Gambar 4. 40 Validasi Bahasa 1 Sebelum Revisi	108
Gambar 4. 41 Validasi Bahasa 1 Sesudah Revisi	108
Gambar 4. 42 Validasi Bahasa 1 Sebelum Revisi	109
Gambar 4. 43 Validasi Bahasa 1 Sesudah Revisi	109
Gambar 4. 44 Validasi Bahasa 1 Sebelum Revisi	109
Gambar 4. 45 Validasi Bahasa 1 Sesudah Revisi	109
Gambar 4. 46 Validasi Bahasa 2 Sebelum Revisi	116

Gambar 4. 47 Validasi Bahasa 2 Sesudah Revisi.....	116
Gambar 4. 48 Validasi Bahasa 2 Sebelum Revisi	116
Gambar 4. 49 Validasi Bahasa 2 Sesudah Revisi.....	116
Gambar 4. 50 Grafik Perbandingan Hasil Penilaian Ahli Bahasa....	117
Gambar 4. 51 Validasi Media 1 Sebelum Revisi	125
Gambar 4. 52 Validasi Media 1 Sesudah Revisi	125
Gambar 4. 53 Validasi Media 2 Sebelum Revisi	133
Gambar 4. 54 Validasi Media 2 Sesudah Revisi	133
Gambar 4. 55 Grafik Perbandingan Hasil Penilaian Ahli Media	134



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Instrumen Penelitian	154
Lampiran B. Analisis Data Penelitian	183
Lampiran C. Dokumentasi	196
Lampiran D. Surat-surat	205



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul skripsi adalah **“Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android Tentang Perilaku Perundungan Fisik Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama”** Untuk menghindari kesalah pahaman dengan usulan skripsi, perlu dijelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam skripsi, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan

Dalam pengertiannya pengembangan bermakna persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan perbaikan kegiatan. Dapat dikatakan bahwa ini merupakan tahapan kegiatan pengembangan yang dimulai dengan persiapan, dilanjutkan dengan evaluasi dan kemudian diakhiri/diselesaikan.¹

2. Aplikasi Berbasis Android

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Pengertian aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut.²

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang bersifat terbuka (*Open Source*) dan dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti smartphone dan komputer tablet. Android secara resmi dirilis pada tahun 2007, dikembangkan oleh Android Inc., bersama dengan *Open Handset Alliance*. Sifat Android yang terbuka telah

¹ Risa NurSa'adah and Wahyu, *Metode Penelitian R&D (Research and Development)* (Malang: Literasi Nusantara, 2020), p. 23.

² Hendrayudi, *VB 2008 Untuk Berbagi Keperluan Programming* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009), p. 143.

mendorong munculnya sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi untuk menggunakan *Source-Code* terbuka sebagai dasar proyek pembuatan aplikasi dengan menambahkan fitur-fitur sebagai pengguna tingkat lanjut.³

3. Perundungan

Perundungan adalah perilaku tidak menyenangkan baik secara verbal, fisik, ataupun sosial di dunia nyata maupun dunia maya yang membuat seseorang merasa tidak nyaman, sakit hati dan tertekan baik dilakukan oleh perorangan ataupun kelompok.⁴ Dalam penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan perundungan secara fisik.

4. Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Sekolah menengah pertama adalah jenjang sekolah yang berlangsung setelah jenjang sekolah dasar. Peserta didik di sekolah menengah pertama merupakan individu yang memasuki masa remaja awal, yaitu masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa.⁵

Berdasarkan penjelasan judul diatas peneliti bermaksud mengembangkan sebuah produk yang dapat dijadikan sebagai layanan informasi pada peserta didik melalui aplikasi berbasis android, produk yang akan dihasilkan berupa aplikasi berbasis android yang akan dikembangkan yaitu aplikasi berbasis android.

³ Salbino Sherief, *Buku Pintar Gadget Android Untuk Pemula, Kunci Kominuikasi* (Jakarta, 2014), p. 7.

⁴ dkk Supriyatno, "*Stop Perundungan Dan Bullying Yuk!*" (Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar, 2021), p. 6.

⁵ Nurma Aini Hanapi, 'Pengaruh Masa Panen Terhadap Kadar Vitamin C Kangkung Air (*Ipomea Aquatica*) Yang Terpapar Logam Berat Cd (Cadmium) Untuk Pembuatan LKPS Biologi: The Effects of Harvesttime on Vitamin-c Levels of Water Exposed to Heavy Metal Cd for the Manufacture of Biolo', *BIODIK*, 5.3 (2019), 250–61.

B. Latar Belakang Masalah

Teknologi bukanlah suatu hal yang langka dan asing bagi masyarakat pada umumnya salah satunya bagi remaja di dunia termasuk Indonesia. Hampir semua lingkup kehidupan menggunakan teknologi, termasuk pendidikan. Teknologi dan pendidikan memiliki kaitan yang erat satu sama lain terutama di era globalisasi seperti saat ini. Berbagai aktivitas pendidikan terbantu dalam penyelenggaraannya karena kemajuan teknologi yang pesat. Salah satunya adalah kemudahan akses untuk mendapatkan informasi melalui internet dengan media berbasis android.

Mengembangkan teknologi di berbagai bidang tentu adalah hal yang positif untuk memudahkan sebuah system agar lebih bermutu dan maju. Salah satu bidang yang tidak dapat lepas dari teknologi adalah bidang pendidikan. Melalui suatu pendidikan maka ilmu yang bermanfaat akan di peroleh dan orang yang memiliki ilmu tidak akan merugi kehidupannya. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : *Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang- lapanglah dalam majelis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu*

pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-Mujadillah 58:11)⁶

Ayat diatas menjelaskan bahwasannya Allah SWT, akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman kepadaNya dan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan, untuk mendapatkan ilmu pengetahuan tersebut seseorang harus melalui proses pendidikan. Pendidikan sebagai tempat bagi setiap generasi dan penerus bangsa di didik sudah semestinya menerapkan sistem pendidikan yang terbaik. Setiap elemen pendidikan dinilai perlu diperbaharui dalam upaya mewujudkan pendidikan yang bermutu dan tidak kaku, sehingga pendidikan yang diterapkan bersifat dinamis mengikuti perkembangan zaman dan keilmuan di era modern ini.

Bimbingan dan konseling sebagai salah satu komponen dalam pendidikan juga memanfaatkan teknologi informasi. Dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling merupakan bagian penting dari sekolah, maka guru BK yang profesional dituntut untuk terus mengembangkan kompetensinya sesuai dengan kebutuhan peserta didik, tuntutan masyarakat, perkembangan zaman, terlebih sekarang sedang menghadapi era baru yaitu dengan hadirnya teknologi internet. Bimbingan dan konseling sekarang ini dalam pemberian layanan, dituntut untuk memanfaatkan unsur teknologi sebagai media. Diperkuat dengan pendapat Setiawan menyatakan bahwa peranan guru BK dalam teknologi informasi BK sangatlah banyak, diantaranya mempermudah dalam merencanakan dan merancang pelayanan bimbingan dan konseling, menciptakan aplikasi dalam membantu pelayanan bimbingan dan konseling, mengolah data pelayanan bimbingan dan konseling, dan

⁶ Departemen Agama RI, Mushaf Aisyah: Al-Quran Dan Terjemahan (Jakarta: Penerbit Hilal, 2010).

masih banyak hal yang bermanfaat bagi terlaksananya bimbingan dan konseling yang efektif.⁷

Dampak teknologi tidak hanya menimbulkan dampak positif bagi pendidikan namun teknologi juga tidak terlepas dari adanya dampak negatif terutama pada anak remaja yang sedang mengenyam pendidikan yang telah mahir menggunakan gadget, hanya dengan mengerakkan jari-jemari dan terhubung dengan internet, maka dapat memperoleh informasi yang diinginkan, ditambah lagi konten-konten negatif seperti perilaku menebar kebencian dan perilaku perundungan ikut terlihat muncul tanpa disengaja, kebanyakan konten muncul tidak sesuai dengan usia.

Tanpa adanya pengawasan dari orang tua dan orang dewasa di sekitarnya, mudah bagi anak remaja untuk menirunya. Ketidakmampuan mereka untuk memilah dan mengolah informasi ini lah yang dapat mempengaruhi perilaku, pemikiran dan sikapnya. karena Masa remaja adalah fase seseorang menemukan jati diri. Mereka mencari dengan mencoba menonjolkan keegoannya pada aktivitas kelompok, salah satunya adalah melakukan hal-hal di luar dugaan. Sayangnya, tindakan tersebut terkadang dapat merugikan dirinya sendiri atau bahkan orang lain, misalnya melakukan perundungan kekerasan fisik atau mental, dan pengucilan.

Saat ini perundungan merupakan istilah yang sudah tidak asing ditelinga masyarakat Indonesia. Perundungan adalah tindakan penggunaan kekuasaan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok orang baik secara verbal, fisik maupun psikologis sehingga korban merasa tertekan, trauma dan tak berdaya. Perilaku perundungan masih menjadi

⁷ Muhammad Andi Setiawan, 'Peranan Teknologi Informasi Dalam Bimbingan Dan Konseling', *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1.1 (2016), 46-49.

tanggung jawab bagi berbagai pihak, khususnya pemerintah, pihak sekolah dan orang tua. Ada beberapa bentuk bullying diantaranya, menurut Sullivan.⁸(1) Fisik, biasanya meliputi aktivitas seperti memukul, mencubit, push-up, jalan jongkok, lari, menampar, meminta dengan paksa, menggigit, menjambak, mendorong, meludahi, mencakar, merusak barang kepemilikan, dsb. (2) Verbal, Biasanya meliputi aktivitas yang disampaikan secara lisan yang bertujuan untuk menimbulkan “luka”. Misalnya, memberikan ejekan, julukan, merendahkan, mengintimidasi, menghasut, menggosip, mengeluarkan kata-kata jorok kepada korban. Non-verbal, Bentuk non-verbal juga dibagi menjadi bentuk bullying langsung (misalnya, adanya gerakan tangan atau kaki seperti menunjukkan dengan tatapan ancaman, mengentakkan anggota badan, memalingkan muka. (3) Cyberbullying, Bullying yang dilakukan dengan menggunakan media teknologi, misalnya, melalui media sosial WhattsApp, email, facebook, pesan singkat (SMS), dan media sosial lainnya.

Tingginya kasus perundungan memerlukan tindakan ekstra mengingat dampak negatif yang ditimbulkannya. Tindakan perundungan akan membuat korban menjadi anti sosial, menarik diri terhadap lingkungan serta dapat menciptakan trauma psikis yang kemudian menghantarkan korban pada kondisi depresi.⁹ Juga menurut Cho Lee bahwa dampak kesehatan di jangka panjang, dari hasil meta-analisis longitudinal studi menemukan dampak yang signifikan dari paparan masalah internalisasi bagi korban perundungan misalnya, depresi, kecemasan, kesepian dari waktu ke

⁸ Carima, F. Perilaku Bullying Pada Remaja Ditinjau Dari Pola Asuh Otoriter Orang Tua dan Jenis Kelamin. Universitas Muhammadiyah. (Surakarta : 2017)

⁹ Eko Indriyanto, Dede Rahmat Hidayat, and Susi Fitri, 'Penggunaan Aplikasi Berbasis Android Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Siswa Di SMAN 3 Bandar Lampung', *Journal Bimbingan Dan Konseling*, 3.3 (2020), 77-90 <<https://doi.org/10.26539/teraputik.33273>>.

waktu.¹⁰ Gangguan depresi atau kecemasan selama bertahun-tahun ini terjadi pada anak yang terkena perundungan fisik.

