

**PENGEMBANGAN POWERPOINT INTERAKTIF *BULLYING*
PADA LAYANAN INFORMASI DI SMKN 3
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**NOPA RAMADHANI
NIM. 190213050**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Bimbingan dan Konseling**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2024 M / 1446 H**

**PENGEMBANGAN POWERPOINT INTERAKTIF *BULLYING*
PADA LAYANAN INFORMASI DI SMKN 3
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK) Universitas Islam
Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Beban Studi Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh:

NOPA RAMADHANI

NIM. 190213050

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling

Disetujui oleh :

Pembimbing



Elviana, S.Ag., M.Si
NIP.197806242014112001

**PENGEMBANGAN POWERPOINT INTERAKTIF *BULLYING* PADA
LAYANAN INFORMASI DI SMKN 3
BANDA ACEH**

SKRIPSI

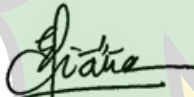
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan

Pada Hari/Tanggal:

Senin, 19 Agustus 2024
14 Safar 1446

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Elviana, S.Ag., M. Si
NIP.197806242014112001

Sekretaris,



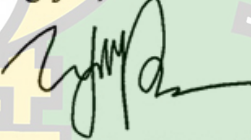
Desi Arliani M.Pd
NIP.-

Penguji I,



Rofiq Duri, M.Pd
NIP. 199106152020121008

Penguji II,



Usfur Ridha, M.Psi., Psikolog
NIDN. 2006078301

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Saiful Mulana, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP.1978010219997031003

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nopa Ramadhani
NIM : 190213050
Prodi : Bimbingan Konseling
Judul Skripsi : Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying* Pada Layanan Informasi Di SMKN 3 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber ahli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemui bukti bahwa saya melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 29 Juli 2024

Yang menyatakan,



Nopa Ramadhani
NIM. 190213050

ABSTRAK

Nama : Nopa Ramadhani
NIM : 190213050
Prodi : Prodi Bimbingan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Powerpoint Interaktif Bullying Pada Layanan Informasi di SMKN 3 Banda Aceh
Tebal Skripsi : 142
Pembimbing : Elviana, S.Ag., M.Si
Kata Kunci : Powerpoint Interaktif, Layanan Informasi, *Bullying*

Bullying merupakan bentuk perilaku kekerasan dengan adanya kekuasaan untuk menyakiti secara verbal, fisik, maupun psikologis korban. Perilaku yang melanggar norma-norma baik dalam lingkungan sekolah maupun dalam lingkungan masyarakat. Dampak yang didapatkan oleh korban *bullying* adalah memiliki berbagai masalah mental dan keluhan kesehatan fisik. Namun saat ini terjadi di SMKN 3 Banda Aceh terdapat beberapa siswa yang melakukan tindakan-tindakan *bullying*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Powerpoint Interaktif *Bullying* untuk pemahaman dan pencegahan pada peserta didik melalui layanan informasi pada siswa SMKN 3 Banda Aceh dan menilai kelayakan Powerpoint interaktif *bullying*. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu *Research and Development* (R&D). Pengembangan Powerpoint interaktif mengacu pada model pengembangan ADDIE melalui 5 langkah yaitu : (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Pelaksanaan, (5) Evaluasi. Produk yang dihasilkan dalam penelitian berupa Powerpoint interaktif *bullying* untuk pemahaman dan pencegahan pada siswa SMKN 3 Banda Aceh melalui layanan informasi yang telah di validasi oleh ibu Raihan Islamadina, S.T., M. T dan Bapak Faisal Anwar, S.Pd.1., Med ahli media dengan rata-rata persentase 94% sehingga berada pada kategori sangat layak, dan hasil validasi oleh Ibu Wanty Khaira, M.Ed dan Bapak Julianto, S.Ag.,M.Si dosen ahli materi dengan rata-rata persentase 88% dengan kategori sangat layak. Uji coba Powerpoint interaktif divalidasi oleh pengguna, yakni guru bimbingan konseling ibu Nurfidia Sazani, S.Pd dan tujuh orang siswa SMKN 3 Banda Aceh dengan rata-rata persentase 87% termasuk kategori sangat layak.

Kata kunci: *Powerpoint Interaktif, Layanan Informasi, Bullying*

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan KaruniaNya yang tiada tara kepada kita semua terutama kepada penulis, dan sholawat beriring salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Powerpoint Interaktif Bullying Pada Layanan Informasi di SMKN 3 Banda Aceh”**. Penulisan Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada program Bimbingan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis sadar, dalam proses pembuatan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai masalah dan kesulitan sehingga penulis membutuhkan bantuan dari berbagai pihak guna penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh hormat penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih atas segala bantuan, dukungan, bimbingan, saran, dan juga arahan yang diberikan kepada penulis. Secara khusus, ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof Dr. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar - Raniry Banda Aceh.
2. Ibu Muslima, S.Ag.M.Ed. selaku Ketua Program Studi (Prodi) Bimbingan Konseling (FTK) UIN Ar - Raniry Banda Aceh.
3. Ibu Elviana, S.Ag., M.Si. Selaku dosen pembimbing sekaligus Penasehat Akademik (PA), yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran

tidak hanya dalam penyelesaian skripsi, namun dari awal perkuliahan sampai dengan akhir. Terimakasih yang tidak terhingga atas wawasan, ilmu pengetahuan, nasehat, dan motivasi yang merupakan bekal dan modal yang berharga bagi peneliti, merangkap sebagai anak asuh selama perkuliahan. Semoga Allah meridhai dan memberkahi kehidupan ibu dan keluarga. Aamiin.

4. Segenap Dosen Prodi Bimbingan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Kedua orang tua saya ayahanda tercinta Bapak Asmarul dan Ibunda tercinta Sulilis Yarmanita dan Abang kandung Riswan serta keluarga yang tanpa henti memberikan doa dan dukungan materil serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Siska Febrianti, Darlita Irfa Kurnia, dan Rizka Atika yang selalu mendukung dan membantu menyelesaikan proses penyusunan skripsi ini
7. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah dengan tulus ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga dapat terselesaikan.

Penulis menyadari dalam pembuatan skripsi ini sangat banyak kekurangan dan kelemahan, maka besar harapan untuk dapat memberikan masukan berupa saran yang dapat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

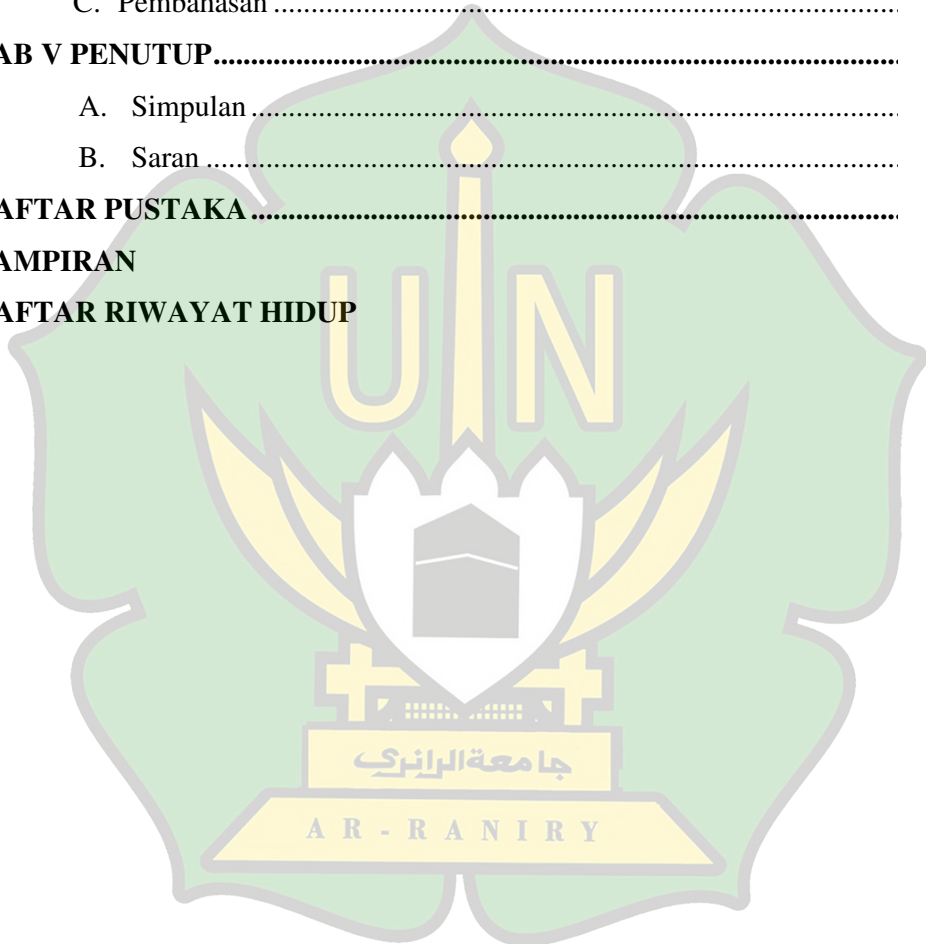
Banda Aceh, 29 Juli 2024

Nopa Ramadhani
NIM. 190213050

DAFTAR ISI

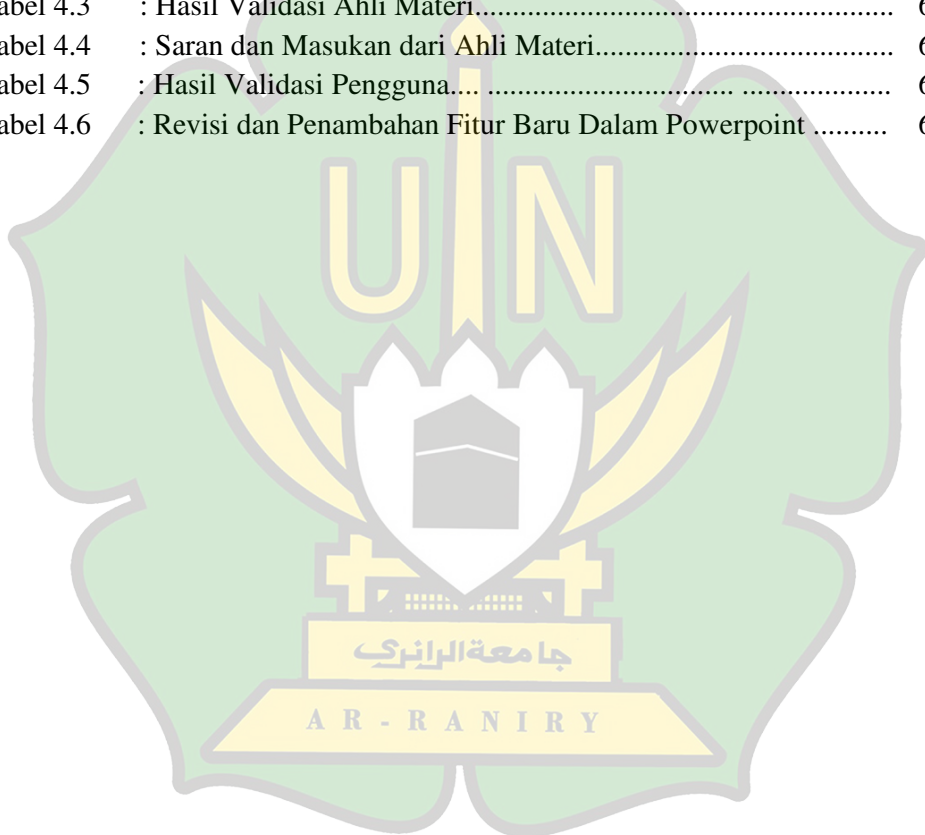
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	1
C. Tujuan Penelitian	1
D. Manfaat Penelitian	1
E. Definisi Operasional	10
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Pengertian Powerpoint Interaktif dan Fungsi Powerpoint Interaktif	13
B. Tujuan dan Manfaat Powerpoint Interaktif	15
C. Kelebihan dan Kekurangan Powerpoint Interaktif	17
D. Langkah-Langkah Pengembangan Powerpoint Interaktif	18
E. Pengertian Bullying dan Jenis Bullying	21
F. Faktor Penyebab dan Dampak Bullying.....	28
G. Karakteristik Bullying dan Indikator Bullying.....	33
H. Pengertian Layanan Informasi.....	36
I. Tujuan Layanan Informasi.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Rancangan Penelitian	41
B. Prosedur Pengembangan.....	42
C. Uji Coba Produk	46

D. Teknik Pengumpulan Data	47
E. Instrumen Pengumpulan Data	48
F. Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Deskripsi Umum Penelitian.....	58
B. Hasil Penelitian.....	70
C. Pembahasan	69
BAB V PENUTUP.....	77
A. Simpulan	77
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Nama, Profesi dan Bidang Validator	48
Tabel 3.2	: Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media	49
Tabel 3.3	: Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	51
Tabel 3.4	: Kisi-Kisi Penilaian Pengguna	52
Tabel 3.5	: Kriteria Penilaian	56
Tabel 3.6	: Kriteria Kelayakan Media.....	59
Tabel 4.1	: Hasil Validasi Ahli Media	60
Tabel 4.2	: Saran dan Masukan dari Ahli Media	62
Tabel 4.3	: Hasil Validasi Ahli Materi.....	63
Tabel 4.4	: Saran dan Masukan dari Ahli Materi.....	64
Tabel 4.5	: Hasil Validasi Pengguna.....	66
Tabel 4.6	: Revisi dan Penambahan Fitur Baru Dalam Powerpoint	67



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Dari Kampus
- Lampiran 3 : Surat Penelian Dari Dinas Pendidikan
- Lampiran 4 : Surat Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 5 : Lampiran Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa
- Lampiran 6 : Tampilan Depan Produk Powerpoint Interaktif
- Lampiran 7 : Lembar Validasi Oleh Ahli Media
- Lampiran 8 : Lembar Validasi Oleh Ahli Materi
- Lampiran 9 : Lembar Validasi Oleh Ahli Pengguna
- Lampiran 10 : Data Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 11 : Data Grafik Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 12 : Data Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 13 : Data Grafik Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 14 : Data Hasil Validasi Pengguna
- Lampiran 15 : Izin Pemakaian Angket
- Lampiran 16: Dokumentasi Kegiatan



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bullying merupakan tindakan intimidasi yang dilakukan oleh pihak yang lebih kuat terhadap pihak yang lebih lemah, tindakan kekerasan yang melibatkan fisik, verbal, maupun psikologis, baik dilakukan sendiri atau bersama dengan kelompok untuk mengganggu peserta didik yang dianggap berbeda dari peserta didik lain secara terus menerus.¹

Kasus *bullying* menjadi topik sosial yang selalu menjadi perbincangan hangat bagi masyarakat, khususnya yang dialami oleh peserta didik di sekolah dan lingkungan sosialnya. *Bullying* banyak dijumpai dikalangan sekolah menengah atas dikarenakan peserta didik berada pada fase kelabihan yang tidak dapat di kontrol, dan kurang pengawasan dan arahan yang ketat dari berbagai pihak yang mengakibatkan kasus *bullying* semakin tinggi. Hasil survey oleh para peneliti menyatakan presentase pelaku *bullying* tertinggi terdapat pada peserta didik SMA (50,37%) kemudian pada peserta didik SMP (36,67%) dan SD (32,90%).²

Berdasarkan data KPAI selama tahun 2022 tercatat sebanyak 3408 pengaduan kasus kekerasan terhadap anak. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan pengaduan dari tahun sebelumnya di 2021 yang mencatat 2982 pengaduan kasus kekerasan pada anak (Data KPAI 2001-2022)³ Sedangkan fenomena lapangan

¹ Desri Oktaviani, "Analisis Dampak Bullying Terhadap Psikologi Siswa SMA", *Jurnal pendidikan*, Vol. 9 No.3, 2023, h.1

² Fista Faizah, " *Bullying* dan Kesehatan Mental Pada Remaja Sekolah Menengah Atas di Banda Aceh", *Jurnal Internasional studi Anak Dan Gender*, Vol.3 No.1, 2020

³ Paramitha Ayu Risky. "Bullying Sebagai Bentuk Resistensi Terhadap Toxic Maskulinitas Di Kalangan Remaja", *Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*. Vol.7 No .1. 2023. H.14

yang terjadi di Aceh salah satunya sekolah asrama di kota Banda Aceh dengan presentase perilaku *bullying* fisik pada siswa-siswi bersekolah di asrama kota Banda Aceh tahun 2017 berada pada kategori rendah (66%).⁴

Bentuk tindakan *bullying* yang saat ini terjadi di sekolah adalah verbal, fisik dan rasional. *Bullying* verbal secara langsung seperti menghina, mengejek, dan membuat lelucon untuk mempermalukan orang lain. Sedangkan verbal secara tidak langsung yaitu seperti menyebarkan gosip, memfitnah dan menuliskan ujaran yang tidak pantas di sosial media. Bentuk perilaku *bullying* fisik secara langsung seperti menendang, memukul dan meludah sedangkan *bullying* fisik secara tidak langsung yaitu memindahkan atau menyembunyikan milik orang lain. Bentuk perilaku *bullying* rasional tindakan penindasan pelemahan harga diri si korban melalui pengabaian, pengucilan, menelantarkan, mengasingkan, memperlakukan korban berbeda dengan yang lainnya secara sosial, perilaku ini mencakup sikap-sikap seperti pandangan yang agresif, lirik mata, helaan nafas, bahu yang bergidik dan Bahasa tubuh yang kasar. Yayasan Semai Jiwa Amini, dalam Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Makassar, mengatakan sekitar 10-60% siswa Indonesia sedikitnya seminggu sekali mendapatkan ejekan, pengucilan, pemukulan maupun dorongan dari siswa lain. Kota Jogjakarta, Surabaya dan Jakarta adalah tiga kota terbesar di Indonesia yang melaporkan tingginya angka kekerasan, sejumlah 67,9% ditingkat SMA dan 66,1% di tingkat SMP.⁵

⁴ Putri Pratiwi (dkk), "Prilaku Bullying pada Sekolah Asrama Di Banda Aceh", (2017)

⁵ Ganjar Nugraha Adit, dkk. Bimbingan Kelompok Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik SMP "X" Dikota Bandung Vol 2, No 6 November 2019. (Bandung:215)

Faktor penyebab terjadinya *bullying* bermacam-macam, pertama keluarga yang bermasalah, orang tua yang sering menghukum anak secara berlebihan, atau situasi rumah yang penuh stres, agresi dan permusuhan. Kedua, pihak sekolah yang sering mengabaikan keberadaan *bullying* yang terjadi di sekolah. Akibatnya anak-anak sebagai pelaku *bullying* akan mendapatkan penguatan terhadap perilaku mereka untuk melakukan tindakan intimidasi terhadap anak lain. Ketiga, faktor kelompok sebaya. Anak-anak ketika berinteraksi dalam sekolah dan dengan teman sekitar rumah, kadang kala terdorong untuk melakukan *bullying*. Keempat, kondisi lingkungan sosial. Faktor lingkungan sosial yang menyebabkan tindakan *bullying* adalah kemiskinan.⁶

Perilaku *bullying* berdampak pada diri korban seperti perasaan takut, minder, dan merasa tidak dihargai. Dampak lain yang di alami oleh korban *bullying* mengalami berbagai macam gangguan meliputi kesejahteraan psikologis yang rendah (*low psychological well-being*) korban *bullying* merasa tertekan, tidak nyaman, takut, murung, rendah diri, lalu menjauh dari teman-temannya, menjadi pendiam, penyesuaian sosial yang buruk, korban *bullying* merasa takut dan tidak ingin bersekolah, dapat mengambil keputusan yang tidak masuk akal seperti ingin bunuh diri, mengalami masalah belajar sehingga mengakibatkan menurunnya prestasi akademik. Sejiwa berpendapat bahwa, perilaku *bullying* adalah penghambat besar bagi seorang anak untuk mengaktualisasikan diri⁷

⁶ Muhammad Maburr Haslan, “Faktor-Faktor Mempengaruhi Terjadinya Perilaku Perundungan Pada Siswa SMAN Se-kecamatan Kediri” , *Jurnal Pendidikan*, Vol. 9 No. 2, 2021, h. 5

⁷Regina Putri Pratiwi, “ Hubungan Perilaku *Bullying* Dengan Kemampuan Interaksi Siswa Kelas 3 Sdn Minormatani 6 saleman ”. *Jurnal Pgsd Fip Uny*, 2019, Vol. 2. No.1. h. 2

Kasus mengenai *bullying* salah satunya *bullying* verbal juga terjadi pada SMAN 02 Brebes. Peserta didik korban *bullying* verbal menjadi lebih pendiam, minder, suka menyendiri dan susah berinteraksi dengan teman sebaya, menimbulkan perasaan tidak aman dan nyaman, perasaan takut, terintimidasi dan rendah diri sehingga menimbulkan beberapa efek negatif, seperti meningkatnya tingkat depresi, penurunan nilai-nilai akademik, bahkan dapat berujung dengan tindakan bunuh diri. Lebih mengkhawatirkan lagi, seorang anak (pelaku) *bullying* lebih berpotensi untuk tumbuh sebagai pelaku kriminal dibanding yang tidak melakukan *bullying*. Didasari pada penelitian Arif di SMAN 02 Brebes dari 80 responden 65 responden mengalami *bullying* verbal, yang menunjukkan kasus *bullying* mencapai 81% dengan kategori cukup tinggi. Disekolah dikatakan cukup berbahaya dan dapat mempengaruhi perkembangan psikologis maupun masa depan peserta didik yang menjadi korban pelaku *bullying* verbal.⁸

Kasus lain *bullying* fisik yang terjadi pada SMAN 11 Surabaya yaitu mengambil paksa barang korban memukul, meminta uang dengan paksa yang berakibat fatal bagi korban seperti kerusakan fisik, sakit kepala, gangguan pencernaan, fungsi kekebalan tubuh yang menurun dan sering berdebar. Didasari pada penelitian Ayu Wangi Ulandari di SMAN 11 Surabaya menunjukkan bahwa remaja berjenis kelamin laki – laki memiliki perilaku *bullying* fisik sebanyak 40 orang (66,0%).⁹ Sedangkan kasus *bullying* rasional yang terjadi pada SMAN 2 Gresik yaitu dikucilkan dan direndahkan melalui pandangan yang sinis dan

⁸ Arif, “Hubungan Verbal Bullying Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja” *Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan*, Vol.13 No.1, 2022. h.28

⁹ Ayu Wangi Wulandari “ Karakteristik Pelaku dan Korban Bullying di SMAN 11 Surabaya” *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2 No. 1, 2021. h. 90

intimidasi untuk menyudutkan korban oleh teman sebaya yang mengakibatkan korban merasa minder sehingga tidak memiliki keberanian untuk berkumpul dengan teman yang lain, memiliki kebiasaan menyendiri, mengurung diri, merendah diri dan berkeinginan untuk melakukan tindakan bunuh diri. Didasari pada penelitian Muhammad Sidiq Alfaton pada SMAN 2 Gresik menunjukkan bahwa dari 40 responden dan 25 responden mengalami *bullying* rasional yang menunjukkan kasus *bullying* dengan katagori cukup tinggi¹⁰

Berdasarkan masalah tersebut perlu adanya upaya yang harus diberikan untuk mengentaskan permasalahan terkait *bullying*. Salah satunya melalui layanan informasi. Prayitno dan Erman Amti mengartikan layanan informasi sebagai kegiatan memberikan pemahaman kepada peserta didik yang membutuhkan mengenai berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani atau menentukan arah suatu tujuan dan rencana yang dikehendaki.¹¹ Dengan layanan informasi peserta didik diharapkan dapat memahami dan menerima informasi yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan. Layanan informasi dapat dilakukan secara klasikal dengan metode yang bervariasi melalui penggunaan media. Penyampaian layanan informasi melalui media akan membantu pemberian materi agar tidak monoton sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan kurang bersemangat untuk menerima informasi, seperti penggunaan media yang memerlukan banyak simbol, gambar, video dan warna

¹⁰ Muhammad Sidiq Alfaton, “ Studi Kasus Perilaku Bullying Relasional Pada SMAN 2 Gresik” *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1 No. 2,2020

¹¹ Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: Rineka Cipta,2016), h.259

yang dapat menarik minat peserta didik untuk menyimak informasi yang disampaikan salah satunya menggunakan media Powerpoint interaktif.

Powerpoint Interaktif merupakan sebuah perangkat lunak yang disusun khusus, guna menampilkan program multimedia yang di lengkapi dengan fitur-fitur yang menarik dirancang secara khusus sebagai alat presentasi, Dapat menjelaskan suatu hal melalui suatu gambar, video, animasi dan teks, dapat diolah sendiri sesuai dengan kreativitas. Dalam Powerpoint interaktif dapat menuangkan ide-ide untuk menjelaskan suatu hal yang bisa dikemas secara menarik tetapi tidak mengurangi kualitas materi yang akan disampaikan. Tampilan di dalam Power point ini sangat mendukung karena pada setiap lembar atau halamannya dapat disambungkan dengan halaman lain menggunakan hyperlink.¹² Media Powerpoint interaktif sangat cocok untuk di tayangkan dalam layanan informasi, dikarenakan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi agar dapat mencegah perilaku *bullying* di sekolah.

Pemberian layanan informasi oleh guru BK kebanyakan menggunakan media tertentu berupa media tulis, media gambar, poster dan media elektronik seperti radio, film, internet dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan membantu siswa mempermudah memahami berbagai informasi. Peneliti memutuskan media Powerpoint interaktif untuk dikembangkan disebabkan media Powerpoint interaktif mempunyai banyak kelebihan dan fitur-fitur yang menarik dibandingkan dengan media lainnya. Powerpoint interaktif dikembangkan peneliti memuat slide presentasi, teks, gambar, video, audio, grafik, diagram dan animasi

¹² Titin (dkk), "Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA", *Jurnal Biological Science And Education*, Vol.2 No 1, 2022. h. 17

yang ditampilkan lebih menarik dan efektif serta dapat menciptakan proses pembelajaran menjadi inovatif dan aktif.

Pelaksanaan layanan informasi menggunakan media Powerpoint interaktif *bullying* disini bertujuan untuk pemahaman dan pencegahan perilaku *bullying* yang terjadi pada peserta didik. Hal ini berkaitan dengan hasil penelitian Fatima Suri membuktikan bahwa layanan informasi menggunakan media Powerpoint interaktif berpengaruh dalam mencegah perilaku *bullying* di SMPN 4 BATUSANGKAR¹³.

Dari penelitian di atas dapat dilihat pelaksanaan layanan informasi menggunakan media Powerpoint interaktif dapat menyelesaikan permasalahan dengan ini peneliti juga ingin menyelesaikan permasalahan dengan layanan informasi menggunakan Powerpoint interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru BK SMKN 3 Banda Aceh mengenai kasus *bullying* yang terjadi, guru BK menjelaskan terdapat beberapa peserta didik yang masih melakukan tindakan *bullying* verbal, *bullying* fisik serta *bullying* rasional akan tetapi peserta didik lebih dominan melakukan tindakan *bullying* verbal, senang memberikan julukan nama dan kritik yang pedas kepada korban sehingga korban merasa minder dan hanya terduduk diam di pojokan kelas. Tempat favorit mereka untuk melakukan tindakan tersebut adalah di toilet sekolah karena di area tersebut tidak terpantau oleh cctv, sekelompok peserta didik tersebut dengan sengaja memojokkan dengan menghina bentuk fisik dan yang menjadi korban ialah peserta didik yang pendiam

¹³ Fatima Suri, "Pengembangan Materi Bimbingan Klasikal Berbasis Karakter Baderma" (IAIN Batusangkar), 2022

dan jarang berinteraksi dengan teman sebayanya, dan akibatnya peserta didik tersebut sangat jarang masuk sekolah. Dan lebih fatalnya apabila korban melaporkan tindakan mereka tersebut kepada wali kelas atau guru BK korban akan diancam dan akan lebih dipermalukan lagi.

Sangat disayangkan jika tindakan *bullying* verbal terjadi secara berlarut-larut dalam perkembangan diri peserta didik akan berdampak fatal untuk psikologis dan akademik peserta didik yang menjadi korban *bullying* verbal. Karena tindakan ini juga berdampak buruk pada pelaku hal ini akan membuat pelaku *bullying* cenderung tidak memiliki etika dan pada akhirnya akan mengganggu peserta didik lainnya. Peserta didik dengan sengaja melakukan hal tersebut semata hanya untuk kesenangan pribadi atau sekelompok. Upaya guru BK dalam mencegah tindakan *bullying* adalah memberikan pengawasan yang ketat terhadap peserta didik, adanya komunikasi yang baik terhadap orang tua dan guru dan memberikan contoh perilaku positif.

Dari hasil wawancara diatas dapat dilihat masih banyak peserta didik melakukan tindakan *bullying* dan peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut. Penelitian yang dilakukan berbeda dengan penelitian lainnya, dikarenakan mengembangkan media Powerpoint interaktif *bullying* yang sangat cocok untuk pemahaman dan pencegahan *bullying*, disebabkan Powerpoint di lengkapi dengan teks, gambar, video, dan berbagai fitur yang menarik yang dapat memotivasi peserta didik untuk tidak melakukan tindakan *bullying* serta dapat mencegahnya melalui layanan informasi. Dapat meningkatkan proses layanan informasi lebih menarik dan tidak jenuh.

Dalam pengembangan Powerpoint Interaktif peneliti menggunakan teori Dick dan Carrey dalam (dalam Amir Hamzah) dalam model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Alasan peneliti menggunakan model ini karena sesuai dengan tujuan peneliti, model ADDIE cocok digunakan karena lebih efisien waktu serta lebih rasional dan lengkap pada setiap tahap pengembangan.¹⁴

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pengembangan media Powerpoint interaktif *bullying* melalui layanan informasi untuk pemahaman dan pencegahan *bullying* pada peserta didik di SMKN 3 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui bagaimana pengembangan Powerpoint interaktif *bullying* melalui layanan informasi untuk pemahaman dan pencegahan *bullying* di SMKN 3 Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dijabarkan menjadi 2 katagori yaitu manfaat penelitian secara teoritis dan manfaat penelitian secara praktis sebagai berikut :

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis penelitian bermanfaat untuk memberikan wawasan cakrawala bagi pembaca, sumbangan pemikiran dan sebagai informasi pada dunia

¹⁴Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2019),h. 39

pendidikan.

2. Manfaat secara praktis

a. Manfaat bagi peneliti

Agar dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru dalam menggunakan Powerpoint interaktif untuk pemahaman kepada peserta didik agar dapat mencegah *bullying*.

b. Manfaat bagi guru bimbingan dan konseling

Hasil penelitian diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai pedoman dalam melaksanakan pemberian layanan informasi menggunakan media Powerpoint interaktif untuk pemahaman dan pencegahan *bullying* di SMKN 3 Banda Aceh.

c. Bagi peserta didik

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi wawasan dan pemahaman bagi peserta didik agar dapat mencegah *bullying* yang terjadi di sekolah.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah petunjuk untuk mengukur variabel tertentu terhadap penjelasan tentang istilah-istilah variabel yang diteliti secara praktis dan jelas. Definisi operasional sebagai berikut.

1. *Bullying*

Coloroso (dalam Ni Made Dian Sulistiowati) menjelaskan *bullying* merupakan tindakan intimidasi yang dilakukan oleh pihak yang lebih kuat terhadap pihak yang lebih lemah, tindakan kekerasan yang melibatkan fisik, verbal maupun rasional, baik dilakukan sendiri ataupun bersama dengan kelompok

untuk mengganggu peserta didik yang dianggap berbeda dari peserta didik lain secara terus menerus.¹⁵ *Bullying* yang di maksud dalam penelitian ada tiga, yakni *bullying* verbal dengan indikatornya berupa mengejek, mencemooh, memfitnah dan berkata kasar, *bullying* fisik dengan indikatornya seperti memukul, menampar, menendang dan *bullying* rasional dengan indikator mendiamkan, mengasingkan dan tidak mengajak bergabung dengan kelompok.

2. Powerpoint Interaktif

Misbahun (dalam Eka Wulandari) menjelaskan Powerpoint interaktif adalah sebuah aplikasi di lengkapi dengan fitur-fitur yang cukup lengkap dan menarik seperti misalnya kemampuan mengolah teks, menyisipkan gambar, audio, animasi, video, dan terdapat efek yang dapat di atur sesuai keinginan sehingga tampilannya menjadi lebih menarik.¹⁶

Powerpoint interaktif yang di maksud dalam penelitian adalah sebuah media digital bimbingan dan konseling yang di rancang secara sistematis untuk mencapai hasil yang diharapkan. Isi Powerpoint interaktif *bullying* memuat gambar, video dan animasi dalam bentuk Powerpoint interaktif yang didesain semenarik mungkin agar mudah dipahami oleh peserta didik pada saat pemberian layanan informasi.

3. Layanan informasi

Prayitno dan Erman Amti menjelaskan layanan informasi suatu kegiatan memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan dalam

¹⁵ Ni Made Dian Sulistiowati, dkk “ Gambaran Perilaku *Bullying* Mencari Bantuan Remaja SMP Di Kota Denpasar”.*Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*,Vol. 5, No. 1, 2022, h. 2

¹⁶ Eka wulandari, “Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran dalam Hybrid Learning” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* ,Vol.1.No.2, 2022 h. 27

berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan untuk tujuan dan rencana yang dikehendakinya. Dengan demikian layanan informasi perwujudan dari fungsi pemahaman dalam bimbingan dan konseling¹⁷

Layanan informasi yang di maksud dalam penelitian adalah kegiatan pemberian informasi kepada peserta didik untuk pemahaman dan pencegahan *bullying* yang sering terjadi dilingkuan sekolah sehingga peserta didik mampu untuk mencegahnya.



¹⁷ Prayitno dan Erman Amti, Dasar-Dasar BK (Jakarta:Rineka Cipta ,2004), h. 259-260

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Powerpoint Interaktif dan Fungsi Powerpoint Interaktif

Powerpoint adalah program dari Microsoft Office yang dapat menyajikan konten multimedia dengan cara menarik secara visual, mudah dirancang dan digunakan untuk menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik. Denis Austin Bob Ganskin adalah dua orang yang pertama kali mengembangkan program ini. Media Powerpoint interaktif merupakan media yang didalamnya disusun secara sistematis serta dilengkapi dengan pengontrol sehingga dapat dioperasikan oleh pengguna seperti kontrol petunjuk pemakaian, materi, serta soal latihan.¹⁸

Eka wulandari menjelaskan Powerpoint memiliki keunggulan secara teknis, media yang praktis, memiliki desain penyajian yang menarik dapat menampilkan teks, gambar, video, audio dan animasi yang bersifat interaktif sehingga tercipta pembelajaran yang aktif serta dapat digunakan secara berulang.¹⁹ Sejalan dengan pernyataan wibowo yang mengatakan bahwa media Powerpoint interaktif mampu meningkatkan hasil belajar para peserta didik dan terbukti lebih efektif sehingga tercapai target yang diinginkan.²⁰ Melenia Wahyu Sya'ada mendefinisikan Powerpoint merupakan suatu program perangkat lunak yang menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan peserta didik dalam proses

¹⁸ Ahdiania fatmala nurlaili, “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Microsoft Powerpoint Materi Lingkaran Kelas”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 5, No. 2 2021, h. 3

¹⁹ Eka Wulandari, “Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning”. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol. 1, No. 2, 2020, h. 28

²⁰ Wibowo. “Pengembangan Media Pembelajaran Materi Teks Negosiasi Berbasis Powerpoint Interaktif”. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra Bahasa*, Vol. 8, No. 1, 2022, h. 15

pembelajaran dan memudahkan peserta didik mengingat materi yang disampaikan.²¹

Peneliti menyimpulkan Powerpoint Interaktif adalah aplikasi perangkat lunak yang dirancang secara sistematis dalam bentuk slide presentasi yang interaktif sehingga materi dapat ditampilkan lebih menarik dan efektif. Powerpoint interaktif tidak hanya menampilkan teks, tetapi juga dapat menampilkan gambar, video, audio, grafik, diagram dan animasi yang bersifat interaktif serta dapat menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan aktif.

Powerpoint interaktif sebagai salah satu bentuk media pembelajaran memiliki berbagai fungsi yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Adapun fungsi Powerpoint interaktif sebagai berikut:²²

1. Memudahkan pengguna untuk mengatur materi yang akan disampaikan
2. Sebagai alat penilaian, artinya melalui Powerpoint interaktif peserta didik dituntut untuk dapat mengukur dan menganalisis sendiri tingkat pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, Powerpoint interaktif juga sebagai alat evaluasi.