Agama Islam tidak memiliki pandangan secara khusus tentang perundungan fisik, tetapi memiliki ajaran dan larangan tentang perundungan secara umum yang telah disebutkan dalam Al-Quran dan hadis. Islam jelas melarang perilaku perundungan fisik yaitu menyiksa, Al-Quran sebagai pencerah bagi umat manusia dalam semua aspek hidup, pembahasan terkait perundungan fisik dijelaskan dalam Surah Al-Buruj ayat 10:

إِنَّ الَّذِينَ فَتَنُوا الْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ ثُمَّ لَمْ يَتُوبُوا فَلَهُمْ عَذَابُ جَهَنَّمَ وَلَهُمْ عَذَابُ الْحَرِيقِ

Artinya : *“Sungguh, orang-orang yang mendatangkan cobaan (bencana, membunuh, menyiksa) kepada orang-orang mukmin laki-laki dan perempuan lalu mereka tidak bertobat, maka mereka akan mendapat azab Jahanam dan mereka akan mendapat azab (neraka) yang membakar.”*

Programmefo International Students Assessment (PISA) di tahun 2018 sendiri untuk korban yang mengaku telah mendapatkan perilaku perundungan di Indonesia tercatat sebanyak 41,1% dan menempati peringkat ke lima dari perolehan 78 negara yang banyak mengalami perundungan yaitu pada tingkatan pendidikan atau murid.¹¹

¹⁰ Sujung Cho and Jeoung Min Lee, ‘Explaining Physical, Verbal, and Social Bullying among Bullies, Victims of Bullying, and Bully-Victims: Assessing the Integrated Approach between Social Control and Lifestyles-Routine Activities Theories’, *Children and Youth Services Review*, 91 (2018), 372–82.

¹¹ Dasar, D. S. Kemendikbud dan Save the Children Luncurkan Buku Pedoman Anti Kekerasan Anak, ditpsd.kemdikbud.go.id, 2020. Tersedia pada: <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/kemendikbud-dan-save-the-childrenluncurkan-buku-pedoman-anti-kekerasan-anak>. (Diakses: 3 September 2022)

Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi berkomitmen dalam menghapus perundungan di lingkungan pendidikan.¹² Pusat Penguatan Karakter (Puspeka) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menggelar Diskusi Kelompok Terpumpun (DKT) terkait Profil Pelajar Pancasila, Penuntasan Tiga Dosa Besar Pendidikan (perundungan, kekerasan seksual, intoleransi), serta perwujudan Inklusivitas dan Kebinekaan untuk Ekosistem Pendidikan.¹³

Di tahun 2021, Kemendikbudristek bekerjasama dengan UNICEF Indonesia dan mitra melaksanakan program pencegahan perundungan dan kekerasan berbasis sekolah melalui Program Roots. 41% Pelajar berusia 15 tahun di Indonesia pernah mengalami perundungan setidaknya beberapa kali dalam satu bulan. 2 dari 3 Anak perempuan dan laki-laki usia 13-17 tahun di Indonesia pernah mengalami paling tidak satu jenis kekerasan dalam hidup mereka.¹⁴

Dijumpai pada media massa terkait untuk perilaku kekerasan fisik atau yang akrab didefinisikan dengan perundungan fisik, dimana dalam beberapa kasus, dijumpai anak-anak menjadi sasaran dalam melampiaskan emosi tersebut, dilansir dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia atau yang disingkat KPAI telah mencatat dalam kurun waktu sembilan tahun, yakni dari 2011 hingga 2019, setidaknya tercatat sebanyak 37.381 laporan pengaduan terkait kekerasan fisik yang berhubungan dengan anak. Sedangkan untuk

¹² Kanavino Ahmad Rizqo, '3 Dampak Negatif Sekolah Online Untuk Jangka Panjang Versi Menteri Nadiem', *DetikNews.Com*, 2020 <<https://news.detik.com/berita/d-5124573/3-dampak-negatif-sekolah-online-untuk-jangka-panjang-versi-menteri-nadiem>> [accessed 3 September 2022].

¹³ Kemdikbud, 'Cerdas Berkarakter', *Kemdikbud.Go.Id* <<https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/merdekadariperundungan/>> [accessed 3 September 2022].

¹⁴ Kemdikbud, 'Cerdas Berkarakter', *Kemdikbud.Go.Id* <<https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/merdekadariperundungan/>> [accessed 17 November 2022].

perundungan yang terjadi di ranah pendidikan maupun sosial media, tercatat angkanya telah ada sebanyak 2.473 laporan dan sejauh ini masih meningkat.¹⁵

Mengindikasi perilaku perundungan pada pelaku dan korban perundungan dapat dilihat dari kriteria atau ciri-ciri yang dimiliki oleh pelaku dan korban itu sendiri, misalnya pada pelaku perundungan yang memiliki indikator melakukan tindakan perundungan, kepribadian pelaku cenderung lebih dominan dan kurang dapat mengontrol emosinya, terkait pelaku perundungan, ditunjukkan dengan kepribadian yang suka mendominasi, memiliki kecenderungan memanfaatkan orang lain, anak dengan sulit memahami keadaan anak yang lain.¹⁶

Dalam hal ini ada beberapa indikator yang termasuk perilaku perundungan fisik pada peserta didik berikut :¹⁷

Tabel 1. 1 Indikator Perilaku Perundungan Fisik

No	Indikator perilaku Perundungan Fisik
1.	Memukul
2.	Mencengkil
3.	Menyikut
4.	Meninju
5.	Menendang
6.	Menggigit
7.	Mendorong

¹⁵ KPAI, T. Sejumlah Kasus Bullying Sudah Warnai Catatan Masalah Anak di Awal 2020, Begini Kata Komisioner KPAI, www.kpai.go.id. 2020. Tersedia pada: <https://www.kpai.go.id/publikasi/sejumlah-kasus-bullying-sudah-warnai-catatanmasalah-anak-di-awal-2020-begini-kata-komisioner-kpai> (Diakses: 17 November 2022).

¹⁶ M Agus Samsudi and Abdul Muhid, 'Efek Bullying Terhadap Proses Belajar Siswa', *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 2.2 (2020), 122–33.

¹⁷ Barbara Coloroso, *Stop Bullying (Memutus Rantai Kekerasan Anak Dari Prasekolah Hingga SMU)* (Jakarta: PT. Ikrar Mandiriabadi, 2007).

8.	Mencangkar
9.	Meludahi anak yang ditindas hingga ke posisi yang menyakitkan
10.	Menghancurkan pakaian serta barang-barang milik anak yang ditindas

Berdasarkan hasil wawancara awal yang telah penulis lakukan di SMP Negeri 20 Bandar Lampung pada peserta didik kelas VIII berjumlah lima anak, mereka mengakui bahwa di sekolah mereka sering terjadi perundungan terhadap sesama peserta didik bentuk perundungan yang sering di lakukan adalah mencubit, menandang, memukul, mendorong, berbicara kasar, mengumpat, dan mengejek. Dari hasil wawancara juga memperoleh fakta bahwa diantara lima anak secara berterus terang mengaku dapat melakukan perundungan tersebut dan menyatakan bahwa biasa melakukan perilaku perundungan. Kelima peserta didik paham berbagai bentuk perundungan dan apa saja bentuk-bentuk perundungan tapi mereka tidak paham dampak dari perundungan tersebut.¹⁸

Penulis juga melakukan wawancara kepada guru BK dan pernyataan peserta didik saat wawancara tersebut dibenarkan, serta dalam hal ini guru bimbingan konseling menyatakan dari bentuk-bentuk perundungan yang sering terjadi di SMP Negeri 20 Bandar Lampung pada peserta didik yaitu berupa fisik, karena peserta didik saat melakukan hal tersebut masih menganggap hal yang biasa. Kemudian guru bimbingan konseling juga menyampaikan dalam memberikan layanan tentang pengetahuan perundungan masih bersifat konvensional dan waktu yang relatif singkat yang didapat guru bimbingan konseling di kelas maka dalam memberikan layanan belum maksimal.¹⁹

¹⁸ Wawancara dengan 5 Peserta Didik, Tanggal 11 November 2023

¹⁹ Wawancara dengan Guru Bimbingan Konseling, Tanggal 09 November

Penelitian lain juga dilakukan oleh Mallevi Agustin Ningrum dan Andhea Mahendra R. K. Wardhani yang berjudul “Pengembangan Buku Panduan Anti Bullying untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini” Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa buku panduan kegiatan anti bullying pada anak usia 5-6 tahun untuk guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang layak dan efektif. Penelitian ini termasuk Research and Development model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluate). Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Buku panduan “Anti-Bullying” layak digunakan memenuhi skor kelayakan materi 80,5% dengan kategori valid dan kelayakan media 87,5% dengan kategori sangat valid; 2) Hasil uji coba menunjukkan bahwa buku panduan “Anti-Bullying” sangat efektif untuk digunakan bagi Guru PAUD dengan persentase 88,1%. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi berupa pemahaman dan masukan pada pengambil kebijakan untuk menjadikan buku ini sebagai referensi utama pencegahan bullying pada anak usia dini.²⁰

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dipaparkan maka dapat dijadikan acuan bagi peneliti untuk mengembangkan aplikasi anti perundungan berbasis android. Dalam pengembangannya terdapat beberapa hal yang dibedakan dari penelitian sebelumnya, diantaranya aplikasi yang digunakan untuk mendesain, peneliti sebelumnya menggunakan menggunakan software MediBang Paint dan, namun penelitian yang akan dilakukan menggunakan aplikasi *iSpring Suite 11 Suit dan Website 2 APK Builder*. Selain itu pembeda dari penelitian sebelumnya yaitu materi yang dikembangkan untuk anak usai dini berbasis buku panduan dan , dimana materi yang akan dikembangkan untuk anak usia remaja dan aplikasi berbasis android.

²⁰ Mallevi Agustin Ningrum and Andhea Mahendra R K Wardhani, ‘Pengembangan Buku Panduan Anti-Bullying Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial-Emosional Anak Usia Dini’, *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6.3 (2021), 131–42.

Sebagai salah satu terobosan untuk mengimplementasikan pemanfaatan teknologi, maka peneliti berusaha membantu membangun sebuah aplikasi berbasis android yang didalamnya akan memberikan layanan informasi tentang anti perundungan yang akan di integrasi ke dalam aplikasi berbasis android. Karena adanya peran teknologi semakin memudahkan manusia dalam melakukan banyak hal, sehingga banyak kalangan saat ini semakin menyadari betapa pentingnya peran teknologi dalam membantu memudahkan segala sesuatu agar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan temuan fenomena dan temuan riset pada uraian latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk mengangkat skripsi dengan tema : **“Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android Tentang Perilaku Perundungan Fisik Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama.”**

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Belum maksimalnya pemberian layanan bimbingan konseling yang didapat peserta didik SMP Negeri 20 Bandar Lampung tentang perundungan fisik.
- b. Perlu adanya penunjang layanan tentang perilaku perundungan dalam membantu mewujudkan layanan bimbingan dan konseling yang responsive.
- c. Belum adanya pengembangan media aplikasi berbasis android di SMP Negeri 20 Bandar Lampung.

2. Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditetapkan oleh peneliti dalam penelitian pengembang ini yaitu sebagai berikut:

- a. Pengembangan media aplikasi berbasis android tentang perilaku perundungan fisik pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung.

- b. Pengintegrasian media aplikasi berbasis android tentang perilaku perundungan fisik adalah metode yang dikaji dalam penelitian ini.
- c. Penelitian ini hanya di batasi pada peserta didik SMP Negeri 20 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah penelitian pengembang yaitu ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media aplikasi berbasis android tentang perilaku perundungan fisik pada peserta didik sekolah menengah pertama?
2. Bagaimana kelayakan media aplikasi berbasis android tentang perilaku perundungan fisik pada peserta didik sekolah menengah pertama?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap media aplikasi berbasis android tentang perilaku perundungan fisik pada peserta didik sekolah menengah pertama?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media aplikasi berbasis android tentang perilaku perundungan fisik pada peserta didik sekolah menengah pertama.
2. Untuk menghasilkan kelayakan pengembangan media aplikasi berbasis android tentang perilaku perundungan fisik pada peserta didik sekolah menengah pertama.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media aplikasi berbasis android tentang tantangan perundungan fisik pada peserta didik sekolah menengah pertama.

F. Manfaat Pengembangan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, bagi peserta didik, pendidik, sekolah dan peneliti lain.

1. Bagi peserta didik
Media aplikasi berbasis android diharapkan mampu memberikan layanan informasi bagi peserta didik secara praktis dan menarik.
2. Bagi pendidik
Media aplikasi berbasis android diharapkan dapat membantu pendidik dalam proses penyampaian layanan informasi.
3. Bagi sekolah
Diharapkan produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan oleh sekolah sebagai media layanan informasi dengan pemanfaatan teknologi dan juga dapat mencegah terjadinya perundungan.
4. Bagi peneliti lain
Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan untuk mengembangkan layanan informasi yang lebih menarik sehingga mampu dikembangkan lagi secara rinci.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Pembuktian keabsahan penelitian ini, peneliti mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Eko Indriyanto, Dede Rahmat Hidayat dan Susi Fitri. “Penggunaan aplikasi berbasis android untuk mengurangi perilaku perundungan pada siswa di SMAN 3 Bandar Lampung”, Peneliti bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan aplikasi berbasis android untuk mengurangi perilaku perundungan pada siswa di SMAN 3 Bandar Lampung. Berdasarkan wawancara dan observasi tingkat perundungan pada siswa banyak terjadi di SMAN 3 Bandar Lampung. Perundungan yang terjadi berupa fisik dan psikis seperti menendang, menjambak, menjewer, melakukan pemalakan, berkata kotor, dan memaki temannya. Penggunaan

aplikasi berbasis android diharapkan mampu mengatasi masalah perundungan pada siswa sekolah menengah.²¹

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Evi Winingsih “Pengembangan Aplikasi Pengenalan Bimbingan Dan Konseling Berbasis Android Sebagai Media Layanan Informasi Untuk Siswa SMP Negeri 3 Gresik”, penelitian ini yaitu mengembangkan produk berupa aplikasi Pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis android yang dikemas dengan animasi icon Bimbingan dan Konseling. Media yang dikembangkan berlandaskan materi dasar–dasar bimbingan dan konseling dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif. Prosedur pengembangan dari penelitian ini mengacu pada Borg and Gall (1983) prosedur tersebut digunakan sesuai kebutuhan peneliti untuk menghasilkan produk yang memenuhi kriteria akseptabilitas dan layak untuk digunakan.²²

Kemudian Penelitian mengenai pengembangan juga pernah dilakukan oleh Sarah Nabila dan Amelia Vinayastri yang berjudul “Pengembangan Instrumen Perundungan Fisik Pada Anak” hasil penelitian ini menyebutkan bahwa Hasil penelitian pada validitas uji coba lapangan diperoleh persentase dari orang tua dan guru sebesar 95 % dengan keterangan sangat valid. Serta hasil reliabilitas uji coba lapangan dengan alpha cronbach sebesar 0.863 dengan keterangan reliabilitas tinggi. Jadi instrumen perundungan fisik dapat dikatakan kredibel dan digunakan sebagai pengukuran perilaku perundungan fisik pada anak.²³

Penelitian lain juga yang dilakukan oleh Nuruvironika, Saparudin dan Muntahanah yang berjudul “Aplikasi Pengaduan *Bullying* dan Kekerasan Anak Serta Perempuan Menggunakan *Location Based Service*”

²¹ Indriyanto, Hidayat, and Fitri.

²² Evi Winingsih, “Pengembangan Aplikasi Pengenalan Bimbingan Dan Konseling Berbasis Android Sebagai Media Layanan Informasi Untuk Siswa Smp Negeri 3 Gresik” (Surabaya: UNS, 2015).

²³Nur Indah Sari, Muhammad Yusri Bachtiar, and Azizah Amal, ‘HUBUNGAN POLA ASUH ORANGTUA TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI TK PERTIWI BALOCCI’, *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.2 (2022), 33–40.

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan oleh user hampir 83% menyatakan aplikasi ini menarik dan dibutuhkan, menggunakan Location Based Service yang memungkinkan si target bisa melakukan pelaporan sendiri melewati perangkat seluler dan otomatis lokasi akan terdeteksi dengan sendirinya, Kelebihan LBS, rata-rata terjadi delay sekitar 2 detik dan layanan LBS tetap berfungsi walaupun pengguna berada didalam Gedung dan pengaruh medan elektro magnetic lain yang tidak terlalu besar, kekurangan jangkauan area sangat bergantung pada jangkauan jaringan selular dan aplikasi dapat dijalankan minimal pada versi android Kitkat sedangkan dengan versi di bawah Kitkat aplikasi tidak dapat dijalankan.²⁴

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mengembangkan Media aplikasi berbasis android yang dapat digunakan sebagai layanan informasi bagi peserta didik.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan pembahasan, yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini. Adapun sistematika penulisan yaitu sebagai berikut:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan serta sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

²⁴ Nuri David Veronika, Saparudin Saroni, and Muntahanah Muntahanah, 'APLIKASI PENGADUAN BULLYING DAN KEKERASAN ANAK SERTA PEREMPUAN MENGGUNAKAN LOCATION BASE SERVICE', *Pseudocode*, 9.2 (2022), 95–105.

Bab ini akan menjelaskan tentang teori yang digunakan. (Deskripsi teoritik, teori-teori tentang pengembangan model).

3. BAB III : METODE PENELITIAN

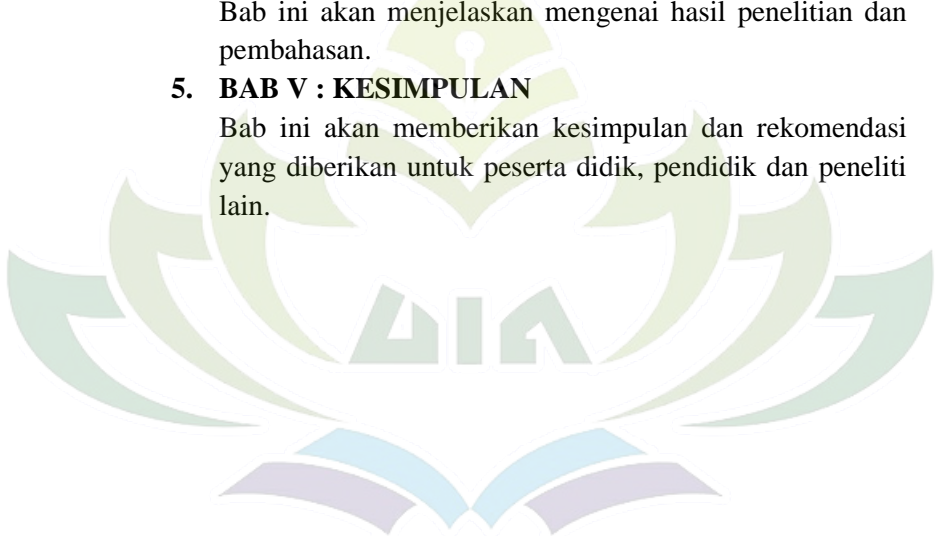
Bab ini akan menjelaskan mengenai Tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, uji-coba produk, teknik analisis data.

4. BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasan.

5. BAB V : KESIMPULAN

Bab ini akan memberikan kesimpulan dan rekomendasi yang diberikan untuk peserta didik, pendidik dan peneliti lain.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Layanan Dasar

a. Pengertian Layanan Dasar

Layanan dasar adalah layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan membantu seluruh siswa mengembangkan perilaku efektif dan meningkatkan keterampilan hidupnya dan sebagai proses pemberian bantuan kepada seluruh siswa melalui kegiatan penyiapan pengalaman terstruktur secara klasikal atau kelompok yang disajikan secara sistematis dalam mengembangkan perilaku jangka panjang sesuai dengan tahap dan tugas-tugas perkembangan yang diperlukan dalam pengembangan kemampuan memilih dan mengambil keputusan dan menjalani kehidupannya.²⁵

Layanan dasar bimbingan dan konseling berisi layanan bimbingan pribadi, sosial, belajar dan karier. Layanan ini ditunjukkan untuk seluruh peserta didik, disajikan, dilaksanakan dengan menggunakan strategi klasikal dan dinamika kelompok.²⁶

Layanan dasar bimbingan dan konseling adalah proses pemberian bantuan kepada seluruh konseli yang dapat dilakukan secara klasikal maupun kelompok dalam hal mengembangkan perilaku atau sikap kemandirian untuk dapat memilih dan mengambil keputusan di dalam kehidupannya.

b. Jenis- Jenis Layanan Dasar

Berikut ini jenis-jenis layanan dasar, yaitu:²⁷

1. Layanan Orientasi

²⁵ Heru Hermawan, Gantina Komalasari, and Wirda Hanim, 'Strategi Layanan Bimbingan Dan Konseling Untuk Meningkatkan Harga Diri Siswa: Sebuah Studi Pustaka', *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 4.2 (2019), 65.

²⁶ Abu Bakar M Luddin, *Dasar Dasar Konseling* (Perdana Publishing, 2010).

²⁷ Erman Prayitno dan Amti, *Dasar-Dasar BK* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004).p

Layanan orientasi merupakan layanan yang diselenggarakan oleh Bimbingan dan Konseling di sekolah untuk memperkenalkan kehidupan baru peserta didik di lingkungan sekolah yang baru, biasanya layanan orientasi ini diberikan dalam Masa Orientasi Sekolah (MOS) sebelum proses belajar mengajar dimulai.

2. Layanan Informasi

Layanan informasi merupakan layanan yang diberikan oleh Guru Bimbingan dan Konseling kepada peserta didik terkait dengan informasi-informasi yang ada di sekolah maupun luar sekolah.

3. Layanan Penempatan dan Penyaluran

Layanan penempatan dan penyaluran merupakan layanan komunikatif antara Guru Bimbingan dan Konseling dengan peserta didik sehubungan dengan minat, bakat dan pemilihan karir yang berujung pada masa depan peserta didik.

4. Layanan Bimbingan Belajar

Layanan bimbingan belajar merupakan layanan yang diberikan oleh Guru Bimbingan dan Konseling yang berkaitan dengan kegiatan belajar peserta didik. Contoh, “bimbingan pada peserta didik mengenai teknik belajar yang efektif, cara membaca cepat dan mengisi waktu luang”.

5. Layanan Konseling Perorangan

Layanan konseling perorangan merupakan layanan yang diberikan kepada setiap individu berdasarkan data ataupun kerelaan peserta didik untuk hadir bersama Guru pembimbing atau konselor dalam wawancara tatap muka guna membantu peserta didik yang ada dalam permasalahan untuk mengenal apa yang menjadi masalahnya, kekuatan dirinya untuk mencari solusi atas setiap masalahnya.

6. Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok

Layanan bimbingan dan konseling kelompok mengarahkan layanan kepada sekelompok

individu/peserta didik, dengan satu kali kegiatan, layanan kelompok itu memberikan manfaat atau jasa kepada sejumlah individu. Kemanfaatan yang lebih meluas inilah yang paling menjadi perhatian semua pihak berkenaan dengan layanan kelompok itu sendiri.