Powerpoint interaktif memiliki fungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam keterlibatan belajar, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, menyajikan informasi dengan cara yang menarik, dan membuat peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

²¹Milenia Wahyu Sya'ada, "Penggunaan Media Powepoint Interaktif Pada Pembelajaran SMPN 1 Temayang". *Jurnal Penelitian Dan PEngembangan Pendidikan*, Vol. 5, No. 1, 2021, h 78

²² Indrawan, Wijoyo. *Media Pembelajaran Berbasis Media*, (Banyumas: Pena Persada, 2020), h. 14

B. Tujuan dan Manfaat Powerpoint Interaktif

Powerpoint interaktif memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai. Tujuan utama penggunaan Powerpoint interaktif sebagai berikut:²³

- a. Memperjelas materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi pada peserta didik
- b. Meningkatkan konsentrasi pada peserta didik dalam proses pembelajaran
- c. Mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, melakukan interaksi langsung, melakukan diskusi dalam proses pembelajaran berlangsung
- d. Menciptakan proses pembelajaran yang dinamis, menarik dan efektif.

Daryanto (dalam Stephan Turibius Rahmat) mengemukakan tujuan utama penggunaan Powerpoint interaktif sebagai media pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman yang lebih baik melalui pengalaman langsung dan efektivitas pembelajaran, baik dalam segi waktu dan memfasilitasi untuk keterampilan berfikir kritis dan kolaboratif sehingga mencapai tujuan secara maksimal.²⁴

Powerpoint interaktif memiliki beberapa manfaat, dilihat dari kepentingan peserta didik maupun dari kepentingan guru. Bagi peserta didik, penggunaan Powerpoint interaktif dalam pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:²⁵

- a. Pembelajaran menjadi lebih menarik melalui media interaktif yang memuat gambar, animasi, video sehingga dapat mudah dipahami oleh peserta didik

²³ Stephan Turibius Rahmat. "Pemanfaatan Multi Media Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran". *Jurnal pendidikan dan Kebudayaan Missio*, Vol. 7, No. 2, 2018, h. 119

²⁴ Turibius Rahmat, "Pemanfaatan Multi Media Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran" *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, Vol. 7, No. 2, 2018, h.88

²⁵ Titin, "Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Biologi" *Biological Science and Education Journal*, vo. 2, No. 1, 2022, h. 97

- b. Peserta didik dapat memahami konsep-konsep pembelajaran yang menyenangkan dan menarik
- c. Mengembangkan keterampilan berfikir kritis pada peserta didik
- d. Membantu peserta didik mengurangi hambatan belajar dengan menampilkan materi secara beragam.
- e. Peserta didik dapat berkolaborasi dalam proses pembelajaran, baik dengan guru maupun sesama peserta didik

Bagi guru, penggunaan Powerpoint interkatif dalam pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:²⁶

- a. Membantu guru dalam menyampaikan materi
- b. Memberikan suasana pembelajaran yang interaktif
- c. Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menulis bahan ajar
- d. Mengurangi hambatan dalam proses pembelajaran sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal

Penggunaan Powerpoint interaktif dalam pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta didik maupun guru. Powerpoint interaktif sebagai media pembelajaran efektif untuk mendukung proses belajar yang inovatif dan berpusat pada kebutuhanpeserta didik, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis.

²⁶ Slamet Sugiyarto, “ Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring”, *Jurnal CERDAS proklamator*, Vol. 8, No. 2, 2020, h. 138

C. Kelebihan dan Kekurangan Powerpoint Interaktif

Kelebihan Powerpoint interaktif adalah dapat menampilkan media yang menarik dilengkapi dengan animasi, teks, video, audio dan fitur interaktif lain. Selain itu, media Powerpoint interaktif dapat merangsang minat peserta didik untuk mencari lebih banyak informasi tentang materi yang ditampilkan.²⁷

Elvina menyebutkan kelebihan penggunaan Powerpoint interaktif yaitu:²⁸

1. Mudah dalam pembuatannya dan penggunaanya, baik oleh guru maupun peserta didik
2. Dapat digunakan individu ataupun kelompok
3. Biaya pembuatannya tidak mahal
4. Memiliki daya tarik pada tampilannya

Secara keseluruhan Powerpoint interaktif memiliki kelebihan dibandingkan dengan bahan ajar cetak. Powerpoint interaktif memberikan keunggulan dalam pembelajaran, terutama dalam hal interaktivitas, motivasi, dan fleksibilitas dalam penggunaannya.

Selain kelebihan terdapat kekurangan dari Powerpoint interaktif dalam pengembangannya memerlukan kemampuan khusus serta pengerjaan yang teratur, memerlukan keterampilan khusus pada saat mendesain Powerpoint interaktif yang mudah dipahami oleh peserta didik. Kekurangan pada aplikasi Powerpoint yaitu aplikasi tergolong program yang berat, membuat pengguna harus memiliki

²⁷ Agnesia Bergita Anomeisa and Dian Ernaningsih, "Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan PowerPoint VBA Pada Penyajian Data Berkelompok," *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 05, No. 1, 2020, h. 27

²⁸ Elviana, "Keunggulan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan". *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, Vol. 6 No. 2, 2020, h. 2

memori yang cukup besar untuk dapat menjalankan program pada aplikasi, mudah hang atau *crash*, jika aplikasi hang atau *crash*, sudah pasti aplikasi tidak dapat digunakan untuk mengedit file atau menyimpan data.²⁹

D. Langkah-Langkah Pengembangan Powerpoint Interaktif

Powerpoint Interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang disusun secara sistematis dan disajikan secara elektronik. Dalam mengembangkan suatu Powerpoint dapat melalui beberapa langkah. Dick dan Carrey (dalam Amir Hamzah) menjelaskan terdapat 5 langkah dalam mengembangkan suatu Powerpoint Interaktif yaitu:³⁰

1. *Analyze* (Analisis)

Model pengembangan Dick dan Carrey memulai proses dengan melakukan Analisa kebutuhan, mengidentifikasi masalah yang ingin dipecahkan dan melakukan analisa tugas dan kecederungan peserta didik dalam pembelajaran. Tahap analisa ini suatu proses yang mengidentifikasi apa yang diperlukan oleh peserta didik berdasarkan kebutuhan peserta didik.

2. *Design* (Desain)

Desain yaitu tahap yang dilakukan pertama merancang desain produk yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta merancang skenario kegiatan belajar. Kedua mengatur strategi dan perangkat pembelajaran. Selain itu dipertimbangkan sumber-sumber pendukung yang akan menunjang pembelajaran menjadi efektif. Adapun kegiatan awal yang dilakukan antara lain :

²⁹ Nurul Hasanah, “ Pelatihan Penggunaan Aplikasi Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran”, *JPKM*, Vol. 1, No. 2, 2020. h. 27

³⁰ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2019),h. 39

a. Merancang materi pembelajaran pada tahap ini dilakukan beberapa tahap yaitu:

1. Menulis standar kompetensi dan tujuan pembelajaran pada materi lingkungan sehat dan tidak sehat
 2. Menentukan indikator pencapaian kompetensi dasar.
 3. Mengembangkan dan memilih materi.
 4. Merancang desain media pembelajaran menggunakan PowerPoint
 5. Medesign Slide Show dan rancangan dasar media interaktif
 6. Menentukan layout dan mengembangkan animasi
 7. Mengumpulkan materi (bahan-bahan baik berupa grafik, *image*, *sound*, *picture*, dan lain-lain).
3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan produk desain, melibatkan pembuatan atau pengembangan materi pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat pada tahap desain. Proses ini bisa termasuk pembuatan slide presentasi, materi bacaan, video pembelajaran, atau pengembangan perangkat lunak khusus.

4. *Implementation* (Pelaksanaan)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Artinya semua yang telah dikembangkan di instal dan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar dapat diimplementasikan kepada peserta didik serta telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas atau di media daring.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah proses melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain system pembelajaran ADDIE. Evaluasi dilakukan dalam satu bentuk, yaitu evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut. Beberapa evaluasi dalam mengukur beberapa hal yaitu:

- a. Antusias peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara menyeluruh
- b. Peningkatan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai bukti peningkatan kompetensi diri peserta didik
- c. Kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif yang telah dibuat

Qohar (dalam Fatmala Nur Laili) menyatakan terdapat empat langkah dalam pengembangan Powerpoint interaktif, yaitu analisis kebutuhan, desain, Pengembangan materi yang didalamnya terdapat bagian pembuka, bagian isi dan bagian penutup, implementasi menyebar luaskan produk yang telah dikembangkan.³¹

³¹ Fatmala Nur Laili “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Microsoft Powerpoint”. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Untuk Penguatan*, Vol. 2, No. 1, 2021, h.42

Sedangkan, Dick dan Carrey (dalam Kusuma Putri) menjelaskan untuk menyusun sebuah Powerpoint Interaktif pembelajaran dapat diawali dengan urutan kegiatan sebagai berikut:³²

1. Melaksanakan kegiatan analisis
2. Perencanaan media
3. Pengembangan produk yang akan diimplementasikan
4. Penerapan atau uji coba produk yang telah dikembangkan
5. Evaluasi.

Dalam pengembangan Powerpoint Interaktif peneliti menggunakan teori Dick dan Carrey dalam model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Alasan peneliti menggunakan model ini karena sesuai dengan tujuan peneliti, model ADDIE cocok digunakan karena lebih efisien waktu serta lebih rasional dan lengkap pada setiap tahap pengembangan.

E. Pengertian Bullying dan Jenis Bullying

Dalam kehidupan sehari-hari kerap kali mendengar istilah *bullying* tetapi kebanyakan dari kita salah dalam mengartikan kata *bullying*. Seperti dalam hal berperilaku, terkadang kita melakukan sesuatu yang dianggap hal sepele, padahal perilaku tersebut masuk kedalam kategori *bullying*. Untuk itu perlu kiranya kita mengerti tentang apa itu *bullying*.

³² Kusuma Putri, "Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar" *Jurnal Pendidikan*, Vol. 11, No. 11, 2023, h.67

Bullying berasal dari bahasa Inggris, yang asal katanya bully jika diartikan dalam bahasa Indonesia yaitu menggertak atau mengganggu. Menurut American Psychiatric Association (APA) *bullying* adalah perilaku agresif yang dikarakteristikkan dengan 3 kondisi yaitu:

1. Perilaku negatif yang bertujuan untuk merusak atau membahayakan
2. Perilaku yang diulang selama jangka waktu tertentu
3. Adanya ketidakseimbangan kekuatan atau kekuasaan dari pihak-pihak yang terlibat.

Bullying 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.³³ Dapat disimpulkan pengertian *bullying* 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.

Bullying menurut Olweus dan Schott memetakan tiga poin yang terdapat pada definisi tersebut. Diantaranya adalah terkait *bullying* sebagai tindakan agresi individu, *bullying* sebagai kekerasan sosial, dan *bullying* sebagai dinamika kelompok disfungsi. *Bullying* merupakan tindakan agresi, baik secara fisik maupun verbal yang dilakukan oleh individu. Tindakan tersebut dilakukan secara berulang kali, dan terdapat perbedaan kekuatan antara pelaku dan korban. Perbedaan kekuatan dalam hal ini merujuk pada sebuah persepsi terhadap

³³ Barbara Coloroso, *Stop Bullying* (Memutus Rantai Kekerasan Anak dari Prasekolah Hingga SMU), (Jakarta: PT. Ikrar Mandiriabadi, 2018), h. 22

kapasitas fisik dan mental. Selain itu, perbedaan kekuatan juga terdapat pada jumlah pelaku dan korban.³⁴

Ken Rigby menguraikan unsur-unsur yang terkandung dalam pengertian *bullying* yaitu antara lain “Keinginan untuk menyakiti, tindakan negatif, ketidakseimbangan kekuatan, pengulangan atau repetisi, bukan sekedar penggunaan kekuatan, kesenangan yang dirasakan oleh pelaku dan rasa tertekan di pihak korban. Menurut Seto Mulyadi, yang lebih mengkhawatirkan adalah seorang anak (pelaku *bullying* berpotensi tumbuh sebagai pelaku kriminal disbanding yang tidak melakukan *bullying*.”³⁵

Umumnya remaja yang memiliki kekurangan secara ekonomi dan fisik (cacat) mudah menjadi korban *bullying* oleh temannya. Bentuk dari *bullying* bermacam-macam, biasanya berbentuk olok-olokan, penghinaan maupun pemukulan. Kasus *bullying* melalui media sosial yang disampaikan melalui kolom komentar maupun status yang diposting oleh para pelaku yang berisi kata-kata kasar dan umpatan kepada seseorang.³⁶ Tak jarang terjadi perang komentar yang berisi komentar-komentar berbau negatif. Di lingkungan sekolah tindakan *bullying* biasanya dilakukan oleh peserta didik yang kuat dan tentu saja yang menjadi korbannya adalah peserta didik yang lemah.

³⁴ Kusumasari Kartika Hima Darmayanti, Farida Kurniawati, “ Bullying di Sekolah: Pengertian, Dampak, Pembagian dan Cara Menanggulangnya, *Jurnal UPI*, V. 17, No. 1, 2019, h. 56.

³⁵ Nunuk Sulisrudatin, “Kasus Bullying Dalam Kalangan Pelajar (Suatu Tinjauan Kriminologi)”, *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*, Vol. 5, No. 2, 2019, h. 63

³⁶ Sessa Agistia Visty, “ Dampak Bullying Terhadap Perilaku Remaja Masa Kini (The Impact Of Bullying on Youth Behaviour Today), *Jurnal Intervensi Sosial dan Pembangunan (JISP)*, Vol. 2, No. 1, 2021, h. 51.

Bullying terjadi dalam beberapa bentuk tindakan. Coloroso menjelaskan *bullying* dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

a. *Bullying* 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 peserta didik. Jenis penindasan secara fisik diantaranya adalah memukul, mencekik, menyikut, meninju, menendang, menggigit, memiting, mencakar, serta meludahi anak yang ditindas, serta merusak dan menghancurkan pakaian serta barang-barang milik anak yang tertindas. Semakin Kuat dan semakin dewasa sang penindas, semakin berbahaya jenis serangan ini, bahkan walaupun tidak dimaksudkan untuk mencederai secara serius.

b. *Bullying* Verbal

Penindasan verbal adalah bentuk penindasan yang paling umum dilakukan, baik oleh anak perempuan maupun anak laki-laki. *Bullying* verbal mudah dilakukan dan dapat dibisikkan dihadapan orang dewasa serta teman sebaya, tanpa terdeteksi. Penindasan verbal dapat berupa julukan nama, celaan, fitnah, kritik kejam, penghinaan, dan pernyataan-pernyataan bernuansa ajakan seksual atau pelecehan seksual. Selain itu, penindasan verbal dapat berupa perampasan uang jajan barang-barang, telepon yang kasar, e-mail yang mengintimidasi, surat-surat kaleng yang berisi ancaman kekerasan, tuduhan-tuduhan yang tidak benar, serta gosip yang tidak baik.

c. *Bullying* Relasional

Jenis ini paling sulit dideteksi dari luar. Penindasan relasional adalah pelemahan harga diri si korban penindasan secara sistematis melalui pengabaian, pengucilan, pengecualian, atau penghindaran. Penindasan relasional sering tidak terlihat secara langsung, tetapi dapat memiliki dampak emosional yang negatif bagi korban. Penindasan relasional berupa tindakan untuk mengasingkan atau menolak seorang teman atau secara sengaja ditujukan untuk merusak persahabatan. Perilaku ini dapat mencakup sikap-sikap tersembunyi seperti pandangan yang agresif, lirik mata, helaan napas, bahu yang bergidik, cibiran, tawa mengejek, dan bahasa tubuh yang kasar.³⁷

Dapat dilihat dari beberapa aspek *bullying* menurut Coloroso, *bullying* verbal merupakan *bullying* yang paling mudah dilakukan tanpa adanya bekas serta tanpa terdeteksi. *Bullying* verbal hanyalah dialog antar pembulli dan korban bulli yang dianggap hanya lelucon dengan mengejek, memfitnah serta berkata kasar. *Bullying* dapat dilakukan dalam segala situasi, *bullying* verbal sangat mudah dilakukan merupakan awal mula terjadinya tindakan fisik dan relasional. Sedangkan *bullying* fisik merupakan tindakan melukai yang melibatkan fisik. Semakin lama pelaku *bullying* fisik dapat semakin berbahaya karena merupakan penindasan yang paling nyata. *Bullying* relasional adalah yang paling sulit untuk dideteksi karena dilakukan dengan cara mendiamkan korban, tidak mau mengajak korban bergabung dalam kelompok dan melemahkan harga diri korban.

³⁷ Widyia lestari, *Ibid.* h: 150-151

Menurut Yayasan Sejiwa (dalam Muhammad), tindakan-tindakan *bullying* dapat dikelompokkan dalam tiga kategori, yaitu: Tindakan fisik merupakan bentuk perilaku *bullying* yang dapat dilihat secara kasat mata karena terjadi kontak langsung antara pelaku *bullying* dengan korbannya. Bentuk tindakan fisik antara lain: menampar, menimpuk, menginjak kaki, menjegal, meludahi, memalak, melempar dengan barang, serta menghukum dengan berlari keliling lapangan atau push up.

- a. Tindakan verbal ialah bentuk perilaku *bullying* yang dapat ditangkap melalui pendengaran. Bentuk *bullying verbal* antara lain: menjuluki, meneriaki, memaki, menghina, mempermalukan di depan umum, menuduh, menyoraki, menebar gosip, dan memfitnah.
- b. Tindakan Mental/Psikologis merupakan bentuk perilaku *bullying* yang paling berbahaya dibanding dengan bentuk *bullying* lainnya karena karena langsung menyerang mental atau psikologis korban, kadang diabaikan oleh beberapa orang. Bentuk *bullying* mental/psikologis yaitu dengan memandang sinis, memandang penuh ancaman, mendiamkan, mengucilkan, memelototi, dan mencibir.³⁸

Menurut Riausika menjelaskan terdapat beberapa aspek diantaranya adalah:³⁹

- a. *Bullying* relasional bentuk *bullying* dalam kontak fisik langsung, yaitu memukul, mendorong, menggit, menjambak, menendang, mengunci seseorang

³⁸ Ponny Retno Astuti, *Meredam Bullying: 3 Cara Efektif Mengatasi Kekerasan Pada Anak* (Jakarta: UI Press, 2008) h. 22

³⁹ Riausika, “pengaruh perilaku bullying terhadap perkembangan Anak di sekolah dasar”, *Jurnal Keislaman Terateks*. Vol.5 No.1, 2020 h.10

dalam ruangan, mencubit, menyakar, termasuk memeras, dan merusak barang-barang milik orang lain.