Berdasarkan penjelasan dari jenis-jenis layanan dasar bimbingan dan konseling di atas, peneliti menggunakan jenis layanan informasi dalam menyampaikan atau memberikan layanan yaitu berupa media aplikasi berbasis android tentang perilaku perundungan fisik pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 20 Bandar Lampung, karena dalam rencana pelaksanaan layanan yang telah dibuat, dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai materi yang akan disampaikan. Berikut ini penjelasan mengenai layanan informasi.

c. Pengertian Layanan Informasi

Dalam menjalani kehidupan dan perkembangan dini, individu memerlukan berbagai informasi baik untuk perencanaan kehidupannya sehari-hari, sekarang maupun untuk perencanaan kehidupannya ke depan. Individu bisa mengalami masalah dalam kehidupannya dimasa depan, karena tidak menguasai dan tidak mampu mengakses informasi. Ada beberapa pendapat mengenai pengertian layanan informasi diantaranya sebagai berikut :

Menurut Jogiyanto HM, informasi secara umum didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (event) yang nyata (fact) yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Sedangkan layanan informasi adalah layanan yang memberikan informasi yang dibutuhkan oleh individu.²⁸ Informasi yang diperoleh individu sangat diperlukan oleh individu agar individu

²⁸ HM Jogiyanto, *Analisis Dan Disain Informasi : Pedekatan Terstruktur Teori Dan Praktek Aplikasi Bisnis* (Yogyakarta: Andi Offset, 1999), p. 692.

lebih mudah dalam memahami informasi dan dapat membuat perencanaan serta mengambil keputusan.

Pengertian layanan informasi menurut pendapat Yusuf Gunawan adalah layanan yang membantu siswa untuk membuat keputusan yang bebas dan bijaksana. Informasi tersebut harus valid dan dapat digunakan oleh siswa untuk membuat berbagai keputusan dalam kehidupan mereka.²⁹

Berkaitan dengan hal di Tohirin mengungkapkan bahwa layanan informasi merupakan layanan berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Layanan informasi juga bermakna usaha-usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan serta pemahaman siswa tentang lingkungan hidupnya dan tentang proses perkembangan anak muda.³⁰

Sedangkan Prayitno dan Erman Amti menjelaskan bahwa layanan informasi adalah kegiatan memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Dengan demikian Layanan informasi itu pertama-tama merupakan perwujudan dari fungsi pemahaman dalam bimbingan dan konseling.³¹

Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa layanan informasi dalam bimbingan konseling guna membantu konseli untuk kepentingan hidup dan perkembangannya, karena layanan informasi memberikan layanan informasi, baik informasi pribadi, social, karier dan juga belajar. Layanan ini dapat membawa wawasan konseli dalam mengenali dirinya dan dapat menata masa depan sebaik mungkin.

²⁹ Yusuf Gunawan, *Pengantar Bimbingan Dan Konseling* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1987), p. 88.

³⁰ Tohirin, *Bimbingan Dan Konseling Disekolah Madrasah* (Pekanbaru: Raja Grafindo Persada, 2007), p. 147.

³¹ Prayitno dan Amti, pp. 259–60.

d. Tujuan Layanan Informasi

Penguasaan akan berbagai informasi dapat digunakan untuk mencegah timbulnya masalah, pemecahan suatu masalah, untuk memelihara dan mengembangkan potensi individu serta memungkinkan individu (konseli) yang bersangkutan membuka diri dalam mengaktualisasikan hak-haknya.³²

Budi Purwoko berpendapat bahwa tujuan yang ingin dicapai dengan penyajian informasi adalah sebagai berikut:³³

- 1) Konseli dapat mengorientasikan dirinya kepada informasi yang diperolehnya terutama untuk kehidupannya, baik semasa masih sekolah maupun setelah menamatkan sekolah.
- 2) Konseli mengetahui sumber-sumber informasi yang diperlukan.
- 3) Konseli dapat menggunakan kegiatan kelompok sebagai sarana memperoleh informasi.
- 4) Konseli dapat memilih dengan tepat kesempatan-kesempatan yang ada dalam lingkungannya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Sementara menurut Ifdil tujuan layanan informasi ada dua macam yaitu secara umum dan khusus. Secara umum agar terkuasainya informasi tertentu sedangkan secara khusus terkait dengan fungsi pemahaman (paham terhadap informasi yang diberikan) dan memanfaatkan informasi dalam penyelesaian masalahnya. Layanan informasi menjadikan individu mandiri yaitu memahami dan menerima diri dan lingkungan secara positif, objektif dan dinamis,

³² Tohirin, *Op.Cit.*, p. 148.

³³ Budi Purwoko, *Organisasi Dan Manajemen Bimbingan Konseling* (Surabaya: Unesa University Press, 2008), p. 52.

mampu mengambil keputusan, mampu mengarahkan diri sesuai dengan kebutuhannya tersebut dan akhirnya dapat mengaktualisasikan dirinya.³⁴

Sedangkan menurut Winkel, tujuan diberikannya layanan informasi adalah membekali konseli dengan pengetahuan tentang data dan fakta dibidang pendidikan sekolah, bidang pekerjaan, dan bidang perkembangan pribadi-sosial, supaya mereka dengan belajar tentang lingkungan hidupnya lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri”.³⁵

Dapat disimpulkan, bahwa tujuan layanan informasi adalah membekali konseli agar mampu merencanakan, dan memutuskan rencana masa sekarang maupun masa depan dengan mandiri dan bertanggung jawab sesuai dengan bakat, kemampuan dan minatnya secara positif, objektif dan dinamis. Secara tidak langsung, hal ini dapat menyelesaikan masalah konseli baik masalah pribadi, sosial, belajar maupun karier.

e. Macam-macam Layanan Informasi

Macam-macam informasi yang menjadi isi layanan ini bervariasi. Demikian juga keluasan dan kedalamannya. Hal ini tergantung kepada kebutuhan para peserta layanan (tergantung kebutuhan konseli). Informasi yang menjadi isi layanan harus mencakup seluruh bidang pelayanan bimbingan dan konseling.³⁶ Secara lebih rinci, ada beberapa pendapat para ahli mengenai macam-macam layanan informasi diantaranya sebagai berikut:

³⁴ ifdil, '(L2)', (*On Line*) <<http://konselingindonesia.com>> [accessed 3 September 2022].

³⁵ Winkel dan Sri Hastuti, *Bimbingan Dan Konseling Di Instutusi Pendidikan* (Yogyakarta: Media Abadi, 2006), p. 316.

³⁶ Tohirin, *Op.Cit.*, p. 148.

Ada empat macam layanan informasi menurut Slameto diantaranya sebagai berikut:³⁷

- 1) Informasi tentang pekerjaan :
 - a. Jenis-jenis pekerjaan
 - b. Syarat-syarat suatu pekerjaan
- 2) Informasi tentang cara-cara belajar
 - a. Cara membagi waktu
 - b. Cara Menyusun jadwal kegiatan
 - c. Cara belajar yang efektif
 - d. Cara memilih teknik belajar
- 3) Informasi tentang lingkungan sekitar
- 4) Informasi tentang tata tertib sekolah

Menurut Prayitno & Erman Amti pada dasarnya jenis dan jumlah informasi tidak terbatas. Namun, khususnya dalam rangka pelayanan bimbingan dan konseling, hanya akan dibicarakan tiga jenis informasi, yaitu (a) informasi pendidikan, (b) informasi pekerjaan, (c) informasi sosial budaya.³⁸

Depdiknas juga berpendapat bahwa tujuan layanan informasi adalah :

- 1) Informasi Pendidikan, meliputi data dan keterangan yang valid dan berguna tentang kesempatan dan syarat-syarat berkenaan dengan berbagai jenis pendidikan yang ada sekarang dan yang akan datang
- 2) Informasi Jabatan, meliputi penyampaian tentang, pengetahuan dan penghayatan tentang pekerjaan atau jabatan yang akan dimasuki.
- 3) Informasi Sosial Budaya adalah informasi yang berhubungan dengan masalah-masalah sosial budaya yang perlu dipahami oleh konseli untuk menyesuaikan diri dan membuat keputusan.³⁹

³⁷ Slameto, *Bimbingan Di Sekolah* (Jakarta: Bina Aksara, 1986), p. 147.

³⁸ Prayitno & Amti, *Op.Cit*, pp. 261–68.

³⁹ Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional* (Jakarta), p. 11.

Dapat disimpulkan bahwa macam-macam layanan informasi adalah materi layanan informasi pada dasarnya tidak terbatas. Khusus dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling, layanan informasi yang diberikan kepada konseli dibedakan menjadi empat bidang yaitu, informasi dalam bidang pribadi, sosial, belajar dan karier. Namun demi tercapainya tujuan dari layanan informasi maka materi informasi sebaiknya disesuaikan dengan tujuan dari pelaksanaan layanan informasi itu sendiri.

Kaitannya dengan penelitian ini maka materi layanan informasi yang akan diberikan adalah informasi tentang berbagai macam jenis informasi ke peserta didik yang sangat mungkin untuk dipahami dan dilaksanakan agar tidak terjadi lagi perundungan dikalangan peserta didik SMP Negeri 20 Bandar Lampung,

2. Media Bimbingan Konseling

a. Pengertian Media

Istilah media berasal dari bahasa Latin “medius” dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Kata media dalam Bahasa Arab juga bermakna perantara dari kata “wasaailu” atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁴⁰

National Education Association mendefinisikan media sebagai bentuk- bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, sehingga media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Media selain berupa segala bentuk komunikasi menurut Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan Amerika (AECT: *Association of Education and Communication Technology*), juga merupakan segenap saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.⁴¹

⁴⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2009), p. 3.

⁴¹ R. Rahardjo dkk Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajagrafindo, 2009), pp. 6–9.

Kedua kata bimbingan dan konseling tersebut memiliki arti istilah yang tidak jauh berbeda. Bimbingan dari kata “guidance” yang bermakna menunjukkan atau membimbing. Kemudian konseling berasal dari kata “counsel” yang mengandung arti menasehati atau mengarahkan. Maka dari itu, kedua kata tersebut merupakan satu kesatuan yang saling mengisi sebagai sebuah proses bantuan. Hubungan dan kedudukan keduanya dipandang bermacam-macam oleh para ahli. Ada yang memandang konseling sebagai teknik dari bimbingan, artinya konseling berada di dalam atau menjadi bagian dari bimbingan. Sedangkan ahli yang lain memandang bimbingan lebih mengutamakan pada proses pencegahan (*preventif*) munculnya masalah, sementara konseling lebih mengutamakan pada penanganan (kuratif atau korektif) dari masalah yang dihadapi manusia.

Di dalam bimbingan dan konseling metode komunikasi yang digunakan ada komunikasi langsung dan komunikasi tidak langsung. Metode langsung berarti proses komunikasi dalam bimbingan dan konseling tersebut terjadi secara langsung tatap muka. Sedangkan metode komunikasi tidak langsung adalah metode bimbingan dan konseling yang dilakukan melalui media komunikasi. Jadi, media dalam bimbingan konseling adalah alat bantu yang membawa pesan atau informasi yang mengandung maksud-maksud bimbingan dan konseling.