- b. Bentuk *bullying* dalam kontak verbal langsung, yaitu mengancam, mempermalukan, merendakan, mengganggu, memberi panggilan, merendahkan, mencela atau mengejek, memaki, dan menyebarkan gosip.
- c. Bentuk *bullying* dalam perilaku non verbal langsung, yaitu melihat dengan sinis, menjulurkan lidah, menampilkan ekspresi mukayang merendahkan, dan mengejek.
- d. Bentuk *bullying* non verbal tidak langsung, yaitu mendiamkan seseorang, memanipulasi persahabatan hingga pecah, mengucilkan, mengabaikan seseorang. Pelecehan seksual, yaitu kadang dikategorikan sebagai perilaku agresif fisik atau verbal.

Berdasarkan beberapa aspek dan indikator *bullying* menurut Riausika dapat dideskripsikan tindakan penindasan secara fisik merupakan penindasan yang menggunakan fisik untuk melukai korban dan sangat terlihat. Penindasan secara verbal merupakan tindakan berbicara menggunakan kata-kata yang negatif untuk menyakiti hati korban dan sangat mudah dilakukan. Sedangkan tindakan relasional merupakan tindakan yang dilakukan dengan cara pelemahan harga diri korban agar mudah di tinds. Serta penindasan elektronik ialah tindakan yang dilakukan dengan menggunakan alat elektronik seperti handphone, komputer dan laptop.

F. Faktor Penyebab dan Dampak Bullying

Yusuf mengemukakan faktor-faktor penyebab *bullying* adalah sebagai berikut:⁴⁰

a. Faktor Keluarga

Keluarga memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian anak. Pola asuh keluarga dapat memengaruhi bagaimana anak berperilaku, berkomunikasi, dan memperlakukan orang lain. Pola Keluarga memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian anak. Pola hidup orang tua berantakan, Keluarga memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian anak. Pola asuh keluarga dapat memengaruhi bagaimana anak berperilaku, berkomunikasi, dan memperlakukan orang lain. Pola Keluarga memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian anak. Pola hidup orang tua berantakan, terjadinya perceraian orang tua, orang tua yang tidak stabil perasaan dan pikirannya, orang tua yang saling mencari, menghina, bertengkar, dihadapan anak-anaknya, bermusuhan, dan orang tua yang tidak pernah memberih kasih sayang terhadap anak yang dapat memicu terjadinya depresi dan stress sehingga berpotensi melakukan tindakan perilaku *bullying*

b. Faktor Individu

Kepribadian seseorang sangat mempengaruhi perilakunya, jika kepribadian dibentuk menjadi seorang agresif, kurang empati, emosional, tempramen maka seseorang memiliki kecenderungan untuk menidas orang yang lebih lemah darinya hanya untuk semata-mata agar dirinya puas dan senang.

⁴⁰ Yusuf , “Perilaku Bullying : Asesmen Multidimensi Dan Intervensi Sosial,” *jurnal Psikolgi*, Vol. 11, No. 2, 2020 h. 3-5.

c. Faktor Sekolah

Lingkungan, praktik dan kebijakan sekolah mempengaruhi aktivitas, tingkah laku, serta interaksi pelajar disekolah. Rasa aman dan dihargai merupakan dasar kepada pencapaian akademik yang tinggi disekolah. Jika hal ini tidak dipenuhi, maka pelajar mungkin bertindak untuk mengontrol lingkungan mereka dan melakukan tingkah anti sosial seperti melakukan *bullying* terhadap orang lain. Manajemen dan pengawasan disiplin sekolah yang lemah akan mengakibatkan lahirnya tingkah laku *bullying* di sekolah.

d. Faktor Teman Sebaya

Teman sebaya memainkan peran yang tidak kurang pentingnya terhadap perkembangan dan pengukuhan tingkah laku *bullying*, sikap anti sosial dan tingkah laku lain di kalangan anak-anak. Kehadiran teman sebaya sebagai pengamat, secara tidak langsung membantu pembulli memperoleh dukungan kuasa, popularitas, dan status. Dalam banyak kasus, saksi atau teman sebaya yang melihat, umumnya mengambil sikap berdiam diri dan tidak mau campur tangan.

e. Faktor Media

Aksi dan tingkah laku kekerasan sering ditayangkan oleh televisi dan media elektronik akan memengaruhi tingkah laku kekerasan anak-anak dan remaja. Beberapa waktu yang lalu, masyarakat diramaikan oleh perdebatan mengenai dampak tayangan Smack-Down di sebuah televisi swasta yang dikatakan telah mempengaruhi perilaku kekerasan pada anak-anak. Meskipun belum ada kajian empiris dampak tayangan Smack-Down di Indonesia, namun para ahli ilmu sosial umumnya menerima bahwa tayangan yang berisi kekerasan

akan memberikan dampak baik jangka pendek maupun jangka panjang kepada anak-anak.

Menurut Ariesto (dalam Nailul Fauziah), ada beberapa yang memicu timbulnya *bullying* disebabkan oleh beberapa faktor berikut:⁴¹

- a. Keluarga yang bermasalah seperti orang tua yang menghukum anaknya berlebihan, situasi dan kondisi rumah yang membuat stress, serta adanya lingkungan yang berbau permusuhan.
- b. Sekolah yang kurang memberikan perhatian terhadap fenomena *bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah. Sehingga para pelaku *bullying* di sekolah mendapat pengutan dalam mengulangi perilaku *bullying* dari pengabaian sekolah terhadap fenomena *bullying* tersebut
- c. Kelompok teman sebaya yang menarik anak-anak untuk ikut serta dalam kelompoknya
- d. Kondisi lingkungan sosial seperti kemiskinan, hal tersebut membuat anak rela melakukan pemalakan di sekolah pada anak yang dianggap lemah dalam aspek kekuatan diri
- e. Televisi dan media cetak membentuk pola perilaku anak melalui konten yang disuguhkan.

Dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab terjadinya *bullying* melibatkan beberapa faktor termasuk faktor individual, lingkungan, dan sosial. Beberapa faktor tersebut mencakup ketidaksetaraan kekuatan, ketidakcocokan sosial,

⁴¹ Nailul Fauziah, "Program Layanan Bimbingan Dan Konseling Sebagai Pencegahan Bullying Di Sekolah," *Syifaul Qulub: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 3, No. 1,2022, h. 43.

kurangnya pengawasan, norma perilaku yang tidak sehat, dan adanya perilaku yang agresif

Beberapa faktor pendorong atau faktor penyebab timbulnya kekerasan terhadap siswa/remaja antara lain sebagai berikut:⁴²

- a. Kekerasan muncul akibat adanya pelanggaran yang disertai dengan hukuman terutama dengan hukuman fisik
- b. Kekerasan bisa terjadi karena guru tidak paham akan makna kekerasan dan akibat negatifnya. Guru mengira bahwa peserta didik akan jera dengan hukuman fisik yang diberinya. Padahal sebaliknya, mereka akan benci, dendam, dan tidak respek lagi padanya; dan
- c. Komunitas sekolah, karena tidak teraturnya organisasi sekolah termasuk daya juang yang rendah dari para staf, manajemen kelas yang buruk, sehingga muridnya dijatuhi hukuman, tiadanya pujian bagi murid, dan lemahnya kepemimpinan dari para guru dan pengurus sekolah, kehadirannya geng, senjata, dan narkoba

Dapat disimpulkan bahwa kekerasan yang terjadi dalam lingkungan sekolah sangat berakibat fatal dikarenakan akan menjadi pendorong tindakan penindasan kepada peserta didik dan orang lain. Dan dampaknya sangat merugikan bagi korban secara mental, emosional dan fisik sehingga menciptakan lingkungan belajar yang tidak kondusif.

Tindakan *Bullying* akan menimbulkan dampak yang sangat merugikan, tidak hanya bagi korban tetapi juga bagi pelakunya. Sementara dampak negatif

⁴² Risha Desiana, “ Faktor Penyebab Bullying Siswa di SMK Triguna Utama Ciputat tangerang Selatan”, *Jurnal Ilmu Kesehatan Sosial*, Vol. 8, No. 2, 2019, h. 180

bagi korbannya adalah akan timbul perasaan depresi dan marah. Mereka marah terhadap diri sendiri, pelaku *bullying*, 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. Korban *bullying* cenderung merasa takut, cemas, dan memiliki self esteem yang lebih rendah dibandingkan anak yang tidak menjadi korban *bullying*.

Duncan (dalam Abu Ahmadi) juga menyatakan dibandingkan dengan anak yang tidak menjadi korban bullying, korban bullying akan memiliki self esteem yang rendah, kepercayaan diri rendah, penilaian diri yang buruk, tingginya tingkat depresi, kecemasan, ketidakmampuan, hiper sensitivitas, merasa tidak aman, panik dan gugup di sekolah, konsentrasi terganggu, penolakan oleh rekan atau teman, menghindari interaksi sosial, lebih tertutup, memiliki sedikit teman, terisolasi, dan merasa kesepian.⁴³

Lingkungan, praktik dan kebijakan sekolah mempengaruhi aktivitas, tingkah laku, serta interaksi pelajar disekolah. Rasa aman dan dihargai merupakan dasar kepada pencapaian akademik yang tinggi disekolah. Jika hal ini tidak dipenuhi, maka pelajar mungkin bertindak untuk mengontrol lingkungan mereka dan melakukan tingkah anti sosial seperti melakukan *bullying* terhadap orang lain. Manajemen dan pengawasan disiplin sekolah yang lemah akan mengakibatkan lahirnya tingkah laku *bullying* di sekolah.

⁴³ Abu ahmadi, Psikologi Belajar,(Jakarta: Rineka Cipta, 2016),, 15

Dari penjelasan Duncan tersebut dapat dipahami bahwasannya dampak dari *bullying* akan membuat individu memiliki rasa kepercayaan diri rendah, tingginya tingkat depresi, kecemasan pada diri sendiri maupun orang lain serta akan terjadi banyak gangguan-gangguan yang akan berpengaruh pada perkembangan psikologis dan penurunan nilai-nilai akademisnya disekolah.

G. Karakteristik Bullying dan Indikator Bullying

Menurut Sesha Agistia Visty mengemukakan bahwa *bullying* mempunyai karakteristik tertentu:⁴⁴

1. Karakteristik korban (*victim*)

Karakteristik para korban *bullying* (*victims*) adalah korban merupakan individu yang pasif, cemas, lemah, kurang percaya diri, kurang populer dan memiliki harga diri yang rendah. Tipikal korban *bullying* biasanya adalah anak-anak atau remaja yang memiliki kecemasan sehingga menarik diri dari lingkungan sosial, terkucil dari kelompok sebayanya dan secara fisik lebih lemah dibandingkan kebanyakan teman sebayanya. Sedangkan pelaku *bullying* biasanya kuat, dominan dan asertif dan pelaku juga memperlihatkan perilaku agresif terhadap orang tua, guru, dan orang-orang dewasa lainnya.

2. Karakteristik pelaku *bullying*

- a. Mempunyai kebutuhan untuk merasa berkuasa dan unggul
- b. Biasanya secara fisik lebih kuat dari pada teman sebayanya
- c. Impulsif, mudah marah dan frustrasi
- d. Umumnya pembangkang, tidak patuh pada peraturan dan agresif

⁴⁴ Sesha Agistia Visty, “ Dampak Bullying Terhadap Perilaku Remaja Masa Kini (The Impact Of Bullying on Youth Behaviour Today)”, *Jurnal Intervensi Sosial dan Pembangunan (JISP)*, Vol. 2, No. 1, 2021, h .25

- e. Menunjukkan empati yang kurang terhadap orang lain dan terlibat dalam perilaku anti sosial
- f. Cenderung mempunyai konsep diri yang relatif tinggi

3. Karakteristik saksi

Karakteristik saksi dibagi menjadi dua macam yaitu saksi aktif dan saksi pasif. Saksi aktif seperti menyoraki dan turut menertawakan korban *bullying*, memberi validasi dan legitimasi bagi pelaku *bullying* untuk beraksi, mendukung atau memotivasi pelaku untuk semakin merajalela. Sedangkan saksi pasif seperti memilih diam dengan alasan takut atau demi keselamatan dirinya sendiri, bersikap acuh tak acuh dikarenakan menurutnya hal itu bukan urusannya.

Menurut Sejiwa (dalam Maria Natalia) menjelaskan pelaku *bullying* dan korban memiliki beberapa karakteristik, yaitu:⁴⁵

Memiliki fisik yang besar dan kuat, tubuh kecil dengan dominasi psikologis yang besar dari kalangan teman-temannya, memiliki kekuatan dan kekuasaan di atas korban *bullying*, merasa puas jika berkuasa dikalangan temna sebaya, menutupi kekurangan diri yang mempunyai rasa percaya diri rendah sehingga melakukan *bullying*, rasa percaya diri yang tinggi sehingga terdorong untuk menindas anak yang lebih lemah, umunya bersifat tempramental, merasa tidak memiliki teman sehingga menciptakan situasi *bullying* agar memiliki pengikut Sedangkan untuk korban *bullying* memiliki ciri-ciri pasif, bersifat tunduk terhadap orang yang membuat mereka tidak aman, merasa tidak berharga, dan tidak membalas ketika mereka dihina.

⁴⁵ Maria Natalia, "Peran Guru Dalam Mengatasi Bullying Di SMA Negeri Sasitamean", *Jurnal ilmu pendidikan*, Vol.8, No.1, 2023, h 18

Menurut Olweus (dalam Yuli Permata Sari) mengemukakan karakteristik *bullying* yaitu:⁴⁶

Karakteristik para korban *bullying* adalah korban merupakan individu yang pasif, cemas, lemah, kurang percaya diri, kurang populer dan memiliki harga diri yang rendah. Sedangkan pelaku *bullying* biasanya kuat, agresif, impulsive, menunjukkan kebutuhan atau keinginan untuk mendominasi dan memperlihatkan kekerasan.

Karakteristik yang paling mudah digunakan untuk membedakan yang mana korban dan pelaku adalah dari sisi fisiknya. Fisik pelaku umumnya berperawakkan tinggi dan sangat berbeda dengan anak-anak lainnya. Anak yang memiliki tubuh pendek memiliki kecenderungan yang lebih tinggi menjadi korban dibandingkan dengan anak lain. Segala sesuatu yang berbeda dapat pula menjadi sebuah pemicu seorang anak menjadi korban. Selain fisik, anak yang memiliki perbedaan cukup ekstrem berpotensi pula menjadi seorang korban. Misalnya, anak yang memiliki warna kulit lebih gelap dibandingkan dengan anak lain, atau anak berkulit putih diantara teman-teman yang berkulit gelap. Perbedaan aksen, perbedaan bentuk tubuh (misal, terlalu gemuk) perbedaan bentuk rambut, ataupun hal-hal yang berkaitan dengan orang tua yang memiliki masalah sering kali menjadikan anak sebagai bahan olokan, dengan kata lain target *bullying* verbal.

Kecenderungan perilaku *bullying* adalah suatu tindakan yang dilakukan secara berulang-ulang dimana tindakan sengaja dilakukan dengan tujuan untuk

⁴⁶ Yuli Permata Sari, "Fenomena *Bullying* Siswa: Studi Tentang Motif Perilaku *Bullying* Siswa", *Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, Vol.10, No.2, 2017, h.350

melukai dan membuat seseorang merasa tidak nyaman. Coloroso (Yosua Rononuwu) mengemukakan aspek dan indikator dari perilaku *bullying* yaitu:⁴⁷

1. Aspek fisik dengan indikator yaitu: memukul, melempar, menampar dan menyuruh orang lain menyerang korban
2. Aspek verbal dengan indikator yaitu: mengejek/mencela, menjuluki panggilan nama, meneriaki, menuduh dan menyebarkan gosip
3. Aspek psikologi dengan indikator yaitu: mengancam, meneror, dan memipulasi.

H. Pengertian Layanan Informasi

Layanan informasi merupakan salah satu jenis layanan dalam bimbingan dan konseling di sekolah untuk membantu peserta didik agar dapat terhindar dari berbagai masalah yang dapat mengganggu terhadap pencapaian perkembangan peserta didik, baik yang berhubungan dengan diri pribadi, sosial, belajar ataupun karirnya. Melalui layanan informasi diharapkan para peserta didik dapat menerima dan memahami berbagai informasi, yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan untuk kepentingan peserta didik.

Layanan pemberian informasi diadakan untuk membekali para peserta didik dengan pengetahuan tentang data dan fakta di bidang pendidikan sekolah, bidang pekerjaan dan bidang perkembangan pribadi-sosial, supaya mereka belajar tentang lingkungan hidupnya lebih mampu mengatur dan merencanakan

⁴⁷ Yosua Rononuwu, "Analisis Isi Pesan Bullying Dalam Film", *Jurnal E-Komunikasi*, Vol.8. No 1. 2020, h.9

kehidupannya sendiri.⁴⁸ Dengan pemberian layanan informasi pada peserta didik diharapkan dapat memahami dan menerima informasi yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

Menurut Tohirin (dalam Hani Fitri Ashari) mengatakan bahwa layanan informasi merupakan layanan yang 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 peserta didik.⁴⁹ Prayitno dan Erman Amti menjelaskan layanan informasi adalah kegiatan memberikan pemahaman kepada peserta didik yang membutuhkan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, dan untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki.⁵⁰

Winkel dan Sri Hastuti juga menjelaskan bahwa layanan informasi adalah usaha untuk membekali para siswa dengan pengetahuan tentang data dan fakta dibidang pendidikan sekolah, bidang pekerjaan, dan bidang perkembangan pribadi sosial ,supaya mereka belajar tentang lingkungan hidupnya lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupan sendiri.⁵¹

Dari pemaparan teori di atas dapat disimpulkan bahwa Layanan informasi adalah layanan yang membantu peserta didik menerima dan memahami berbagai

⁴⁸ Ade Chita Putri Harahap, "Pengembangan Media Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling di sekolah" *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol.4, No. 4, 2022, h. 5958

⁴⁹ Hani Fitri Ashari, "Kontribusi Layanan Informasi dalam Mencegah Perilaku Bulliyng Pada Siswa". *Jurnal Konseling*, Vol.1, No.1,2021, h. 10.

⁵⁰ Prayitno, Erman Amti, *Dasar-dasar Bimbingan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016). h.259

⁵¹ Winkel dan Sri Hastuti. *Bimbingan dan Konseling Di Institusi Pendidikan*, (Jakarta: Media Abadi, 2007), h.49

informasi diri, sosial, belajar, karir/jabatan dan pendidikan lanjutan. Jadi layanan informasi diberikan oleh guru bimbingan konseling kepada peserta layanan untuk memberikan informasi yang memungkinkan peserta layanan untuk memahami berbagai hal tentang dirinya. Sehingga peserta layanan dapat menjadi pribadi yang mandiri.

I. Tujuan Layanan Informasi

Layanan informasi juga bertujuan untuk pengembangan kemandirian. Pemahaman dan penguasaan siswa terhadap informasi yang diperlukannya akan memungkinkan siswa:

- a. Mampu memahami dan menerima diri dan lingkungannya secara objektif, positif, dan dinamis,
- b. Mengambil keputusan,
- c. Mengarahkan diri untuk kegiatan-kegiatan yang berguna sesuai dengan keputusan yang diambil dan mengaktualisasikan secara terintegrasi.

Winkel mengatakan layanan informasi bertujuan untuk membekali peserta didik dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman mengenai berbagai hal yang berguna untuk mengenal diri dan acuan dalam meningkatkan kegiatan dan prestasi belajar, mengembangkan cita-cita, menjalani kegiatan hidup sehari-hari dan mengambil keputusan.⁵²

Menurut Yusuf Gunawan tujuan layanan informasi yang bersifat umum adalah:⁵³

⁵² Winkel dan Hastuti, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2010), h.316

⁵³ Yusuf Gunawan, *Pengantar Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1987), h.88

- a. Menciptakan kesadaran akan kebutuhan dan keinginan yang aktif untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai pendidikan, pekerjaan, dan sosial pribadi.
- b. Membantu siswa untuk menguasai teknik memperoleh dan menafsirkan informasi agar siswa semakin maju dalam mengarahkan dan memimpin dirinya sendiri.
- c. Mengembangkan sifat dan kebiasaan yang akan membantu siswa dalam mengambil keputusan, penyesuaian, yang produktif memberikan kepuasan pribadi.
- d. Menyediakan bantuan untuk membuat pilihan tertentu yang progresif terhadap aktivitas khusus sesuai dengan kemampuan bakat minat individu.

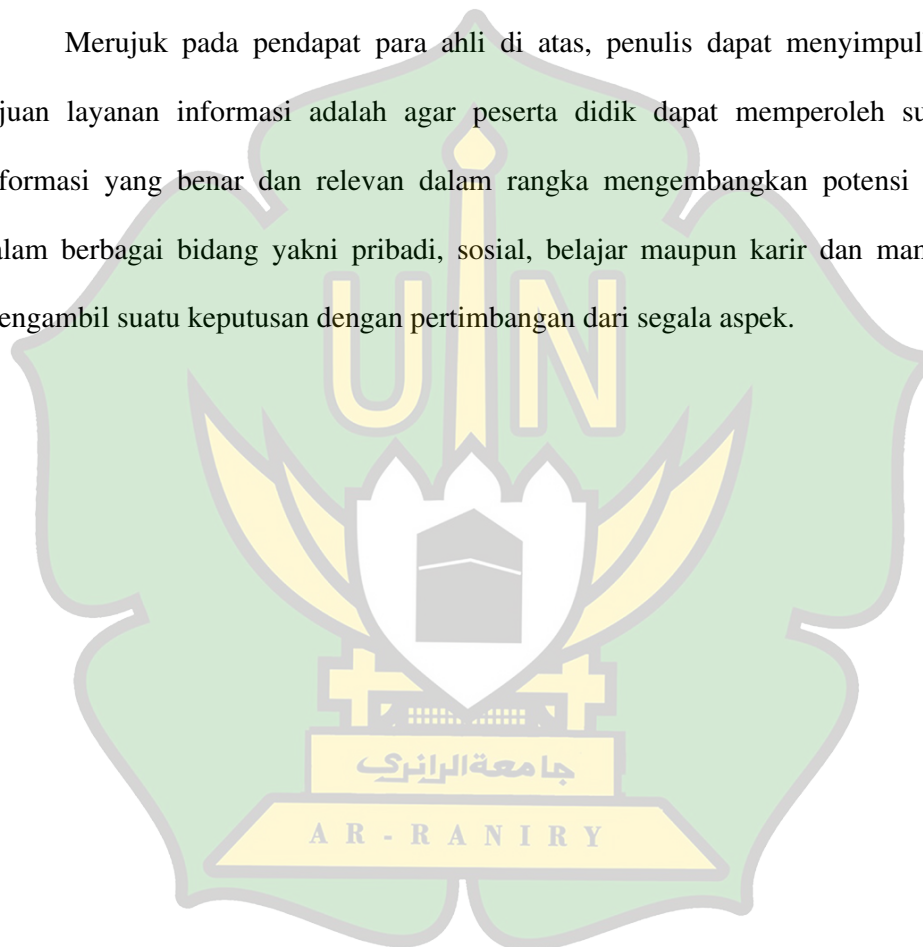
Layanan informasi sangat dibutuhkan oleh setiap peserta didik untuk merencanakan kehidupan masa depan. Kekurangan informasi dan keterbatasan dalam mengakses informasi mengakibatkan peserta didik akan tertinggal dalam segala kesempatan pengembangan diri maupun kesempatan untuk memahami lingkungan sosial. Prayitno mengungkapkan ada tiga alasan utama mengapa pemberian layanan informasi harus diselenggarakan:

- a. Membekali peserta didik dengan berbagai pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah yang akan dihadapi di masa depan mencakup lingkungan sekitar, pendidikan, sosial budaya, dan jabatan.
- b. Memungkinkan peserta didik dapat menentukan arah hidupnya, dalam artian ia tahu kemana dia ingin pergi. Syarat dasar untuk menentukan arah hidup adalah mengetahui hal apa yang harus dilakukan dan bagaimana bertindak

secara dinamis, kreatif dan inovatif berdasarkan informasi-informasi yang telah diperoleh tersebut.

- c. Setiap peserta didik adalah unik. Keunikan itu didasarkan oleh kepribadian dan karakter setiap orang yang berbeda-beda dalam bertindak dan mengambil suatu keputusan.⁵⁴

Merujuk pada pendapat para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan tujuan layanan informasi adalah agar peserta didik dapat memperoleh suatu informasi yang benar dan relevan dalam rangka mengembangkan potensi diri dalam berbagai bidang yakni pribadi, sosial, belajar maupun karir dan mampu mengambil suatu keputusan dengan pertimbangan dari segala aspek.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)*. Metode *Research and Development (R&D)* adalah proses dalam mengembangkan sebuah produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan.⁵⁵ Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris *reasearch and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu, digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Borg dan Gall menyatakan penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.⁵⁶

Research and development (R&D) yang ditulis oleh sugiono (Sukmadinata) dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (R&D). Produk yang dikembangkan yaitu aplikasi multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah. Metode yang digunakan dalam

⁵⁵ Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020), H. 164

⁵⁶ Ninit Alfianika, *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), H. 159

penelitian ini yaitu metode pengembangan model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*).⁵⁷

Produk yang dikembangkan dalam penelitian yaitu Powerpoint Interaktif *bullying* untuk pencegahan tindakan *bullying* pada peserta didik SMKN 3 Banda Aceh. Produk yang dihasilkan melalui prosedur pengembangan dan penyempurnaan sehingga menghasilkan suatu produk yang dapat bermanfaat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun dalam pengembangan ini menggunakan pola pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sesuai dengan namanya, ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Alasan peneliti menggunakan model ini karena sesuai dengan tujuan peneliti, model ADDIE cocok digunakan karena lebih efisien waktu serta lebih rasional dan lengkap pada setiap tahap pengembangan.

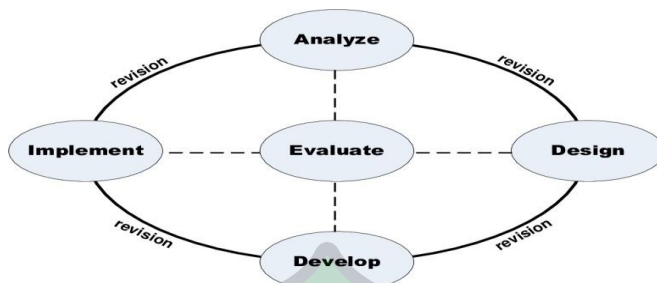
B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan model meliputi langkah-langkah sebagai berikut:⁵⁸

⁵⁷ Siti Aminah, "Implementasi Model ADDIE Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP Negeri 8 Pagaram)", *Jurnal Ilmiah Betrik*, Vol. 9, No. 3, (2018), H. 156.

⁵⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif...* H. 25

Gambar 3.1.
Langkah-Langkah Pengembangan Model Dick And Carrey



Langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam mengembangkan Powerpoint Interaktif yaitu: (1) Analisis, (2) Desain / Perancangan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi

1. *Analyze* (Analisis)

Langkah pertama yaitu analisis yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait dengan permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dengan cara melakukan wawancara kepada guru BK agar dapat mengetahui kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara terdapat beberapa anak yang melakukan tindakan *bullying* sehingga harus diberikan layanan informasi untuk pemahaman dan pencegahan *bullying* yang terjadi di sekolah, setelah ditinjau kebutuhan peserta didik SMKN 3 Banda Aceh adalah media yang berisi materi tentang *bullying* dan dampaknya. Dengan melakukan analisis pengumpulan informasi yang diperlukan untuk merancang produk atau inovasi yang tepat dan meminimalkan risiko gagal.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain (*design*) biasa disebut dengan rencana awal dalam pengembangan. Fase ini merupakan perumusan awal konsep yang akan

dikembangkan sebagai respon terhadap temuan analisis. Pengembang perlu merancang sesuai dengan apa yang sedang diteliti karena pada titik ini pengembang berencana untuk membuat desain media pembelajaran.⁵⁹

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan (development) merupakan tahap mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan. Pengembangan dalam Model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk (design) dalam hal ini adalah untuk media pembelajaran PowerPoint interaktif. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi PowerPoint interaktif sesuai analisis kebutuhan yang didapat. Mencari bahan seperti video dari youtube dan gambar-gambar animasi dari internet. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut dibuat dalam bentuk produk pengembangan media pembelajaran yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Ada dua tujuan utama yang harus dicapai: (1) membuat atau merevisi media pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan (2) memilih konsep media pembelajaran terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁶⁰ Setelah pembuatan media selesai, langkah berikutnya adalah mencari validasi dari beberapa ahli yang nantinya akan mendapat penilaian dan masukan guna kebutuhan revisi dalam pengembangan media. Adapun beberapa ahli tersebut adalah ahli media, ahli materi adalah dosen dari UIN Ar-raniry dan guru BK serta peserta didik.

⁵⁹ Rayanto, *Penelitian Model ADDIE* (Pasuruan:Pesrum Sekar Indah II 2020) h.125

⁶⁰ Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (Serang: 2019) h. 72

4. Implementasi

Pelaksanaan Setelah dilakukan revisi produk pada tahap *development* (pengembangan) dan dinyatakan layak maka produk siap di uji coba di lapangan. Fase implementasi ini bertujuan untuk mendukung guru dalam merencanakan pembelajaran dan berhasil melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Untuk tahap implementasi ini, adalah praktik umum untuk mempersiapkan guru dan siswa.⁶¹ Pada tahap uji coba guru menggunakan produk pengembangan media Powerpoint interaktif pada proses pembelajarannya. Peneliti bertindak sebagai observer di dalam kelas dan mengamati kondisi kelas saat media diuji coba. Peneliti mengambil data dengan memberikan lembar validasi pengguna untuk tahap evaluasi.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap akhir pada model pengembangan ADDIE yakni tahap evaluasi. Mengkaji atau mengevaluasi efisiensi proses dan produk media pembelajaran merupakan tujuan dari tahap evaluasi ini, yang dapat dilakukan baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan.⁶² Evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan media Powerpoint interaktif yang diterapkan kepada peserta didik XI BS SMKN 3 Kota Banda Aceh. Jika pada setiap tahapan masih ditemukan aspek yang perlu disempurnakan, maka peneliti akan melakukan revisi dan peninjauan ulang

⁶¹ Nizar, “ *Pengembangan Model ADDIE Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*”, Vol. 1, No. 1, 2021. h. 49

⁶²Bert Maribe Branch, *Instructional Design :The ADDIE Approach*. (London: Springer Science+Business Media, 2009). h. 2

sampai produk benar-benar layak dan efektif untuk dipakai secara berkepanjangan.

C. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan guna mencari penilaian produk pengembangan yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Uji coba ini ditujukan kepada para validator, guru BK dan peserta didik.

1. Desain Uji Coba

Adapun desain uji coba dari penelitian ini adalah:

a. Validasi Produk Uji

Validasi produk pengembangan media pembelajaran Powerpoint interaktif dilakukan oleh ahli/validator pada masing-masing bidangnya. Adapun ahli tersebut adalah ahli media, ahli materi dari dosen UIN Ar-raniry dan guru BK SMKN 3 Banda Aceh. Para ahli tersebut diberikan angket untuk memberikan penilaian, tanggapan, kritik dan saran mengenai produk pengembangan Powerpoint interaktif.

b. Uji Coba Produk

Uji coba produk media Powerpoint interaktif melalui layanan informasi pada materi *bullying* untuk pemahaman dan pencegahan *bullying* disekolah SMKN 3 Banda Aceh diterapkan pada 7 peserta didik. Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka langsung.

2. Subjek

Beberapa subjek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Ahli Media Pembelajaran seorang dosen yang memiliki kemampuan ahli dalam media pembelajaran dikenal sebagai ahli media pembelajaran. Pada produk media pembelajaran Powerpoint interaktif yang sedang dikembangkan peneliti, spesialis media pembelajaran akan memberi evaluasi dan masukan.
- b. Ahli Materi adalah seorang dosen yang ahli dalam bidang materi *bullying*. Ahli materi akan memberikan masukan dan penilaian terhadap materi yang ada didalam media Powerpoint interaktif yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Wawancara

Teknik pengumpulan data melalui wawancara dapat membantu peneliti untuk menemukan sebuah inovasi baru berupa pengembangan Powerpoint interaktif *bullying* untuk pemahaman dan pencegahan tindakan penindasan pada peserta didik. Inovasi ini didapat berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK dan observasi di SMKN 3 Banda Aceh.

2. Validasi produk

Validasi produk bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan spesifikasi dan standar yang telah ditentukan.⁶³

Validasi produk dalam penelitian ini dilakukan oleh ahli media, materi, dan pengguna. Objek yang akan di ukur berupa Powerpoint interaktif *bullying*.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah lembar validasi untuk ahli media, ahli materi, dan pengguna. Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan Powerpoint interaktif dan mendapatkan saran serta masukan terhadap Powerpoint interaktif *bullying*.

Tabel 3.1. Nama, Profesi dan Bidang Validator

No	Nama	Profesi	Validator
1	Raihan Islamadina, S.T., M.T	Dosen PTI UIN Ar-Raniry	Ahli Media
2	Faisal Anwar S. Pd.I., Med	Dosen BK UIN Ar-Raniry	Ahli Media
3	Wanti Khaira, M.Ed	Dosen BK UIN Ar-Raniry	Ahli Materi
4	Julianto, S.Ag., M.Si	Dosen Psikologi UIN Ar-Raniry	Ahli Materi
5	Nurfidia Sazani, S.Pd	Guru BK SMKN 3 Banda Aceh	Pengguna
6	Tujuh orang siswa	Siswa SMKN 3 Banda Aceh	Pengguna

7 orang siswa yang menjadi pengguna merupakan siswa yang dipilih berdasarkan rekomendasi dari guru BK.

1. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ahli media digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian validator terhadap kelayakan Powerpoint interaktif yang dikembangkan sehingga menjadi acuan dalam merevisi Powerpoint interaktif. Validator ahli

⁶³ Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. "Pengujian validasi isi (content validity) angket persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring matakuliah matematika komputasi", *Journal Focus Action of Research Mathematic*, Vol. 4, No. 77, 2020, h. 77

media memberikan penilaian terhadap Powerpoint interaktif dengan memberikan centang pada baris dan kolom yang sesuai pada lembar validasi, serta memberikan saran dan kritikan sebagai referensi untuk merevisi Powerpoint interaktif yang dikembangkan.

Azhar Arsyad menjelaskan media pembelajaran merupakan komponen atau alat yang berperan dalam pembelajaran sebagai alat bantu dalam memperjelas suatu informasi. Media harus memiliki kualitas teknis yang meliputi keterbacaan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, kualitas tampilan media, dan kualitas pendokumentasiannya.⁶⁴

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian					
				1	2	3	4	5	
1	Tampilan	a. Desain <i>layout</i> /tata letak	1. Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi						
			2. Ketepatan proporsi <i>layout</i>						
		b. Teks/Tipografi	1. Ketepatan pemilihan <i>font</i> agar mudah dibaca						
			2. Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca						
			3. Ketepatan warna teks agar mudah dibaca						
		c. Gambar	1. Komposisi gambar						
			2. Ukuran gambar						
			3. kualitas tampilan gambar						
		d. Video	1. ketepatan pilihan video dengan materi						
			2. kualitas video						
		e. Kemasan	1. kemenarikan cover depan						
			2. kesesuaian tampilan dengan isi						
		2	Pemrograman	a. Penggunaan navigasi dari <i>interactive link</i>	1. kelengkapan petunjuk penggunaan				
					2. tampilan petunjuk penggunaan				
					3. ketepatan penggunaan tombol navigasi				

⁶⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rajawali Pers, 2018), h. 175

			4. ketepatan kinerja <i>interactive link</i>					
		b. Penggunaan	1. Kesesuaian dengan pengguna					
			2. Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)					

Sumber: Azhar Arsyad, 2018

Kriteria penilaian oleh ahli media terdiri dari dua aspek utama yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman Powerpoint interaktif, yang masing-masing terbagi ke dalam beberapa indikator penilaian. Indikator pada aspek tampilan Powerpoint interaktif berupa desain *layout* (tata letak), teks atau tipografi, gambar, video, dan kemasan. Sedangkan indikator pada aspek pemrograman meliputi penggunaan navigasi dari *interactive link* dan penggunaan.

2. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi yang diberikan kepada ahli materi berisi tentang pertanyaan mengenai kelengkapan isi materi dan kevalidan materi dalam Powerpoint interaktif. Validator ahli materi memberikan penilaian terhadap materi dalam Powerpoint interaktif dengan memberikan centang pada baris dan kolom yang sesuai pada lembar validasi, serta memberikan saran dan kritikan sebagai referensi untuk merevisi Powerpoint interaktif yang dikembangkan.