Pengertian media bimbingan konseling dapat didefinisikan sebagai sarana atau alat bantu dalam proses bimbingan konseling, agar proses bantuan yang menjadi perhatian bimbingan konseling dapat berjalan lebih baik dan sesuai dengan harapan. Unsur-unsur yang dapat dijabarkan dalam definisi tersebut, antara lain media memiliki pengertian fisik yang sering dikenal sebagai hardware (perangkat keras) yaitu suatu benda yang dapat dilihat didengar, dan diraba dengan panca indra. Media bimbingan konseling juga memiliki pengertian non fisik

yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu isi kandungan pesan dalam perangkat keras yang ingin disampaikan individu. Media bimbingan konseling digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi antara konselor dengan konseli dalam proses bantuan.

b. Bentuk-bentuk Media

Media sebagai sarana komunikasi yang berfungsi sebagai perantara pesan yang dikirim oleh pengirim ke penerima pesan memiliki berbagai manfaat yang sangat besar, khususnya dalam aplikasi di bidang pendidikan, termasuk bimbingan dan konseling. Menurut Muntaha manfaat media dalam bidang pendidikan terutama berkaitan dengan isi pesan yang hendak disampaikan media tersebut. Manfaatnya antara lain:⁴²

1) Mendidik (*to educate*),

Isi informasi media adalah kabar-kabar baru, ilmu pengetahuan, dan juga artikel seputar proses pendidikan, dengan isi seperti ini diharapkan semua audiens, menjadi lebih terdidik karena dapat menyerap informasi pendidikan tambahan di luar jam pelajaran langsung dari nara sumbernya.

2) Menghibur (*to entertain*)

Isi kandungan media juga tulisan humor serta kuis dan tebakkan cerdas, sehingga di dalamnya terselip fungsi menghibur, mencerahkan dan mencairkan suasana sehingga orang mudah tersadar kembali sebagai manusia.

3) Mempengaruhi (*to influence*),

Kandungan media adalah informasi bernilai dan berharga seperti nasehat, kalimat mutiara, baik dari nara sumber langsung maupun kutipan kitab suci, album lagu, maupun hasil renungan hidup filsafati

⁴² Said Hasan Basri, 'Peran Media Dalam Layanan BKI. Vol. XI'

tentang hidup sukses, semuanya berkemungkinan besar dapat mempengaruhi jiwa dan diri para pembacanya.

4) Menyampaikan kritik sosial (*social control*)

Media menjadi jembatan untuk mengakrabkan, menyampaikan masukan- masukan berharga secara tertulis, sehingga kritik dipahami sebagai masukan, pelecut kekurangan, dan pendorong kemajuan.

Beberapa jenis media yang dapat diaplikasikan dalam bidang pendidikan pada umumnya, serta dalam layanan bimbingan konseling antara lain:

1) Media hasil teknologi cetak

Media hasil teknologi cetak adalah berbagai media yang dipergunakan untuk kepentingan pendidikan yang bentuknya dihasilkan dari hasil teknologi percetakan atau mesin percetakan. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi buku atau teks, majalah, buletin, poster, grafik, foto atau representasi fotografi dan reproduksi.

2) Media hasil teknologi audio

Media hasil teknologi audio adalah berbagai media yang dihasilkan oleh mesin-mesin elektronik penghasil suara, atau dengan menyampaikan materi dengan menggunakan mesin- mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio. Materi pendidikan yang disampaikan melalui audio bercirikan perangkat keras selama proses berlangsung, seperti speaker atau sound system, tape recorder dan pesawat radio, termasuk juga dalam layanan bimbingan dan konseling. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan).

3) Media hasil teknologi audio visual

Media hasil teknologi audio visual adalah berbagai media yang dihasilkan oleh mesin-mesin elektronik penghasil suara dan gambar, atau dengan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin- mesin mekanis dan elektronik

untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Materi pendidikan yang disampaikan melalui audio visual jelas bercirikan perangkat keras selama proses berlangsung, seperti mesin proyektor film dan video player/compact disk player, serta pesawat televisi termasuk juga dalam layanan bimbingan dan konseling.

4) Media hasil teknologi komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber- sumber yang berbasis mikro- prosesor sebagai jantung pemroses data. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dua teknologi lainnya adalah pada penyimpanan informasi atau materi yang di format dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada konseli atau klien.

5) Media Aktivitas

Media aktivitas merupakan media yang dapat menggali pengalaman langsung. Banyak sekali media aktivitas yang dapat menjadi sarana dalam bimbingan dan konseling, misalnya karya wisata, studi banding, praktek kerja lapangan, dan permainan. Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan- aturan tertentu dan untuk mencapai tujuan- tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen, yaitu adanya pemain, lingkungan tempat berinteraksi, adanya aturan dan tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.⁴³

3. Perundungan

a. Pengertian Perundungan

Perundungan berasal dari bahasa Inggris, yang asal katanya bully jika diartikan dalam bahasa Indonesia berarti menggertak atau mengganggu. Menurut Olweus,

⁴³ ., *Ibid*, pp. 34–39.

perundungan merupakan suatu perilaku negatif berulang yang bermaksud menyebabkan ketidaksenangan atau menyakitkan oleh orang lain, baik satu atau beberapa orang secara langsung terhadap seseorang yang tidak mampu melawannya.⁴⁴ Menurut American Psychiatric Association (APA) perundungan adalah perilaku agresif yang dikarakteristikkan dengan 3 kondisi yaitu (a) perilaku negatif yang bertujuan untuk merusak atau membahayakan (b) perilaku yang diulang selama jangka waktu tertentu (c) adanya ketidakseimbangan kekuatan atau kekuasaan dari pihak-pihak yang terlibat.⁴⁵

Menurut Coloroso, perundungan merupakan tindakan intimidasi yang dilakukan secara berulang-ulang oleh pihak yang lebih kuat terhadap pihak yang lebih lemah, dilakukan dengan sengaja dan bertujuan untuk melukai korbannya secara fisik maupun emosional.⁴⁶

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan pengertian perundungan adalah perilaku negatif yang dilakukan oleh pihak yang lebih kuat terhadap pihak yang lebih lemah dengan menggunakan maupun tidak menggunakan alat bantu yang bertujuan agar merasa tertekan baik secara fisik maupun emosional.

b. Macam-macam Perundungan Fisik

Penindasan fisik merupakan jenis bullying yang paling tampak dan paling dapat diidentifikasi diantara bentuk-bentuk penindasan lainnya, namun kejadian penindasan fisik terhitung kurang dari sepertiga insiden penindasan yang dilaporkan oleh siswa. Jenis penindasan secara fisik di antaranya adalah memukul, mencekik, menyikut, meninju, menendang, menggigit, memiting, mencakar, serta meludahi anak yang ditindas hingga ke posisi yang menyakitkan, serta merusak dan menghancurkan pakaian serta barang-barang milik anak yang tertindas. Semakin kuat dan semakin dewasa sang penindas, semakin

⁴⁴ Olweus, *Bullying at School* (Australia: Blackwell, 1994), p. 9.

⁴⁵ American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fourth Edition, Text Revision* (Arlington VA, 2000).

⁴⁶ Barbara Coloroso.

berbahaya jenis serangan ini, bahkan walaupun tidak dimaksudkan untuk mencederai secara serius.⁴⁷

c. Penyebab Perundungan

Menurut Ariesto, faktor-faktor penyebab terjadinya bullying yaitu sebagai berikut:⁴⁸

- 1) Keluarga, pelaku bullying seringkali berasal dari keluarga yang bermasalah : orang tua yang sering menghukum anaknya secara berlebihan, atau situasi rumah yang penuh stress, agresi, dan permusuhan. Anak akan mempelajari perilaku bullying ketika mengamati konflik-konflik yang terjadi pada orang tua mereka, dan kemudian menirunya terhadap teman-temannya. Jika tidak ada konsekuensi yang tegas dari lingkungan terhadap perilaku coba-cobanya itu, ia akan belajar bahwa “mereka yang memiliki kekuatan diperbolehkan untuk berperilaku agresif, dan perilaku agresif itu dapat meningkatkan status dan kekuasaan seseorang”. Dari sini anak mengembangkan perilaku bullying.
- 2) Sekolah, pihak sekolah sering mengabaikan keberadaan bullying ini. Akibatnya, anak-anak sebagai pelaku bullying akan mendapatkan penguatan terhadap perilaku mereka untuk melakukan intimidasi terhadap anak lain. Bullying berkembang dengan pesat dalam lingkungan sekolah sering memberikan masukan negatif pada siswanya, misalnya berupa hukuman yang tidak membangun sehingga tidak mengembangkan rasa menghargai dan menghormati antar sesama anggota sekolah.
- 3) Teman Sebaya, anak-anak ketika berinteraksi dalam sekolah dan dengan teman di sekitar rumah, kadang kala terdorong untuk melakukan bullying. Beberapa anak melakukan bullying dalam usaha untuk

⁴⁷ Coloroso, B. (2007). *The Bully, The Bullied, and The Bystander*. New York: HarperCollins.

⁴⁸ Ariesto, A. (2009). *Pelaksanaan Program Antibullying Teacher Empowerment*. Retrieved November 12, 2022, from <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/123656-SK%20006%2009%20Ari%20p%20-%20Pelaksanaan%20programLiteratur.pdf>

membuktikan bahwa mereka bisa masuk dalam kelompok tertentu, meskipun mereka sendiri merasa tidak nyaman dengan perilaku tersebut.

- 4) Media Masa. media masa televisi dan media cetak membentuk pola perilaku bullying dari segi tayangan yang mereka tampilkan. Survey yang dilakukan Kompas (Saripah, 2006) memperlihatkan bahwa 56,9% anak meniru adegan-adegan film yang ditontonnya, umumnya mereka meniru gerakannya (64%) dan kata-katanya (43%).

d. Dampak Perundungan

Perundungan akan menimbulkan dampak yang sangat merugikan, tidak hanya bagi korban tetapi juga bagi pelakunya. Menurut Coloroso pelaku perundungan akan terperangkap dalam peran sebagai pelaku perundungan, mereka tidak dapat mengembangkan hubungan yang sehat, kurang cakap dalam memandang sesuatu dari perspektif lain, tidak memiliki empati, serta menganggap bahwa dirinya kuat dan disukai sehingga dapat mempengaruhi pola hubungan sosialnya di masa yang akan datang.

Sementara dampak negatif bagi korbannya adalah akan timbul perasaan depresi dan marah. Mereka marah terhadap diri sendiri, pelaku perundungan, orang dewasa dan orang-orang di sekitarnya karena tidak dapat atau tidak mau menolongnya. Hal tersebut kemudian mulai mempengaruhi prestasi akademik para korbannya. Mereka mungkin akan mundur lebih jauh lagi ke dalam pengasingan karena tidak mampu mengontrol hidupnya dengan cara-cara yang konstruktif.

e. Pihak yang Terlibat Perundungan

Adapun pihak-pihak yang terlibat dalam perilaku bullying, yaitu:⁴⁹

- 1) *Bullies* (pelaku bullying) yaitu murid yang secara fisik dan/atau emosional melukai murid lain secara berulang-ulang. Menurut Astuti, pelaku bullying

⁴⁹ Zain Zakiyah, Ela, Dkk. "Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying", Jurnal Penelitian & PPM, Vol.4, No.2, 2017.

biasanya agresif baik secara verbal maupun fisik, ingin populer, sering membuat onar, mencari-cari kesalahan orang lain, pendendam, iri hati, hidup berkelompok dan menguasai kehidupan sosial di sekolahnya. Selain itu pelaku bullying juga menempatkan diri di tempat tertentu di sekolah atau di sekitarnya, merupakan tokoh populer di sekolahnya, gerak geriknya sering kali dapat ditandai dengan sering berjalan di depan, sengaja menabrak, berkata kasar, dan menyepelkan/ melecehkan.