Urip Purwono menyatakan terdapat beberapa aspek kriteria penilaian ahli materi, yaitu:⁶⁵

- a) Aspek kelayakan isi, mencakup indikator kesesuaian, keakuratan dan kemutakhiran materi, dan mendorong keingintahuan

⁶⁵ Urip Purwono, Standar Penilaian Bahan Ajar. (Jakarta, BSNP, 2018), h. 106

- b) Aspek kelayakan penyajian, mencakup indikator teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran, koherensi dan keruntutan alur pikir
- c) Aspek penilaian kontekstual, mencakup indikator hakikat, dan komponen kontekstual.

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator penilaian	Butir penilaian	Penilaian					
				1	2	3	4	5	
1	Kelayakan Isi	a. Kelayakan isi/materi	1. Kelengkapan materi						
			2. Keluasan materi						
			3. Kedalaman materi						
		b. Kontruksi	1. Keakuratan konsep dan definisi						
			2. Gambar dan ilustrasi						
		c. Kemutakhiran materi	1. Menggunakan video ilustrasi						
d. Mendorong keingintahuan	1. Mendorong rasa ingin tahu								
	2. Menciptakan kemampuan bertanya								
2	Kelayakan Penyajian	a. Teknik Penyajian	1. Desain, tampilan, warna, komposisi, ukuran, unsur tata letak menarik dan sesuai						
			2. Memuat gambar yang sesuai						
3	Kebahasaa n	a. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat						
			2. Keefektifan kalimat						
			3. Kebakuan istilah						
		b. Komunikatif	1. Pemahaman terhadap pesan atau informasi						
			c. Dialogis dan interaktif	1. Kemampuan memotivasi siswa					
				2. Ketepatan tata bahasa					
3. Ketepatan ejaan									

Sumber: dimodifikasi dari Urip Purwono, 2018

Kisi-kisi penilaian ahli materi memiliki beberapa aspek yakni kelayakan isi, kelayakan penyajian, serta aspek bahasa. Setiap aspek memiliki beberapa indikator diantaranya, kelayakan isi terdapat indikator kelayakan isi atau materi. aspek kelayakan penyajian terdapat indikator teknik penyajian dan aspek kebahasaan terdapat indikator lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif.

4. Lembar Validasi Pengguna

Urip Purwono menjelaskan indikator dalam penilaian pengguna mencakup materi, bahas, dan ketertarikan.⁶⁶ Lembar validasi pengguna digunakan untuk mengetahui kelayakan Powerpoint interaktif yang dikembangkan dengan cara memberikan Powerpoint interaktif dan lembar validasi kepada siswa/guru BK. Pada lembar validasi, siswa memberikan penilaian terhadap Powerpoint interaktif dengan memberi centang pada baris dan kolom yang sesuai pada lembar validasi.

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Penilaian Pengguna

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Bobot Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	1. Saya mudah memahami isi materi dari Powerpoint interaktif					
		2. Powerpoint ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang <i>bullying</i> dan dampaknya					
		3. Urutan atau susunan materi yang ada di Powerpoint interaktif dapat membantu pemahaman saya					
		4. Saya mudah memahami materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					
2	Kelayakan Penyajian	1. Gambar dalam Powerpoint interaktif sangat menarik					
		2. Powerpoint interaktif ini memotivasi saya untuk lebih					

⁶⁶ Urip Purwono, *Standar Penilaian Bahan Ajar*. (Jakarta: BSNP, 2018), h. 140

		memahami <i>bullying</i> dan jenis-jenisnya					
		3. Powerpoint interaktif ini membuat saya lebih mengerti tentang <i>bullying</i> dan bentuk-bentuk tindakannya					
		4. Powerpoint ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan saya					
3	Kelayakan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan dalam Powerpoint interaktif sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya					
		2. Bahasa yang digunakan sederhana					
		1. Tampilan Powerpoint interaktif sangat menarik dilihat					
		2. Gambar atau ilustrasi yang ada didalam Powerpoint tidak kekanak-kanakan					
		3. Ukuran huruf pada Powerpoint interaktif jelas dan mudah dibaca					
		4. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas					

Sumber: dimodifikasi dari Urip Purwono, 2018

Kisi-kisi penilaian pengguna mencakup lima aspek, yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan desain. Dalam kelayakan isi, pengguna harus mengisi butir penilaian Powerpoint interaktif dengan pemahamannya terkait materi dalam powerpoint interaktif, dan seberapa jauh Powerpoint interaktif mendorong rasa keingintahuan pengguna tentang *bullying* dan dampaknya. Dalam aspek kelayakan penyajian mencakup ketertarikan gambar dalam Powerpoint Interaktif, dan apakah Powerpoint yang ditampilkan dapat membuat pengguna menjadi lebih paham tentang *bullying* dan dampaknya. Dalam kelayakan bahasa, pengguna menilai kemudahan atau kesederhanaan

penyampaian bahasa yang digunakan dalam Powerpoint interaktif. Kelayakan desain berupa penilaian tentang ilustrasi gambar dalam Powerpoint interaktif, dan ukuran huruf.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah jenis deskriptif kuantitatif, yaitu cara pengolahan data yang dilakukan dengan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan persentase mengenai suatu objek yang diteliti. Data yang digunakan dalam penelitian bersumber dari lembar validasi ahli media, ahli materi, dan pengguna.⁶⁷

Peneliti menggunakan skala lebih dari dua titik pada penskoran analitik. Skala penilaian terdiri dari skala 1 sampai 5 dengan mengacu kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.5. Kriteria Penilaian⁶⁸

Skor	kriteria
1	Sangat tidak layak
2	Kurang layak
3	Cukup layak
4	Layak
5	Sangat layak

Tabel 3.5 menunjukkan kriteria penilaian yang digunakan dalam instrumen, berupa:

1. Jika penilaian berada pada skor 1 maka termasuk kriteria sangat tidak layak
2. Jika penilaian berada pada skor 2 maka termasuk kriteria kurang layak
3. Jika penilaian berada pada skor 3 maka termasuk kriteria cukup layak

⁶⁷ Lasmiyati dan Idris Harta, "Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP", *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 9, No. 2, 2018, h.162

⁶⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 24

4. Jika penilaian berada pada skor 4 maka termasuk kriteria layak
5. Jika penilaian berada pada skor 5 maka termasuk kriteria sangat layak.

Data yang diperoleh dari instrumen, dianalisis dengan teknik analisis dan persentase sesuai dengan rumus yang ditentukan sebagai berikut:

Untuk mendapatkan nilai maksimum (Nm) dari analisis data hasil uji media dan materi dapat dihitung dengan menggunakan persamaan dibawah ini:

$$Nm = A \times B \times C$$

Keterangan :

A = Jumlah validator

B = skor maksimum validasi (5)

C = Jumlah butir kriteria validasi

Untuk mendapatkan nilai persentase dari analisis data hasil uji media dan materi dapat dihitung dengan menggunakan persamaan dibawah ini:

$$K = \frac{N}{Nm} \times 100\%$$

Keterangan :

N = Total skor yang diperoleh

Nm = Nilai maksimum

100 = Bilangan konstan⁶⁹

Agar mengetahui kelayakan Powerpoint interaktif yang dikembangkan, nilai yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

⁶⁹ Heni Setyawati, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa", *Bioedukasi*, Vol. XV, No. 1, 2017, h. 34

Tabel 3.6. Kriteria Kelayakan Media⁷⁰

Persentasi Pencapaian	Interpretasi
$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat layak
$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$	Layak
$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$	Cukup layak
$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$	Kurang layak
$0\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$	Sangat tidak layak

Berdasarkan tabel 3.6. di atas menunjukkan bahwa tingkatan interpretasi kelayakan media berupa:

1. Jika persentase pencapaian berada pada rentang skor 81% sampai 100%, maka interpretasi kelayakan media dapat dikatakan sangat layak.
2. Jika persentase pencapaian berada pada rentang skor 61% sampai 80%, maka interpretasi kelayakan media dapat dikatakan layak.
3. Jika persentase pencapaian berada pada rentang skor 41% sampai 60%, maka interpretasi kelayakan media dapat dikatakan cukup layak.
4. Jika persentase pencapaian berada pada rentang skor 21% sampai 40%, maka interpretasi kelayakan media dapat dikatakan kurang layak.
5. Jika persentase pencapaian berada pada rentang skor 0% sampai 20%, maka interpretasi kelayakan media dapat dikatakan sangat tidak layak.

⁷⁰ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2018),

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Banda Aceh yang berlokasi di jalan Sultan Malikul Saleh, Lhong Raya Kecamatan Bandar Raya Banda Aceh. Peneliti mendapatkan surat izin penelitian melalui portal sistem informasi akademik (SIKAD) mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh secara online pada 8 Juli 2024. Peneliti menyerahkan surat izin penelitian pada 15 Juli 2024 ke bagian TU (Tata Usaha) SMA Negeri 3 Banda Aceh, setelah diizinkan oleh kepala sekolah kemudian peneliti diarahkan untuk bertemu secara langsung dengan guru BK yaitu Ibu Nurfidia Sazani. Peneliti melaksanakan penelitian untuk pengumpulan data dari 7 responden siswa SMKN 3 Banda Aceh yang direkomendasikan oleh guru BK. Peneliti memulai tahapan pengenalan dengan siswa yang sudah direkomendasikan oleh guru BK dan memberikan sedikit penjelasan terhadap maksud dan tujuan dari kehadiran peneliti. Kemudian peneliti memulai tahapan untuk pengumpulan data dengan menjelaskan bagaimana cara pengisian lembar validasi yang sudah peneliti siapkan. selanjutnya masuk tahapan dimana siswa membaca dan mengisi angket yang telah peneliti bagikan. Setelah proses pengisian angket berlangsung, peneliti membuka sesi tanya jawab. Setelah sesi tanya jawab selesai peneliti mengakhiri pertemuan tersebut dengan Al-Fatihah.

SMK Negeri 3 Banda Aceh merupakan sekolah menengah atas yang dipimpin oleh Ibu Sufriani S.Pd. SMK Negeri 3 Banda Aceh telah berdiri pada

bulan Agustus 1957 dan kini terakreditasi A. Visi sekolah ialah “Menjadi SMK Unggul Yang Menghasilkan Tenaga Profesional Yang Beriman Dan Bertakwa Memenuhi Standar Nasional dan Internasional”. Misi SMK Negeri 3 Banda Aceh adalah: menghasilkan tamatan yang terampil sesuai dengan program keahlian dan penempatan lulusan di industri/dunia usaha. Mewujudkan budaya kerja industri di sekolah. Mempersiapkan lulusan yang memiliki keterampilan dan jiwa wirausaha.

B. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa Powerpoint interaktif *bullying* untuk pemahaman dan pencegahan *bullying* yang sering terjadi pada siswa SMKN 3 Banda Aceh. Proses pengembangan Powerpoint Interaktif diadaptasi dari model pengembangan ADDIE, Langkah-langkah yang dilakukan peneliti yaitu: (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

1. Analyze

Langkah analisis merupakan proses penelusuran masalah dengan peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru BK SMKN 3 Banda Aceh. Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti menemukan sebuah terobosan berupa pemberian media pada layanan informasi yang dapat mencegah *bullying* yang terjadi di sekolah membuat siswa aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa Powerpoint interaktif. Media ini bertujuan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran supaya lebih bervariasi, menyenangkan serta capaian pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, pengembangan media pada layanan

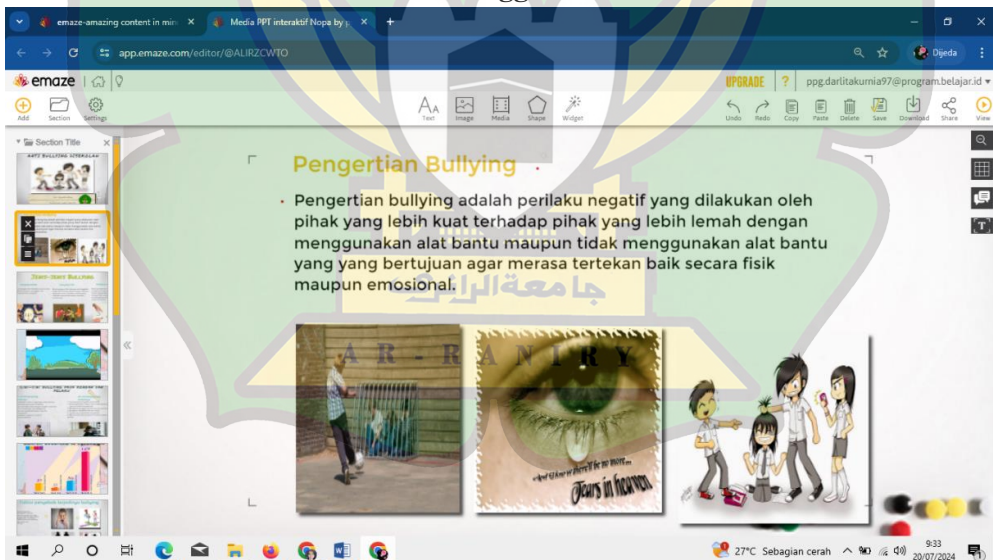
informasi juga didukung dengan fasilitas di sekolah yang sudah mendukung pembelajaran yang terintegrasi dengan penggunaan teknologi.

2. Design

Tahap desain merupakan penuangan rancangan konsep desain awal membuat media pembelajaran Powerpoint interaktif sebagai acuan tahap pengembangan berikutnya. Kerangka konseptual untuk membuat media pembelajaran disajikan berdasarkan dari perolehan tahap analisis sebelumnya.

- a) Penentuan konten pada media pembelajaran ini berdasarkan hasil tahap analisis. Materi yang ditentukan adalah materi tentang *bullying* dan jenis-jenisnya.

Gambar 4.1.
Emaze Proses Menentukan Konten Powerpoint
Interaktif Menggunakan Link



Gambar 4.1 menampilkan proses penentuan konten dengan tampilan konten yang menarik dilakukan peneliti menggunakan link *Emaze*.

- b) Merancang desain produk pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menuangkan ide kedalam rumusan konsep yang menggambarkan spesifikasi media pembelajaran Powerpoint interaktif. Sebagai bahan pengembangan rancangan media pembelajaran PowerPoint interaktif maka untuk memudahkan pemahaman, peneliti menggunakan emaze yang memuat berbagai bentuk powerpoint yang menarik dan dapat dibagikan berupa link sehingga dapat diakses dimanapun dan kapan pun

Gambar 4.2.
Proses Merancang Desain Menggunakan link *Emaze*



Gambar 4.2 menampilkan proses desain *cover* dan tampilan slide Powerpoint interaktif yang dilakukan peneliti menggunakan Link *Emaze*.

- c) Menyusun Instrumen Validasi Ahli

Peneliti menyusun instrumen validasi ahli yang meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli pengguna dalam bentuk angket yang berisi beberapa pernyataan dan lima skala penilaian. Pada lembar angket juga terdapat kolom komentar dan saran yang dapat diisi oleh validator

supaya dapat digunakan peneliti untuk memperbaiki media yang telah dibuat menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pemilihan setiap validator sendiri sesuai dengan kemampuan dibidangnya, validator tersebut meliputi dosen yang memiliki keahlian dalam bidang pengembangan media dan validator ahli materi yang memiliki keahlian dalam materi *bullying* dan seorang guru BK dan 7 orang peserta didik sebagai validator pengguna.

3. *Development*

Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat media Powerpoint interaktif sesuai analisis kebutuhan yang didapat. Selain itu juga meminta penilaian dan saran dari para tim ahli validasi untuk selanjutnya sebagai bahan pertimbangan pengembangan media.

Validasi desain Powerpoint interaktif dilakukan oleh empat orang validator yang memiliki keahlian di setiap bidang yang akan divalidasi. Keempat validator yaitu 2 orang validator ahli media dan 2 orang validator ahli materi. Validasi produk mencakup nilai 1) sangat tidak layak, 2) kurang layak, 3) cukup layak, 4) layak, 5) sangat layak. Dari hasil validasi diperoleh data dalam bentuk data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skala penilaian lembar validasi dan data kualitatif diperoleh dari saran atau masukan yang diberikan oleh validator. Perolehan data selanjutnya akan diolah untuk mengetahui tingkat kevalidan produk.

a) Validasi Ahli Media

Validasi dari ahli media bertujuan untuk menilai kecocokan Powerpoint Interaktif dalam hal tampilan dan penyajian. Validator media terdiri dari dua

dosen, yaitu: (1) ibu Raihan Islamadina, S.T., M.T Dosen Pendidikan Teknik Elektro, (2) Bapak Faisal Anwar S. Pd.I., MEd. Dosen Bimbingan Konseling. Keduanya merupakan dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Para ahli memberikan penilaian berdasarkan kriteria yang tercantum dalam lembar validasi media. Para ahli akan memberikan tanda centang pada salah satu dari lima skala penilaian untuk setiap pertanyaan, dan memberikan masukan untuk perbaikan jika diperlukan. Hasil penilaian oleh ahli media terhadap Powerpoint interaktif *bullying* dapat dilihat dalam Tabel 4.1 berikut:

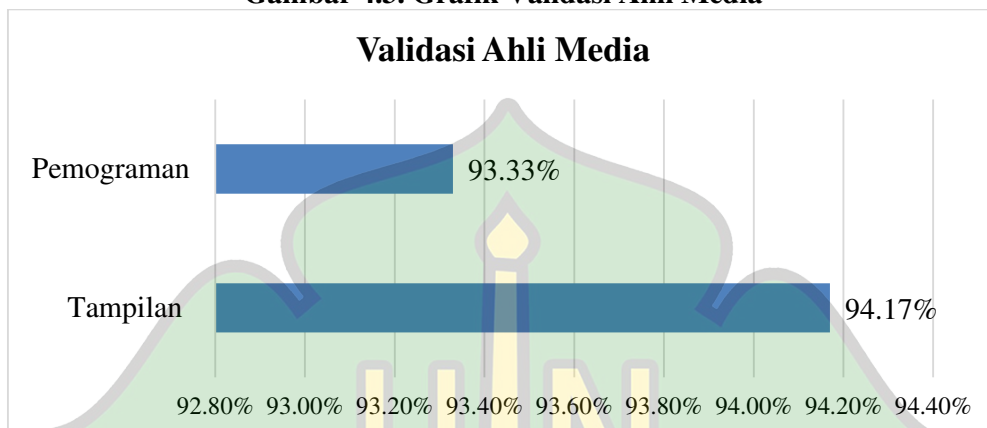
Tabel 4.1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Validator		Jlh Skor	Total Skor	Nilai Maks	%	Kriteria Kelayakan
			1	2					
Tampilan	Desain Layout / Tata Letak	P-1	5	4	9	113	120	94,17%	Sangat Layak
		P-2	5	5	10				
	Teks / Tipografi	P-1	5	5	10				
		P-2	5	5	10				
		P-3	5	5	10				
	Gambar	P-1	5	5	10				
		P-2	5	4	9				
		P-3	5	4	9				
	Video	P-1	5	3	8				
		P-2	5	5	10				
Kemasan	P-1	5	4	9					
	P-2	5	4	9					
Pemrograman	Penggunaan navigasi dari <i>interactive link</i>	P-1	5	4	9	56	60	93,33%	Sangat Layak
		P-2	5	5	10				
		P-3	5	4	9				
		P-4	5	5	10				
	Penggunaan	P-8	5	4	9				
		P-1	4	5	9				
Jumlah Skor Keseluruhan						169			
Nilai Maksimal Keseluruhan						180			
Persentase Keseluruhan						94%			
Kriteria Penilaian Keseluruhan						Sangat Layak			

Tabel 4.1 menunjukkan data hasil validasi ahli media. Powerpoint Interaktif yang dikembangkan peneliti secara keseluruhan mendapat persentase

skor 94% dengan kriteria penilaian sangat layak. Berdasarkan tabel 3.5 jika persentasi pencapaian berada pada rentang skor 81% sampai 100%, maka interpretasi kelayakan media dapat dikatakan sangat layak.