- 2) *Victim* (korban bullying) yaitu murid yang sering menjadi target dari perilaku agresif, tindakan yang menyakitkan dan hanya memperlihatkan sedikit pertahanan melawan penyerangnya. Murid yang menjadi korban bullying dilaporkan lebih menyendiri dan kurang bahagia di sekolah serta memiliki teman dekat yang lebih sedikit daripada murid lain.
- 3) *Neutral* yaitu pihak yang tidak terlibat dalam perilaku agresif atau bullying.

f. Upaya Pencegahan Perundungan

Pencegahan adalah Tindakan atau cara proses yang dilakukan agar seseorang atau sekelompok orang tidak melakukan tindak kekerasan di lingkungan satuan Pendidikan, berikut upaya pencegahan perundungan yaitu:⁵⁰

1. Pencegahan oleh anak:
 - a. Mengembangkan budaya relasi/pertemanan yang positif
 - b. Ikut serta membuat dan menegakkan aturan sekolah terkait pencegahan perundungan
 - c. Ikut membantu teman yang menjadi korban
 - d. Saling mendukung satu sama lain
 - e. Merangkul teman yang menjadi korban perundungan

⁵⁰ Supriyanto, Stop Perundungan/Bullying Yuk!, (Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar, 2021), hlm 17-21

- f. Memahami dan menerima perbedaan tiap individu di lingkungan teman sebaya
2. Upaya pencegahan oleh keluarga:
 - a. Membangun komunikasi antara anak dengan orangtua
 - b. Memperkuat peran orang tua dalam mencegah perundngan baik rumah maupun di sekolah
 - c. Sosialisasi dan advokasi terkait hak anak pada orang tua
 - d. Menyiapkan anak untuk menghadapi perundungan dengan berkata tidak
 - e. Menyelaraskan pendisiplinan tanpa merendahkan martabat anak baik dirumah maupun di sekolah
 - f. Memberikan pengertian kepada pelaku perundungan untuk ikut mencegah
 - g. Melaporkan kepada sekolah jika anak menjadi korban
3. Upaya pencegahan oleh satuan Pendidikan:
 - a. Adanya layanan pengaduan kekerasan/ media bagi murid untuk melaporkan bullying secara aman dan terjaga kerahasiaannya.
 - b. Bekerja sama dan berkomunikasi aktif antara siswa, orang tua, dan guru (3 pilar SRA)
 - c. Kebijakan anti bullying yang dibuat bersama dengan siswa
 - d. Memberikan bantuan bagi siswa yang menjadi korban
 - e. Pendidik dan tenaga kependidikan memberi keteladanan dengan berperilaku positif dan tanpa kekerasan
 - f. Program anti bullying di satuan pendidikan yang melibatkan siswa, guru, orang tua, alumni, dan masyarakat/lingkungan sekitar satuan pendidikan
 - g. Memastikan sarpras di satuan pendidikan tidak mendorong anak berperilaku bullying
4. Upaya pencegahan oleh masyarakat:

- a. Mengembangkan perilaku peduli dengan prinsip kepentingan terbaik bagi anak dan semua anak adalah anak kita yang harus dilindungi
 - b. Bekerja sama dengan satuan pendidikan untuk bersama-sama mengembangkan budaya anti kekerasan
 - c. Bersama-sama dengan satuan pendidikan melakukan pengawasan terhadap kemungkinan munculnya praktik-praktik bullying di lingkungan sekitar satuan pendidikan
 - d. Bersama dengan satuan pendidikan memberikan bantuan pada siswa yang menjadi korban dengan melibatkan stakeholder terkait
5. Upaya pencegahan oleh pemerintah pusat:
- a. Sosialisasi terkait Permendikbud 82 Tahun 2015 sampai pada level bawah diikuti dengan penerbitan KIE
 - b. Sosialisasi kebijakan Satuan pendidikan ramah anak dan Konvensi Hak Anak pada satuan pendidikan
 - c. Melakukan monev dengan membentuk lembaga layanan atau call center pengaduan
 - d. Melakukan koordinasi antar K/L yang memiliki kebijakan atau program berbasis sekolah untuk bersama-sama melakukan pencegahan terhadap perundungan/bullying.

4. Pengertian Aplikasi Android

Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Pengertian aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut.⁵¹

⁵¹ Hendrayudi, p. 143.

Dalam bahasa komputer, secara sederhana aplikasi diartikan sebagai sebuah program atau software yang berjalan pada sebuah sistem operasi. Contoh dari aplikasi yang terdapat pada komputer diantaranya adalah Microsoft Word, Winamp, Chrome, CorelDRAW, dan lain-lain.

Telepon pintar (Smartphone) adalah telepon genggam yang memiliki kemampuan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer.⁵² Seperti halnya pada komputer, aplikasi pada smartphone memiliki karakteristik yang sama. Aplikasi smartphone adalah program atau software yang berjalan pada sistem operasi smartphone.

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang bersifat terbuka (Open Source) dan dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti smartphone dan komputer tablet. Android dikembangkan oleh Android Inc., Android secara resmi dirilis pada tahun 2007, bersama dengan Open Handset Alliance. Sifat Android yang terbuka telah mendorong munculnya sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi untuk menggunakan Source-Code terbuka sebagai dasar proyek pembuatan aplikasi dengan menambahkan fitur-fitur sebagai pengguna tingkat lanjut.⁵³

Dari beberapa referensi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi berbasis Android adalah program atau software pada smartphone yang berjalan di sistem operasi Android. Agar memudahkan dalam pengucapan, maka kemudian aplikasi smartphone berbasis Android disebut juga sebagai Aplikasi Android. Untuk dapat menggunakan aplikasi Android, pengguna harus terlebih dahulu mengunduh dan menginstall file berekstensi .apk, fasilitas ini bisa diakses melalui aplikasi bernama Play Store yang sudah tersedia disetiap ponsel Android.

⁵² 'Ponsel Cerdas (One-Line)' <https://id.wikipedia.org/wiki/Ponsel_cerdas> [accessed 4 September 2022].

⁵³ Salbino Sherief, p. 7.

5. Fungsi Aplikasi Android

Secara umum, aplikasi yang ada pada Android berfungsi untuk membantu memudahkan penggunaannya dalam hal apapun. Secara khusus, aplikasi memiliki fungsinya masing-masing berdasarkan nama aplikasi masing-masing. Misalnya, aplikasi PicsArt berfungsi untuk keperluan fotografi, aplikasi Launcher berguna untuk melakukan personalitas dalam tampilan Android, aplikasi Polaris Office berfungsi untuk membuka dan membuat dokumen, dan lain sebagainya.⁵⁴

6. Jenis-jenis Aplikasi pada Android

Di Play Store, tak kurang dari 25 aplikasi yang tersedia berdasarkan kategori. Berikut beberapa jenis kategori aplikasi pada smartphone Android.

a) *Tools Application*

Manfaat dari aplikasi jenis ini adalah untuk meningkatkan performa dan fungsi dari smartphone Android. Kategori ini mempunyai sekitar 2153 aplikasi yang masing-masing telah didownload lebih dari 50.000 kali. Beberapa contoh aplikasinya adalah 360 Security, Clean Master, Google Translate, Greenify, Audio Recorder dan lain sebagainya.

b) *Social Application*

Aplikasi jenis ini membuat orang terhubung dengan banyak orang lainnya hanya dengan menggunakan smartphone. Beberapa contoh aplikasinya adalah Facebook, Twitter, Instagram, Google dan lain-lain.

c) *Communication Application*

Aplikasi jenis ini membuat pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya melalui obrolan chat maupun suara. Aplikasi dengan jenis Communication memungkinkan kita untuk saling berkirim gambar, music, dan file untuk saling dibandingkan. Sehingga tak mengherankan bila aplikasi jenis ini paling banyak

⁵⁴ 'Fungsi Dan Jenis-Jenis Aplikasi Android (One-Line)' <<http://langit.com/blog/fungsi-dan-jenis-aplikasi-android/>> [accessed 4 September 2022].

dipasang oleh pengguna Android. Beberapa aplikasi yang populer digunakan diantaranya adalah BBM, WhatsApp Messenger, LINE, Facebook Messenger, WeChat, KakaoTalk, dan sebagainya.

d) *Photography Application*

Photography Application adalah jenis aplikasi yang dapat digunakan untuk keperluan fotografi. Aplikasi ini berkerja dengan bantuan kamera yang terdapat pada smartphone untuk memotret atau merekam video. Beberapa aplikasi populer berjenis Photography adalah Camera360, PicsART, B612, Magisto, MomentCam, serta Adobe Photoshop.

e) *Education Application*

Manfaat dari aplikasi jenis ini adalah dapat membantu dalam edukasi bagi konseli, anak-anak, atau umum. Diantaranya adalah Game Edukasi Anak, Anak Cerdas, Cerdas Matematika, Duolingo: Belajar Bahasa Gratis, dan lain-lain.

f) *News and Magazines Application*

Aplikasi jenis ini merupakan aplikasi berita dan majalah yang dapat dibaca melalui smartphone secara langsung. Setiap hari akan nada update berita dari berbagai media masa online yang dapat dibaca secara gratis. Beberapa aplikasi jenis ini diantaranya adalah BaBe, Kurio, Detik, VivaNews, Kompas, dan lain sebagainya.

g) *Entertainment Application*

Entertainment Application Aplikasi yang sifatnya hiburan. Aplikasi ini bertujuan untuk menghibur pengguna smartphone dengan memberikan layanan berupa music, game, TV, hingga streaming video.⁵⁵

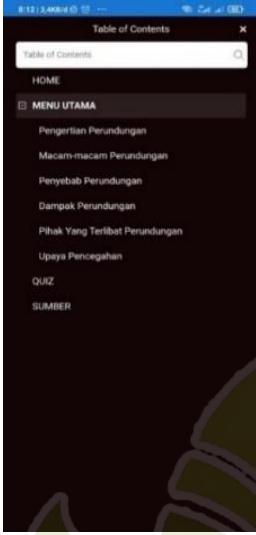

⁵⁵ 'Aplikasi Android Di Google Play (On-Line)' <<http://play.google/store/apps>> [accessed 4 September 2022].



7. Story Board Aplikasi Anti Perundungan Berupa Fisik

Bahan Layanan Informasi Aplikasi Anti Perundungan berupa fisik berbasis android didesain dengan menggunakan *flip PDF*. Desain layanan informasi dibuat semenarik mungkin.

Tabel 2. 1 Story Board Aplikasi Anti Perundungan Berupa Fisik

Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p data-bbox="251 1236 616 1305">Gambar 2. 1 Tampilan Awal Aplikasi</p>	<p data-bbox="689 522 1010 649">Tampilan awal pada aplikasi anti perundungan berupa fisik berbasis android.</p>

Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p data-bbox="236 748 630 812">Gambar 2. 2 Tampilan tabel of Contents</p>	<p data-bbox="689 210 1009 444">Tampilan tabel of contents yang terdiri dari home, menu utama, quiz dan sumber, apabila di klik salah satu menu tersebut akan diarahkan ke uraiannya.</p>
 <p data-bbox="209 1373 656 1402">Gambar 2. 3 Setelah tampilan awal</p>	<p data-bbox="689 838 1009 1078">Terdapat menu pilihan yang terdiri dari ready dan not ready, apabila di klik ready akan muncul tampilan menu utama, jika di klik not ready maka akan muncul emoji.</p>

Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p data-bbox="204 756 659 821">Gambar 2. 4 Gambar Tampilan Not Ready</p>	<p data-bbox="689 215 1009 309">Tampilan jika mengeklik not ready pada setelah tampilan awal.</p>
 <p data-bbox="244 1394 620 1454">Gambar 2. 5 Tampilan Menu Utama</p>	<p data-bbox="689 852 1009 1015">Tampilan menu utama apa bila di klik salah satu akan muncul materi layanan informasi sesuai pilihan pada menu utama.</p>

Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p>Gambar 2. 6 Tampilan Pengertian Perundungan</p>	<p>Tampilan menu pengertian perundungan.</p>
 <p>Gambar 2. 7 Tampilan Macam-macam Perundungan</p>	<p>Tampilan macam-macam perundungan setelah mengeklik menu utama bagian macam-macam perundungan.</p>



Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p data-bbox="248 722 618 788">Gambar 2. 8 Tampilan Menu Penyebab Perundungan</p>	<p data-bbox="689 210 1012 378">Tampilan penyebab perundungan setelah mengeklik menu utama bagian penyebab perundungan.</p>
 <p data-bbox="224 1338 642 1404">Gambar 2. 9 Tampilan Penyebab Perundungan (Keluarga)</p>	<p data-bbox="689 817 1012 883">Tampilan menu penyebab perundungan (Keluarga).</p>

Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p data-bbox="216 743 651 805">Gambar 2. 10 Tampilan Penyebab Perundungan (Sekolah)</p>	<p data-bbox="689 210 1010 272">Tampilan menu penyebab perundungan (Sekolah).</p>
 <p data-bbox="216 1355 651 1418">Gambar 2. 11 Tampilan Penyebab Perundungan (Teman Sebaya)</p>	<p data-bbox="703 835 1010 932">Tampilan menu penyebab perundungan (Teman Sebaya).</p>

Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p data-bbox="216 727 651 791">Gambar 2. 12 Tampilan Penyebab Perundungan (Media Massa)</p>	<p data-bbox="689 210 1012 305">Tampilan menu penyebab perundungan (Media Masa).</p>
 <p data-bbox="222 1357 644 1421">Gambar 2. 13 Tampilan Dampak Perundungan</p>	<p data-bbox="689 822 1012 987">Tampilan dampak perundungan setelah mengeklik menu utama bagian dampak perundungan.</p>

Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p data-bbox="239 696 624 760">Gambar 2. 14 Tampilan Menu Korban Perundungan</p>	<p data-bbox="689 210 1010 343">Tampilan menu korban perundungan menjelaskan apa yang di alami oleh korban perundungan.</p>
 <p data-bbox="239 1329 624 1394">Gambar 2. 15 Tampilan Menu Pelaku Perundungan</p>	<p data-bbox="703 786 1010 947">Tampilan menu pelaku perundungan menjelaskan apa yang di alami oleh pelaku perundungan.</p>


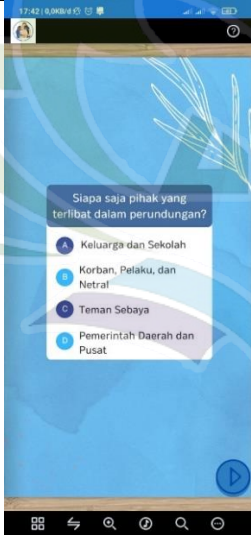
Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p>Gambar 2. 16 Tampilan Menu Pelaku Perundungan</p>	<p>Tampilan menu saksi perundungan menjelaskan apa yang di alami oleh saksi perundungan.</p>
 <p>Gambar 2. 17 Tampilan Pihak Yang Terlibat Perundungan</p>	<p>Tampilan pihak yang terlibat perundungan setelah mengeklik menu utama bagian pihak yang terlibat.</p>

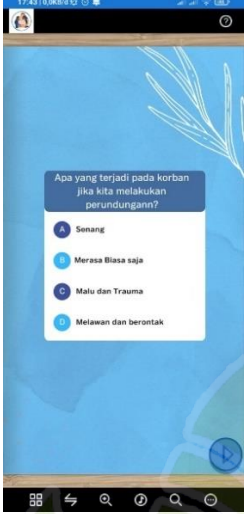
Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p data-bbox="239 748 624 812">Gambar 2. 18 Tampilan Menu Upaya Pencegahan</p>	<p data-bbox="689 210 1012 378">Tampilan upaya pencegahan perundungan setelah mengeklik menu utama bagian upaya pencegahan.</p>
 <p data-bbox="236 1392 630 1459">Gambar 2. 19 Tampilan Upaya Pencegahan Oleh Anak</p>	<p data-bbox="689 840 1012 973">Tampilan menu ini apa saja pencegahan yang dilakukan oleh anak terhadap perundungan.</p>

Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p>Pencegahan Oleh keluarga</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. MEMBANGUN KOMUNIKASI ANTARA ANAK DENGAN ORANG TUA 2. MEMPERKUAT PERAN ORANG TUA DALAM MENEGAKKAN PERINGKINGAN BANG BERTUKAR 3. MENYALING DAN ADVOKASI TERKAIT HAK ANAK PADA ORANG TUA 4. MENYALING ANAK UNTUK MENGHADAPI PERINGKINGAN DENGAN SEKELANG TIDAK 5. MENYALING ANAK DAN PERINGKINGAN TANPA MENYALING ANAK TERSEK ANAK DAN BERTUKAR PERINGKINGAN 6. MEMEDERANI PENGETAHUAN KEPADA PELAKU PERINGKINGAN UNTUK SUTU MENYALING 7. MELAKUKUKAN KEPADA SEKOLAH JIKA ANAK PENJAJIR KORBAN 	<p>Tampilan menu pencegahan oleh keluarga.</p>
 <p>Pencegahan Oleh Satuan Pendidikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya layanan pengaduan kekerasan/ media bagi anak untuk melaporkan kasus kekerasan dan terjamin kerahasiannya 2. Diseminasi dan sosialisasi ke seluruh siswa, orang tua, dan guru (3 pilar SRA) 3. Kegiatan anti bullying yang dibuat bersama dengan siswa 4. Meningkatkan bantuan bagi siswa yang menjadi korban 5. Profil, dan tenaga kependidikan, otonomi, ketahanan dengan terintegrasi positif dan terpadu 6. Program anti bullying di satuan pendidikan yang melibatkan siswa, guru, orang tua siswa, dan masyarakat/lingkungan sekitar satuan 7. Meningkatkan peran di satuan pendidikan tidak memandang usia, terintegrasi budaya 	<p>Tampilan menu pencegahan oleh satuan Pendidikan.</p>

Gambar 2. 20 Tampilan Upaya Pencegahan Oleh Keluarga

Gambar 2. 21 Tampilan Upaya Pencegahan Oleh Satuan Pendidikan

Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p data-bbox="248 708 620 743">Gambar 2. 22 Tampilan Quiz</p>	<p data-bbox="689 210 1012 378">Tampilan quiz apabila di klik akan muncul quiz tentang materi layanan informasi yang diberikan tentang perundangan.</p>
 <p data-bbox="236 1307 630 1341">Gambar 2. 23 Tampilan Quiz 1</p>	<p data-bbox="700 770 1004 864">Tampilan menu pertanyaan yang ada di dalam quiz.</p>

Bagian-bagian Produk	Keterangan
 <p data-bbox="235 737 629 772">Gambar 2. 24 Tampilan Quiz 2</p>	<p data-bbox="699 208 1005 303">Tampilan menu pertanyaan yang ada di dalam quiz.</p>

B. Teori-teori Tentang Pengembangan Model

Secara umum dalam mendesain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikemukakan oleh para ahli. Adanya variasi model yang ada memberikan keuntungan bagi pengguna antara lain dapat memilih dan menerapkan salah satu model desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik. Adapun model pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Model Pengembangan ADDIE

ADDIE merupakan salah satu model desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipahami. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Adapun langkah-langkah 5 tahapan model ADDIE sebagai berikut:⁵⁶

a. *Analiysis*

⁵⁶ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3.1 (2019), 35–42.

Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan peserta didik, guru, dan kurikulum mengenai apa saja yang dibutuhkan dan yang harus ada dalam sebuah bahan ajar. Data yang akan dianalisis tersebut hasil wawancara dan angket, dimana hasil analisis ini menjadi dasar bagi penyusun bahan ajar untuk mendesain bahan ajar seperti apa yang sesuai di lapangan.

b. *Design*

Proses selanjutnya yaitu mendesain produk, tahap ini merupakan tahap merancang bahan ajar berdasarkan struktur dan isi materi yang sistematis dan memperhatikan penyajian berdasarkan desainnya.

c. *Development*

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan produk, setelah prototipe terbentuk selanjutnya adalah pengembangan dimana pengembangan ini dilakukan dengan cara uji validasi yaitu validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Dalam proses pengembangan ini ada proses revisi produk berdasarkan masukan dari para ahli.

d. *Implementation*

Dalam proses pengembangan ini produk yang telah direvisi, selanjutnya produk diimplementasikan. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba kepada peserta didik dan guru. Hasil implementasi apabila dirasakan masih ada kekurangan bisa dilakukan revisi dengan hasil implementasinya menunjukkan tingkat kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

e. *Evaluation*

Evaluasi yaitu proses mengukur apakah produk yang dibuat telah mampu dicapai oleh sasaran.

2. Model pengembangan 4D

Model 4D atau *Four D* merupakan model yang dikembangkan Thiagarajan. Model 4D merupakan

singkatan dari *define, design, develop, disseminate*. Adapun langkah-langkah penjelasannya sebagai berikut:⁵⁷

a. *Define* (pendefinisian)

Tahap awal dalam model 4D yaitu pendefinisian berupa studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Tahap pendefinisian ini merupakan tahap analisis ujung depan, tahap analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan analisis perumusan tujuan pembelajaran.

b. *Design* (Perancangan)

Tahap *design* merupakan tahap perancangan model produk awal (prototipe) perangkat pembelajaran berdasarkan pada format hasil dari berbagai model yang ada.

c. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap menghasilkan produk pengembangan produk akhir. Tahap pengembangan ini melalui tahap penilaian ahli dan uji coba pengembangan. Penilaian ahli ini dilakukan untuk mendapatkan penilaian, saran dari ahli terhadap format penyajian, isi, materi, bahasa yang dilanjutkan dengan revisi. Sedangkan Uji coba pengembangan dilakukan untuk memperoleh masukan berupa respon, reaksi, komentar peserta didik, dan pengamat terhadap perangkat pembelajaran yang telah disusun.

d. *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap *disseminate* adalah tahap penyebaran, penyebaran ini untuk mempromosikan dan mensosialisasikan produk yang dibuat. Penyebaran bisa terhadap individu atau kelompok.

⁵⁷Dian Kurniawan and Sinta Verawati Dewi, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-o-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan', *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan*, 3.1 (2017).

3. Model Pengembangan ASSURE

Model ASSURE ini lebih difokuskan pada perencanaan pembelajaran untuk digunakan dalam situasi pembelajaran di dalam kelas secara aktual. Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam model ASSURE sebagai berikut.⁵⁸

a. *Analysis Learners*

Tahap ini merupakan tahap mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang akan melakukan aktivitas pembelajaran. Analisis karakteristik peserta didik meliputi aspek penting yaitu karakteristik umum, kompetensi spesifik yang telah dimiliki sebelumnya dan gaya belajar.

b. *State Objectives*

Tahap ini merupakan tahap untuk menetapkan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik. Selain menggambarkan kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta didik, rumusan tujuan pembelajaran juga mendeskripsikan kondisi yang diperlukan oleh peserta didik untuk menunjukkan hasil belajar yang telah dicapai dan tingkat penguasaan siswa.

c. *Select Methods, Media and Materials*

Tahap ini merupakan tahap pemilihan metode, media, dan bahan ajar yang tepat akan mampu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik dan membantu peserta didik mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran.

d. *Utilize Materials*

Menggunakan metode sebelumnya dalam kegiatan pembelajaran, namun sebelum menggunakan metode, media dan bahan ajar, maka perlu dilakukan uji coba untuk memastikan ketiga komponen tersebut dapat

⁵⁸ Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Prenada media, 2020).

berfungsi efektif. Setelah semuanya siap, maka komponen tersebut dapat digunakan.

e. *Resuaire Larnes Participation*

Memerlankan keterlibatan mental peserta didik secara aktif dengan materi atau substansi yang sedang dipelajari. Peserta didik yang teelibat aktif dalam kegiatan pembelajaran akan dengan mudah memelajari materi pembelajaran.

f. *Evaluate and Revise*

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pembelajaran dna juga hasil belajar siswa.Tahap ini dilakukan agar dapat memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas sebuah program.