Gambar 4.3. Grafik Validasi Ahli Media



Berdasarkan gambar 4.3 dapat dilihat tingkat kelayakan per aspek. Pada aspek tampilan mendapat skor 94,17% dengan kualitas tampilan gambar yang menarik, ketepatan ukuran dan warna huruf yang mudah dibaca. Aspek pemograman mendapat skor 93,33% dengan kualitas kelengkapan petunjuk penggunaan dan kinerja *interactive link* yang mudah diakses. Maka kedua aspek berada pada kriteria sangat layak untuk digunakan.

Tabel 4.2. Saran dan Masukan dari Ahli Media

Nama Ahli Media	Saran dan Masukan
Faisal Anwar, S.Pd.I., Med	1. Tampilan cover depan dapat dimodifikasi lagi dengan gambar siswa SMA agar sesuai dengan peserta didik

Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media, peneliti melakukan perbaikan tampilan dan efektifitas Powerpoint interaktif agar mudah

digunakan siswa.

b) Validasi Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian dengan tujuan mengetahui kelayakan Powerpoint interaktif *bullying* dari segi kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kebahasaan. Validator materi terdiri dari dua dosen, yaitu: (1) Ibu Wanty Khaira, M.Ed. dosen Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, (2) Bapak Julianto, S.Ag., M.Si. dosen Fakultas Psikologi. Keduanya merupakan dosen Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Para ahli memberikan penilaian dengan mencentang setiap butir penilaian pada skala yang telah ditentukan dalam lembar validasi materi, dan memberi kritik maupun saran perbaikan jika diperlukan. Data hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

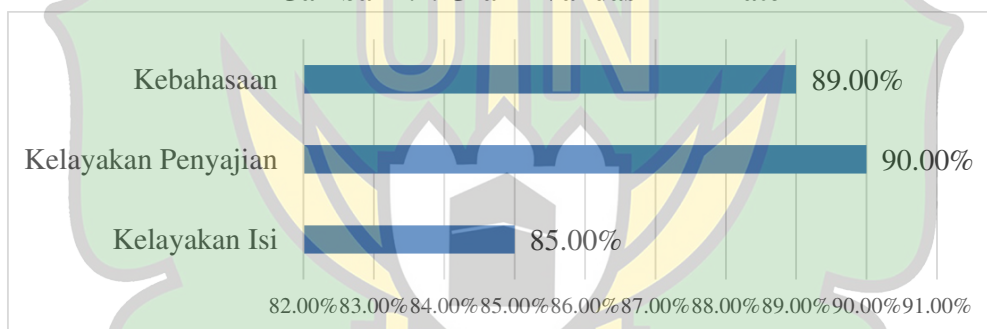
Tabel 4.3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Validator		Jlh Skor	Total Skor	Nilai Maks	%	Kriteria Kelayakan
			1	2					
Kelayakan Isi	Kelayakan Isi/materi	P-1	5	3	8	68	80	85,00%	Sangat Layak
		P-2	5	3	8				
		P-3	5	3	8				
	Kontruksi	P-1	5	4	9				
		P-2	5	4	9				
	Kemutakhiran materi	P-1	5	4	9				
Mendorong keingintahuan dan Kebenaran Isi	P-1	5	3	8					
	P-2	5	4	9					
Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian	P-1	5	4	9	18	20	90,00%	Sangat Layak
		P-2	5	4	9				
Kebahasaan	Lugas	P-1	5	4	9	62	70	89%	Sangat Layak
		P-2	5	3	8				
		P-3	5	4	9				
	Komunikatif	P-1	5	4	9				

Dialogis dan Interaktif	P-1	5	3	8			
	P-2	5	5	10			
	P-5	5	4	9			
Jumlah Skor Keseluruhan					150		
Nilai Maksimal Keseluruhan					170		
Persentase Keseluruhan					88%		
Kriteria Penilaian Keseluruhan					Sangat Layak		

Berdasarkan tabel 4.3 data hasil validasi ahli materi mendapat skor keseluruhan sebesar 88% dengan kriteria sangat layak, hal ini sejalan dengan kriteria kelayakan yang terdapat pada tabel 3.5 jika persentasi pencapaian berada pada rentang skor 81% sampai 100%, maka interpretasi kelayakan media dapat dikatakan sangat layak.

Gambar 4.4. Grafik Validasi Ahli Materi



Gambar 4.4 menunjukkan tingkat kelayakan per aspek. Pada aspek kelayakan isi berada pada skor 85% dengan keakuratan konsep dan definisi yang dapat mendorong rasa keingintahuan. Aspek kelayakan penyajian mendapat skor 90% dengan desain tampilan, warna, ukuran, unsur tata letak Powerpoint interaktif yang menarik. Aspek kebahasaan mencapai skor 89% dengan struktur kalimat dan kebakuan istilah dalam Powerpoint interaktif yang mudah dipahami. Maka ketiga aspek penilaian materi mencapai kriteria sangat layak.

Dari hasil validasi oleh ahli materi, terdapat saran dan masukan untuk Powerpoint interaktif pemahaman belajar. Berikut saran dan masukan dari ahli materi:

Tabel 4.4. Saran dan Masukan dari Ahli Materi

Nama Ahli Materi	Saran dan Masukan
Julianto, S.Ag., M.Si.	Perlu pendalaman yang menyeluruh dan mendetail dan dikutip dari beberapa para ahli terhadap isi materi. Namun, Powerpoint interaktif secara tampilan sudah sangat baik.

Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi, peneliti melakukan studi pustaka terkait materi *bullying* dan melakukan perbaikan isi Powerpoint interaktif.

4. Implementasi

Pelaksanaan yang bertujuan untuk menguji kelayakan dan kepuasan pengguna terhadap Powerpoint interaktif *bullying* yang di rancang secara sistematis dalam 15 bentuk slide yang tidak hanya menampilkan teks, tetapi juga dapat menampilkan gambar yang sesuai dengan peserta didik SMA, video yang berdurasi sekitar 4 sampai 5 menit, audio yang menarik, grafik data yang terbaru, diagram, dan animasi yang sangat menarik, materi tentang pencegahan *bullying* yang di dapat di lakukan oleh peserta didik di sekolah. Validator pengguna terdiri dari satu orang guru BK SMK Negeri 3 Banda Aceh yakni Ibu Nurfidia Sazani, S.Pd. Serta tujuh orang siswa SMK Negeri 3 Banda Aceh, yang direkomendasi oleh guru BK yakni Ayu Maulida, Rana Hafiza Kansa, Syaza Naurah Izzati, Fadhilah Humaira, Athirah Amanda Putri, Thalia Nisaul Ghina dan Aufa Zayyana

Anwar. Sehingga total validator pengguna berjumlah delapan orang. Pengguna memberikan penilaian dengan mencentang setiap butir penilaian pada skala yang telah ditentukan dalam lembar validasi pengguna. Data hasil validasi pengguna dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5. Hasil Validasi Pengguna

Butir Penilaian	Validator								Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	
Saya mudah memahami isi materi dari pperpoint intetraktif ini	5	5	5	4	5	4	4	4	36
Powerpoint interaktif ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang <i>bullying</i> dan dampaknya	4	5	5	5	5	5	5	4	38
Urutan atau susunan materi yang ada di powerpoint interaktif dapat membantu pemahaman saya	4	5	5	5	5	5	5	5	39
Saya mudah memahami matrei yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	5	4	5	5	4	5	4	5	37
Gambar di powerpoint interaktif sangat menarik	5	5	5	5	5	4	5	4	38
Powerpoint interaktif ini memotivasi saya untuk lebih memahami <i>bullying</i> dan jenis-jenisnya	5	5	4	5	5	5	5	5	39
Powerpoint interaktif ini membuat saya lebih mengerti tentang <i>bullying</i> dan tindakan-tindakanya	5	4	5	3	5	4	5	3	34
Powerpoint interaktif sangat bermanfaat dalam menambah wawasan saya	4	4	5	4	5	4	5	5	36
Bahasa yang digunakan dalam powerpoint interaktif sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya	5	5	4	5	5	5	5	5	39
Bahasa yang digunakan sederhana	5	5	5	5	5	5	5	5	40
Tampilan powerpoint interaktif sangat menarik dilihat	4	4	5	5	4	3	5	5	35
Gambar atau ilustrasi yang ada di dalam powerpoint interaktif tidak kekanakan-kanakan	5	5	5	4	5	5	5	5	39

Ukuran huruf pada powerpoint interaktif jelas dan mudah dibaca	5	5	4	4	4	5	5	5	37
Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas	5	4	4	5	5	4	4	5	36
Total Skor Keseluruhan									523
Nilai Maksimal									600
Persentase									87%
Kriteria Kelayakan									Sangat Layak

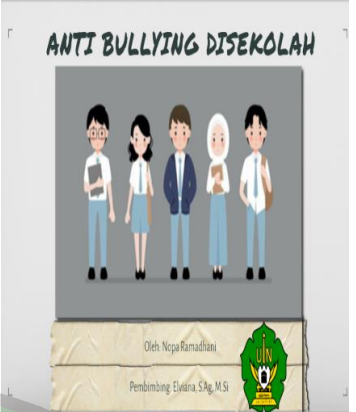



Hasil validator pengguna pada table 4.5 menunjukkan skor total sebesar 559 jika di persentasekan mendapat nilai sebesar 87% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan table 3.5 jika persentasi pencapaian berada pada rentang skor 81% sampai 100% maka interpretasi kelayakan media dapat dikatakan sangat layak.

5. Evaluation

Tahap akhir pada model pengembangan ADDIE yakni tahap evaluasi. Mengkaji atau mengevaluasi untuk mengukur kelayakan media Powerpoint interaktif yang di terapkan kepada peserta didik XI BS SMKN 3 Banda Aceh. Peneliti melakukan revisi dan peninjauan ulang sampai produk benar-benar layak dan efektif untuk dipakai secara berkepanjangan. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran maupun masukan yang diberikan oleh para validator dan dosen pembimbing. Adapun revisi dan penambahan fitur baru dalam Powerpoint interaktif yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan kualitas Powerpoint interaktif *bullying* sebagai berikut:

Tabel 4.6.
Revisi dan Penambahan Fitur Baru dalam Powerpoint Interaktif

Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
------------------------	-----------------------	-----------------------

<p>1. Revisi tampilan cover Powerpoint Interaktif</p>	 <p>ANTI BULLYING DI SEKOLAH</p> <p>Oleh: Noga Ramadhani</p> <p>Pembimbing: Elviana, S.Ag, M.Si</p>	 <p>ANTI BULLYING DI SEKOLAH</p> <p>Oleh: Noga Ramadhani</p> <p>Pembimbing: Elviana, S.Ag, M.Si</p>
<p>2. Revisi animasi pada isi Powerpoint</p>	 <p>Biyani</p>	 <p>Kamu kenapa Rino?</p>
<p>3. Revisi grafik dengan data yang terbaru</p>	 <p>Dampak Bullying pada Korban</p> <ul style="list-style-type: none"> Gangguan tidur Penurunan Kinerja Memicu Masalah Mental Masalah kepercayaan Miliki Pikiran Tenang untuk Balas Dendam Memicu Masalah Kesehatan 	 <p>Dampak Bullying Pada Korban</p> <ol style="list-style-type: none"> Gangguan Tidur Penurunan Kinerja Memicu Masalah Mental Masalah kepercayaan

Gambar yang terdapat dalam Tabel 4.6 menunjukkan tampilan cover Powerpoint interaktif sebelum direvisi dan sesudah direvisi. Serta fitur baru yang ditambahkan dalam Powerpoint interaktif berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator dan dosen pembimbing

C. Pembahasan

1. Proses Pengembangan Powerpoint Interaktif Bullying Pada Layanan Informasi SMKN 3 Banda Aceh

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk serta menguji kelayakan dan keefektifan dari produk yang dihasilkan.⁷¹ Produk yang dikembangkan berupa Powerpoint interaktif *bullying*. Model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan ADDIE.⁷² Langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam mengembangkan Powerpoint interaktif 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Elvina menyebutkan kelebihan penggunaan Powerpoint interaktif yaitu:⁷³ Mudah dalam pembuatannya dan penggunaannya, baik oleh guru maupun peserta didik, Dapat digunakan individu ataupun kelompok, Biaya pembuatannya tidak mahal, Memiliki daya tarik pada tampilannya

⁷¹ Sugiono, “*Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 12

⁷² Siti Aminah, “Implementasi Model ADDIE Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP Negeri 8 Pagaram)”, *Jurnal Ilmiah Betrik*, Vol. 9, No. 3, (2018), h. 156.

⁷³ Elviana, “Keunggulan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan”. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, Vol. 6 No. 2, 2020, h. 2

Secara keseluruhan Powerpoint interaktif memiliki kelebihan dibandingkan dengan bahan ajar cetak. Powerpoint interaktif memberikan keunggulan dalam pembelajaran, terutama dalam hal interaktivitas, motivasi, dan fleksibilitas dalam penggunaannya.

Alasan peneliti menggunakan model ini karena sesuai dengan tujuan peneliti, model ADDIE cocok digunakan karena lebih efisien waktu serta lebih rasional dan lengkap pada setiap tahap pengembangan. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan Powerpoint interaktif *bullying* untuk pemahaman dan pencegahan pada siswa SMKN 3 Banda Aceh.

Powerpoint interaktif yang telah dirancang oleh peneliti kemudian divalidasi oleh 2 orang validator ahli media dan 2 orang validator ahli materi. Validator yang disebutkan memiliki kriteria yang sesuai dengan Powerpoint interaktif yang dikembangkan. Tujuan validasi produk adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.⁷⁴

Produk yang telah divalidasi kemudian direvisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator. Adapun saran dan masukan yang harus direvisi dari bapak Faisal Anwar, Pd.I., MEd. selaku validator ahli media revisi tampilan cover depan dapat dimodifikasi lagi dengan gambar siswa SMA agar sesuai dengan peserta didik. Dan bapak Julianto, S.Ag., M.Si., selaku validator ahli materi yaitu revisi animasi berbentuk video dengan animasi yang lebih sesuai untuk anak SMK yang tidak kekanak-kanakan. Powerpoint interaktif yang telah direvisi dianggap layak untuk lanjut ketahap uji coba produk atau uji

⁷⁴ Wilda Susanti, Pembelajaran aktif, kreatif, dan mandiri pada mata kuliah algoritma dan pemrograman, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021), h.81

respon terhadap Powerpoint interaktif *bullying*.

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data guna memodifikasi atau memperbaiki kelemahan sehingga produk yang dihasilkan benar-benar memenuhi spesifikasi berdasarkan kebutuhan siswa (pengguna).⁷⁵ Uji coba produk dilakukan kepada 1 orang guru BK dan 7 orang siswa SMKN 3 Banda Aceh. Sebelum mengisi lembar validasi peneliti menunjukkan serta menjelaskan kepada siswa terkait Powerpoint interaktif *bullying* yang telah dikembangkan, kemudian peneliti meminta siswa untuk mengisi lembar validasi yang memuat 14 butir pertanyaan berdasarkan pendapatnya masing-masing.

Berdasarkan hasil uji coba, peneliti melakukan evaluasi dan perbaikan dalam Powerpoint interaktif sesuai dengan saran dan masukan dari para pengguna, validator, dan dosen pembimbing. Evaluasi produk merupakan langkah terakhir yang dilakukan peneliti dalam proses pengembangan Powerpoint interaktif *bullying*. Evaluasi produk bertujuan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan, mencakup peningkatan kinerja Powerpoint interaktif dan penambahan fitur baru dalam Powerpoint interaktif.⁷⁶ Sehingga pada langkah ini, Powerpoint interaktif yang dihasilkan memiliki kriteria kelayakan yang sesuai kebutuhan pengguna dan tingkat efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan.

⁷⁵ Muh Fahrurrozi dan H. Mohzana, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktis*, (Lombok, Universitas Hamzanwadi Press, 2020). h. 4

⁷⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 20

2. Kelayakan Powerpoint interaktif Bullying Pada Layanan Informasi Pada Siswa SMKN 3 Banda Aceh

Produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah Powerpoint interaktif *bullying* untuk pemahaman dan pencegahan melalui layanan informasi pada siswa SMKN 3 Banda Aceh. Powerpoint interaktif dikembangkan melalui 5 langkah pengembangan model ADDIE. Setelah dilakukan validasi dan uji coba, Powerpoint interaktif dinyatakan valid dan layak digunakan pada proses pembelajaran. Validitas dan kelayakan produk didasarkan pada hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media serta pengguna yaitu guru BK dan siswa SMKN 3 Banda Aceh.