4. Model Pengembangan Borg And Gall

Model Brog and Gall memiliki sepuluh langkah yang harus dilakukan untuk pengembangan suatu produk. Menurut Borg and Gall model pengembangan R & D dalam pendidikan terdiri dari 10 tahapan dan diawali dengan mengumpulkan data hingga produk yang dikembangkan siap digunakan. Adapun 10 tahapan-tahapan model pengembangan Borg and Gall sebagai berikut:⁵⁹

a. *Research and Information Collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data)

Tahap ini merupakan tahap pendahuluan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai produk yang dikembangkan dan mengidentifikasi permasalahan yang mungkin dijumpai dalam pengembangan produk.

⁵⁹ Risa NurSa'adah and Wahyu. *Metode Penelitian R&D (Research and Development)* (Malang: Literasi Nusantara, 2020)

- b. *Planning* (Perencanaan)
Tahap yang kedua yaitu perencanaan yang meliputi perumusan tujuan penelitian, perkiraan dana, tenaga dan waktu, perumusan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam penelitian.
- c. *Develop Preliminary from a Product* (Mengembangkan Bentuk Produk Awal)
Tahap ini merupakan kegiatan mengembangkan produk awal yang akan dikembangkan. Langkah ini meliputi penentuan desain produk yang akan dikembangkan, penentuan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, dan penentuan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan.
- d. *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal)
Tahap ini merupakan uji produk menurut ahli terkait dan disertai uji lapangan awal secara terbatas meliputi uji lapangan awal terhadap desain produk. Uji lapangan awal dilakukan secara berulang sehingga diperoleh hasil yang baik.
- e. *Main Product Revision* (Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal)
Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Penyempurnaan produk awal dilakukan setelah uji coba lapangan secara terbatas. Melakukan perbaikan berdasarkan saran ahli pada uji coba terbatas.
- f. *Main Field Testing* (Uji Coba Lapangan Utama)
Langkah ini merupakan uji produk secara lebih luas, meliputi uji efektivitas desain produk.
- g. *Operational Product Revision* (Revisi Produk Operasional)
Tahap ini merupakan tahap revisi kedua setelah dilakukan uji coba lapangan yang lebih luas. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan lebih

luas ini lebih memantapkan produk yang telah dikembangkan.

h. *Operational Field Testing* (Uji Coba Lapangan Operasional)

Tahap selanjutnya yaitu uji lapangan operasional yang dilakukan dengan skala besar. Pada tahap ini dilakukan uji efektivitas dan adabilitas desain produk yang melibatkan calon pemakai produk.

i. *Final Product Revision* (Penyempurnaan Produk Akhir)

Langkah ini akan lebih menyempurnakan produk yang akan dikembangkan. Melakukan revisi terhadap produk akhir berdasarkan saran dalam uji coba lapangan.

j. *Dissemination and Implementation* (Diseminasi dan Implementasi)

Tahap ini merupakan tahap akhir pada pengembangan suatu produk. Produk yang dikembangkan sudah memiliki kualitas yang baik sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Rezza, Benny Hendriana, and Amelia Vinayastri, 'Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Mengurangi Bullying Pada Siswa Anak Usia Dini', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.5 (2021), 2391–2401
- American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fourth Edition, Text Revision* (Arlington VA, 2000)
- 'Aplikasi Android Di Google Play (On-Line)' <<http://play.google/store/apps>> [accessed 4 September 2022]
- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajagrafindo, 2009)
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2009)
- Barbara Coloroso, *Stop Bullying (Memutus Rantai Kekerasan Anak Dari Prasekolah Hingga SMU)* (Jakarta: PT. Ikrar Mandiriabadi, 2007)
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3.1 (2019), 35–42
- Cho, Sujung, and Jeoung Min Lee, 'Explaining Physical, Verbal, and Social Bullying among Bullies, Victims of Bullying, and Bully-Victims: Assessing the Integrated Approach between Social Control and Lifestyles-Routine Activities Theories', *Children and Youth Services Review*, 91 (2018), 372–82
- Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional* (Jakarta)
- Evi Winingsih, "*Pengembangan Aplikasi Pengenalan Bimbingan Dan Konseling Berbasis Android Sebagai Media Layanan Informasi Untuk Siswa Smp Negeri 3 Gresik*" (Surabaya: UNS, 2015)
- 'Fungsi Dan Jenis-Jenis Aplikasi Android (One-Line)' <<http://langit.com/blog/fungsi-dan-jenis-aplikasi-android/>>

[accessed 4 September 2022]

Hanapi, Nurma Aini, 'Pengaruh Masa Panen Terhadap Kadar Vitamin C Kangkung Air (*Ipomea Aquatica*) Yang Terpapar Logam Berat Cd (Cadmium) Untuk Pembuatan LKPS Biologi: The Effects of Harvesttime on Vitamin-c Levels of Water Exposed to Heavy Metal Cd for the Manufacture of Biolo', *BIODIK*, 5.3 (2019), 250–61

Hayanum, Rahayatul, and Ratih Permana Sari, 'Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Exe-Learning', *KATALIS: Jurnal Penelitian Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 5.2 (2022), 7–17

Hendrayudi, *VB 2008 Untuk Berbagi Keperluan Programming* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009)

Hermawan, Heru, Gantina Komalasari, and Wirda Hanim, 'Strategi Layanan Bimbingan Dan Konseling Untuk Meningkatkan Harga Diri Siswa: Sebuah Studi Pustaka', *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 4.2 (2019), 65

HM Jogiyanto, *Analisi Dn Disain Informasi : Pedekatan Terstruktur Teori Dan Praktek Aplikasi Bisnis* (Yogyakarta: Andi Offset, 1999)

ifdil, '(L2)', (*On Line*) <<http://konselingindonesia.com>> [accessed 3 September 2022]

Indriyanto, Eko, Dede Rahmat Hidayat, and Susi Fitri, 'Penggunaan Aplikasi Berbasis Android Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Siswa Di SMAN 3 Bandar Lampung', *Journal Bimbingan Dan Konseling*, 3.3 (2020), 77–90
<<https://doi.org/10.26539/teraputik.33273>>

Kemdikbud, 'Cerdas Berkarakter', *Kemdikbud.Go.Id*
<<https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/merdekadariperundangan/>> [accessed 3 September 2022]

Kurniawan, Dian, and Sinta Verawati Dewi, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-o-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan', *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan*, 3.1 (2017)

Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media*

Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat (Prenada media, 2020)

Luddin, Abu Bakar M, *Dasar Dasar Konseling* (Perdana Publishing, 2010)

Ningrum, Mallevi Agustin, and Andhea Mahendra R K Wardhani, 'Pengembangan Buku Panduan Anti-Bullying Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial-Emosional Anak Usia Dini', *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6.3 (2021), 131–42

Olweus, *Bullying at School* (Australia: Blackwell, 1994)

'Ponsel Cerdas (One-Line)'
<https://id.wikipedia.org/wiki/Ponsel_cerdas> [accessed 4 September 2022]

Prayitno & Amti, *Op.Cit*

Prayitno dan Amti, Erman, *Dasar-Dasar BK* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004)

Purwoko, Budi, *Organisasi Dan Managemen Bimbingan Konseling* (Surabaya: Unesa University Press, 2008)

Risa NurSa'adah and Wahyu, *Metode Penelitian R&D (Research and Development)* (Malang: Literasi Nusantara, 2020)

Rizqo, Kanavino Ahmad, '3 Dampak Negatif Sekolah Online Untuk Jangka Panjang Versi Menteri Nadiem', *DetikNews.Com*, 2020
<<https://news.detik.com/berita/d-5124573/3-dampak-negatif-sekolah-online-untuk-jangka-panjang-versi-menteri-nadiem>> [accessed 3 September 2022]

Said Hasan Basri, 'Peran Media Dalam Layanan BKI. Vol. XI'
<[http://download.portalgaruda.org/article.php?article=397609&val=8731&title= PERAN MEDIA DALAM LAYANAN BIMBINGAN KONSELING ISLAM DI SEKOLAH](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=397609&val=8731&title=PERAN%20MEDIA%20DALAM%20LAYANAN%20BIMBINGAN%20KONSELING%20ISLAM%20DI%20SEKOLAH)> [accessed 3 September 2022]

Salbino Sherief, *Buku Pintar Gadget Android Untuk Pemula, Kunci Kominuikasi* (Jakarta, 2014)

Samsudi, M Agus, and Abdul Muhid, 'Efek Bullying Terhadap Proses

- Belajar Siswa’, *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 2.2 (2020), 122–33
- Sanjaya, H Wina, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, Dan Jenis* (Kencana, 2015)
- Sari, Nur Indah, Muhammad Yusri Bachtiar, and Azizah Amal, ‘HUBUNGAN POLA ASUH ORANGTUA TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI TK PERTIWI BALOCCI’, *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.2 (2022), 33–40
- Setiawan, Muhammad Andi, ‘Peranan Teknologi Informasi Dalam Bimbingan Dan Konseling’, *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1.1 (2016), 46–49
- Slameto, *Bimbingan Di Sekolah* (Jakarta: Bina Aksara, 1986)
- Suasapha, Anom Hery, ‘Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik’, *Jurnal Kepariwisataaan*, 19.1 (2020), 29–40
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*
 ———, Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Suharsimi Arikunto, *Suharsimi Arikunto, Evaluasi Program Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018)
- Supriyatno, dkk, “*Stop Perundungan Dan Bullying Yuk!*” (Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar, 2021)
- Tohirin, *Bimbingan Dan Konseling Disekolah Madrasah* (Pekanbaru: Raja Grafindo Persada, 2007)
- , *Op.Cit*
- Veronika, Nuri David, Saparudin Saroni, and Muntahanah Muntahanah, ‘APLIKASI PENGADUAN BULLYING DAN KEKERASAN ANAK SERTA PEREMPUAN MENGGUNAKAN LOCATION BASE SERVICE’, *Pseudocode*, 9.2 (2022), 95–105
- Wicaksono, Andri, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pengantar Ringkas* (Garudhawaca, 2022)

Widodo, Wiwik, 'Pengembangan Bahan Ajar Elektrokimia Terintegrasi Berbasis Kontekstual Untuk SMK Teknik Mesin', *Jurnal Pena Sains*, 4.2 (2017)

Winaryati, Eny. et.all, *Cercular Model of RD & D*, 2021

Winkel dan Sri Hastuti, *Bimbingan Dan Konseling Di Instutusi Pendidikan* (Yogyakarta: Media Abadi, 2006)

Wiranda, Tio, and Muhammad Adri, 'Rancang Bangun Aplikasi Modul Pembelajaran Teknologi Wan Berbasis Android', *VoteTEKNIKA (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7.4 (2020), 85–92

Yusuf Gunawan, *Pengantar Bimbingan Dan Konseling* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1987)