Hasil dari validasi ahli media menunjukkan Powerpoint interaktif yang dikembangkan secara keseluruhan mendapat persentase skor 94% dengan kriteria penilaian sangat layak. Persentase skor didapatkan dari penilaian ahli media berdasarkan 2 aspek penilaian yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Pada aspek tampilan, dalam pengemasan Powerpoint interaktif sudah memadukan gambar, warna, dan ilustrasi yang serasi, menggunakan font size yang jelas dan mudah dibaca, pada setiap uraian materi ditambahkan gambar yang sesuai, serta ukuran gambar yang proporsional memudahkan siswa dalam mempelajari materi dengan baik. Selain itu video dan audio pembelajaran yang disajikan jelas dan menarik. Hal ini sejalan yang dikemukakan oleh Sudarma bahwa unsur multimedia yang digunakan pada materi Powerpoint interaktif seperti teks, gambar, audio, dan video.⁷⁷ Pada aspek pemrograman, panduan penggunaan yang

⁷⁷ Sudarma, dkk., Desain Pesan: Kajian Analisis Desain Visual (Teks dan Image), (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015), h. 93

disajikan dalam Powerpoint interaktif jelas dan mudah dipahami, link navigasi yang disajikan sesuai dan mudah di akses, serta secara keseluruhan Powerpoint interaktif mudah digunakan. Sejalan yang dikemukakan oleh Yunistita, Powerpoint interaktif menggunakan kata-kata sederhana atau kalimat yang singkat, jelas dan umum sehingga mudah dipahami. Powerpoint interaktif informasi dan petunjuk dalam Powerpoint interaktif harus jelas tentang hal yang harus dilakukan oleh siswa, selain itu Powerpoint interaktif dapat digunakan pembelajaran secara mandiri maupun pembelajaran secara klasikal.⁷⁸

Hasil validasi oleh ahli materi mendapat persentase skor 88% dengan kategori sangat layak. Persentase skor didapatkan dari penilaian ahli materi berdasarkan 3 aspek penilaian yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kebahasaan. Pada Kelayakan isi, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran. Selain itu materi disusun secara runtut, jelas, serta disajikan gambar untuk membantu penjelasan materi sehingga Powerpoint interaktif dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi *bullying*. Diharapkan dengan adanya kegiatan yang runtut maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dan berjalan kondusif.⁷⁹ Aspek kelayakan penyajian, dalam Powerpoint interaktif terdapat aktivitas yang mendukung seperti adanya media gambar/ilustrasi, video pembelajaran, dan tes untuk mengetahui Powerpoint Interaktif yang dimiliki. Sejalan yang dikemukakan oleh Sondang Meinta bahwa Powerpoint interaktif

⁷⁸Yunistita, dkk., “Manfaat Powerpoin Interaktif Pada Media Pembelajaran Daring”. *Jurnal pendidika*, Vol. 7, No. 1, 2023, h. 144

⁷⁹ Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. “Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 2, 2021, h. 238

dapat meningkatkan antusias siswa saat proses pembelajaran.⁸⁰ Aspek kebahasaan, bahasa yang digunakan dalam Powerpoint interaktif sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan bersifat komunikatif yakni jelas dan mudah dipahami, serta interaktif yakni mendorong keterlibatan siswa.

Pengembangan Powerpoint interaktif ini juga divalidasi oleh pengguna, yaitu guru BK dan siswa SMKN 3 Banda Aceh. Hasil validasi pengguna mendapat persentase skor sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Terdapat 4 aspek penilaian kelayakan Powerpoint interaktif, meliputi kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan desain. Pada aspek kelayakan isi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang disajikan disusun secara runtut, selain itu pada uraian materi telah ditambahkan gambar yang sesuai. Kelayakan penyajian meliputi kegiatan yang mendorong siswa melakukan proses pembelajaran secara mandiri, selaras dengan pernyataan Sintia Dewi bahwa Powerpoint Interaktif menuntun siswa untuk belajar mandiri.⁸¹ kelayakan bahasa sudah sesuai dengan kaidah bahasa indonesia, jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat usia siswa SMA. Pada kelayakan desain, tampilan Powerpoint interaktif sangat menarik dilihat dan mudah diakses.

Pengembangan Powerpoint interaktif *bullying* untuk pemahaman akan pencegahan pada siswa SMKN 3 Banda Aceh menggunakan model pengembangan ADDIE mendapat hasil yang positif, dapat dilihat dari skor rata-rata persentase validasi oleh ahli media, materi, dan pengguna. Berdasarkan skor

⁸⁰ Sondang Meinta, "Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa" *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol.4, No. 1, 2024, h. 13

⁸¹ Sintia Dewi dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif". *Jurnal Pendidikan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 5, 2021, h. 78

persentase yang didapat maka Powerpoint interaktif *bullying* dapat digunakan sebagai salah satu *alternative* bagi guru untuk memvariasikan jenis sumber belajar agar meningkatkan minat belajar siswa dan menambah pemahaman siswa terkait *bullying* di sekolah

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Raafif Wiliam Sufa, yang menyatakan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik menggunakan model ADDIE dapat dijadikan salah satu sarana untuk menyampaikan materi yang dapat menumbuhkan kemampuan dalam memecahkan masalah baik secara sistematis, kritis, logis dan penuh percaya diri, guru juga dapat memvariasikan sumber belajar agar dapat mengatasi masalah alokasi waktu pembelajaran yang terbatas seperti mengembangkan powerpoint Interaktif.⁸²

⁸² Mohamad Raafif William Sufa, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik DI SD PLUS ALKAUTSAR KOTA MALANG". *Skripsi*. (UIN Malang, 2023), h. 51

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari Powerpoint interaktif *bullying* untuk pemahaman dan pencegahan pada siswa SMKN 3 Banda Aceh, disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Powerpoint interaktif *bullying* untuk pemahaman dan pencegahan pada siswa SMKN 3 Banda Aceh, dikembangkan melalui 5 langkah pengembangan model ADDIE, *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan) dan *Evaluation* (Evaluasi)
2. Penilaian kelayakan Powerpoint interaktif *bullying* untuk pemahaman dan pencegahan pada siswa SMKN 3 Banda Aceh dikategorikan dalam kriteria sangat layak digunakan, artinya Powerpoint interaktif memenuhi standar penilaian. Hal ini ditinjau dari hasil validasi oleh ahli media dengan total persentase kelayakan sebesar 94%, dan hasil validasi ahli materi dengan total persentase kelayakan sebesar 88%. Di dukung oleh hasil validasi pengguna yang dilakukan oleh guru bimbingan konseling dan siswa SMK Negeri 3 Kota Banda Aceh, mendapatkan skor 87%.

B. Saran

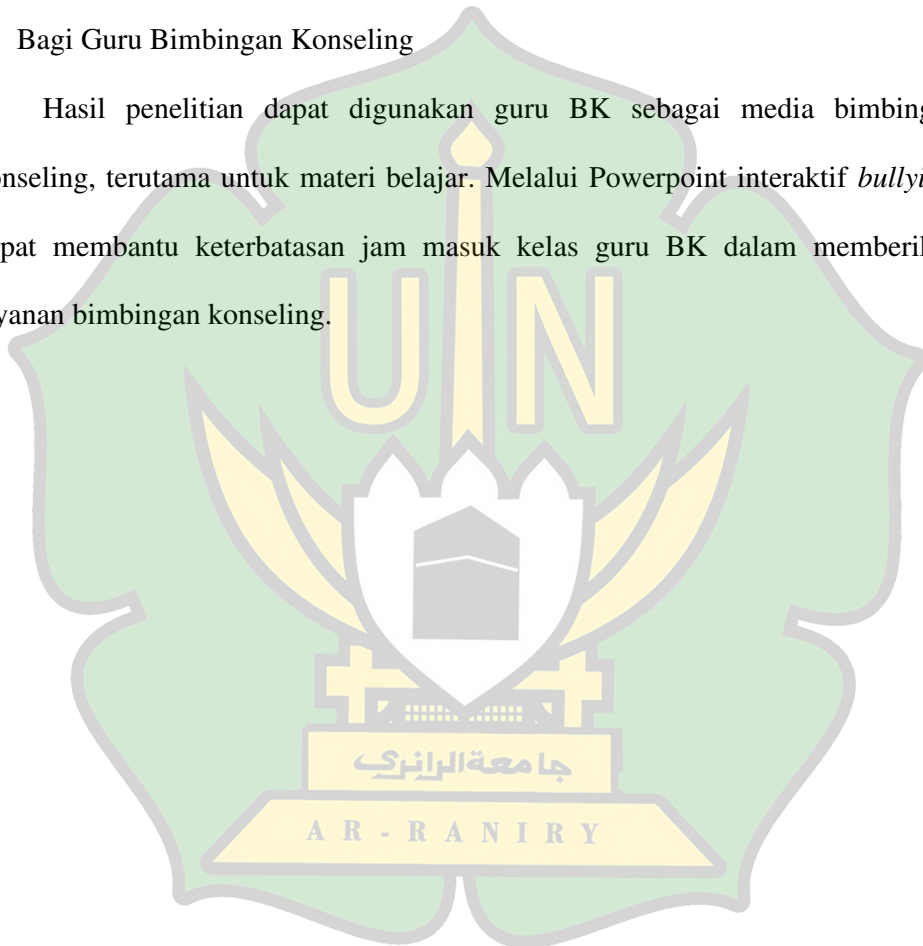
Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan pencegahan *bullying* serta mengetahui bentuk-bentuk tindakan *bullying* yang terjadi di sekolah. Sehingga siswa dapat mencegah dari kasus perilaku *bullying* yang terjadi disekolah.

2. Bagi Guru Bimbingan Konseling

Hasil penelitian dapat digunakan guru BK sebagai media bimbingan konseling, terutama untuk materi belajar. Melalui Powerpoint interaktif *bullying*, dapat membantu keterbatasan jam masuk kelas guru BK dalam memberikan layanan bimbingan konseling.



DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. (2013). *PSikologi Belajar*. Jakarta: PT. Renika Cipta
- Azhar Arsyad. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajawali Pers
- Amir Hamzah, (2019) *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*, Malang : CV. Literasi Nusantara Abadi
- Ade Chita Putri Harah. (2022) “Pengembangan Media Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling di sekolah” *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.4 (4): 5958
- Agnesia Bergita Anomeisa and Dian Ernaningsih.(2020) “Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan PowerPoint VBA Pada Penyajian Data Berkelompok,”*Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 05.1:27
- Ahdiania fatmala nurlaili. (2021) “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Microsoft Powesrpoint Meteri Lingkaran Kelas”.*Jurnal Ilmiah Pendidikan*.5 (2): 3
- Ayu Wangi Wulandari. (2021) “ Karakteristik Pelaku dan Korban Bullying di SMAN 11 Surabaya” *Jurnal Pendidikan*. 2 (1): 90
- Arif (2022). “Hubungan Verbal Bullying Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja” *Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan*. 13 (1) :28
- Bert Maribe Branch. (2009) *Instructional Design :The ADDIE Approach*. London: Springer Science+Business Media
- Barbara Coloroso. (2018) *Stop Bullying* (Memutus Rantai Kekerasan Anak dari Prasekolah Hingga SMU). Jakarta: PT. Ikrar Mandiriabadi
- Cahyadi. (2019) *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang
- Desri Oktaviani. (2023) “Analisis Dampak Bullying Terhadap Psikologi Siswa SMA”, *Jurnal pendidikan*. 9 (3):1
- Elviana. (2020) “Keunggulan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan”. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*. 6(2): 2

- Eka Wulandari. (2020) “Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning”. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosia*. 1 (2):28
- Fatmala Nur Laili “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Microsoft Powerpoint. (2021) “*Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Untuk Penguatan*. 2 (1): 42
- Fatima Suri. (2022) “Pengembangan Materi Bimbingan Klasikal Berbasis Karakter Baderma” (IAIN Batusangkar)
- Fista Faizah. (2020) “*Bullying dan Kesehatan Mental Pada Remaja Sekolah Menengah Atas di Banda Aceh*”, *Jurnal Internasional studi Anak Dan Gender*. 3 (1): 2020
- Ganjar Nugraha Adit. (2019) Bimbingan Kelompok Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik SMP “X” Dikota Bandung. 2 (6):215
- Heni Setyawati. (2017) “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa”, *Bioedukasi*. 15 (1):34
- Hani Fitri Ashari. (2021) “Kontribusi Layanan Informasi dalam Mencegah Perilaku Bullying Pada Siswa”. *Jurnal Konseling*. 1 (1): 10
- Kusuma Putri. (2023) “Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar” *Jurnal Pendidikan*. 11 (11): 67
- Lasmiyati dan Idris Harta. (2018) “Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP”, *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 9 (2):162
- Mohamad Raafif William Sufa. (2023) “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik DI SD PLUS ALKAUTSAR KOTA MALANG”. *Skripsi*. UIN Malang
- Muh Fahrurrozi dan H. (2020) Mohzana, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktik*, Lombok, Universitas Hamzanwadi Press
- Maria Natalia. 2023 “Peran Guru Dalam Mengatasi Bullying Di SMA Negeri Sasitamean”, *Jurnal ilmu pendidikan*. 8 (1): 18

- Milenia Wahyu Sya'ada. (2021) "Penggunaan Media Powepoint Interaktif Pada Pembelajaran SMPN 1 Temayang". *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*.5 (1): 78
- Ayu Wangi Wulandari. (2021) " Karakteristik Pelaku dan Korban Bullying di SMAN 11 Surabaya" *Jurnal Pendidikan*. 2 (1): 90
- Nizar. (2021) "Pengembangan Model ADDIE Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", 1 (1): 49
- Nurul Hasanah. (2020) "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran", *JKM*. 1 (2): 27
- Nunuk Sulisrudatin. (2019) "Kasus Bullying Dalam Kalangan Pelajar (Suatu Tinjauan Kriminologi)", *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*. 5 (2): 63
- Ni Made Dian Sulistiowati. 2022 " Gambaran Perilaku *Bullying* Mencari Bantuan Remaja SMP Di Kota Denpasar".*Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*. 5 (1): 2
- Prayitno. (2017) *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Prayitno, Erman Amti. (2016) *Dasar-dasar Bimbingan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta,
- Ponny Retno Astuti. (2008) *Meredam Bullying: 3 Cara Efektif Mengatasi Kekerasan Pada Anak* Jakarta: UI Press
- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2021) "Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5 (2): 238
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2020) "Pengujian validasi isi (content validity) angket persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring matakuliah matematika komputasi", *Journal Focus Action of Research Mathematic*. 4 (77): 77
- Paramitha Ayu Risky. (2023) "Bullying Sebagai Bentuk Resistensi Terhadap Toxic Maskulintas Di Kalangan Remaja",*Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*. 7 (1): 14
- Rayanto. (2020) *Penelitian Model ADDIE Pasuruan:Pesrum Sekar Indah II*
- Risha Desiana. (2019) " Faktor Penyebab Bullying Siswa di SMK Triguna Utama Ciputat tangerang Selatan", *Jurnal Ilmu Kesehatan Sosial*. 8 (2): 180
- Riausika. (2020) "pengaruh perilaku bullying terhadap perkembanganAnak di sekolah dasar", *Jurnal Keislaman Terateks*. 5 (1): 10

- Regina Putri Pratiwi. (2019) “ Hubungan Perilaku *Bullying* Dengan Kemampuan Interaksi Siswa Kelas 3 Sdn Minormatani 6 saleman ”.*Jurnal Pgsd Fip Uny*.2 (1): 2
- Sudarma. (2015) *Desain Pesan: Kajian Analisis Desain Visual (Teks dan Image)*, Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiono. (2018) *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata. (2020) *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Siti Aminah, “Implementasi Model ADDIE Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP Negeri 8 Pagaralam)”, *Jurnal Ilmiah Betrik*. 9 (3): 156
- Sesha Agistia Visty. (2021) “ Dampak Bullying Terhadap Perilaku Remaja Masa Kini (The Impact Of Bullying on Youth Behaviour Today)”, *Jurnal Intervensi Sosial dan Pembangunan (JISP)*. 2 (1): 25
- Stephan Turibius Rahmat. (2018) “Pemanfaatan Multi Media Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran”. *Jurnal pendidikan dan Kebudayaan Missio*.7 (2): 119
- Sintia Dewi. (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif”. *Jurnal Pendidikan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 5 (2): 78
- Sondang Meinta. (2024) “Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa” *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 4 (1): 13
- Titin. (2022) “Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA”,*Jurnal Biological Scince And Education*. 2 (1): 17
- Urip Purwono. (2018) *Standar Penilaian Bahan Ajar*. Jakarta, BSNP
- Wilda Susanti. (2021) *Pembelajaran aktif, kreatif, dan mandiri pada mata kuliah algoritma dan pemrograman*. Yogyakarta: Samudra Biru
- Winkel dan Hastuti. (2010) *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi
- Yunistita. (2023) “Manfaat Powerpoin Interaktif Pada Media Pembelajaran Daring”. *Jurnal pendidikan*.. 7 (1): 144
- Yusuf Gunawan. 1987 *Pengantar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Yuli Permata Sari. (2017)“Fenomena *Bullying* Siswa: Studi Tentang Motif Perilaku *Bullying* Siswa”, *Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*.10 (2): 350



LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing Skripsi



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-4582/Un.08/FTK/Kp.07 6/6/2024

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Memimbang :
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi,
 - bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa,
 - bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Mengingat :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional,
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen,
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi,
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum,
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi,
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh,
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh,
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022,
 - Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh,
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI,
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KmK 05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum,
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Memperthatikan :
- Keputusan rencana pelaksanaan seminar proposal prodi Bimbingan Konseling tanggal 22 September 2022

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
KESATU Mencabut Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor B-7168/Un.08/FTK/KP 07 6/07/2023 tanggal 06 Juli 2023
- KEDUA Menunjukkan Saudara
Elviana, M. Si
Untuk membimbing Skripsi
- KETIGA Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku,
- KEEMPAT Pembiayaan akibal keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025 04 2 423925/2024 Tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024,
- KELIMA Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan,
- KEENAM Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini

Ditetapkan di Banda Aceh
Pada tanggal 10 Juni 2024
Plh. Dekan,

Habiburrahim
Nomor : B-4288/Un.08/FTK/Kp.07 6/05/2024
Tanggal: 27 Mei 2024

Tembusan

- 1 Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta,
- 2 Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta,
- 3 Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta,
- 4 Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN) di Banda Aceh,
- 5 Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh,
- 6 Kepala Bagan Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh,
- 7 Yang bersangkutan,
- 8 Arsip.

Berani Kebangsaan Sinergi Membangun Negeri



Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Dari Kampus

8/1/24, 4:45 PM

Document



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-4911/Un.08/FTK.1/TL.00/7/2024
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

1. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh
2. Kepala SMKN 3 Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : NOPA RAMADHANI / 190213050
Semester/Jurusan : X / Bimbingan Konseling
Alamat sekarang : Rukoh, Lr Pelangi

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Pengembangan Powerpoint Interaktif Bullying pada Layanan Informasi di SMKN 3 Banda Aceh*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 02 Juli 2024
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 16 Agustus
2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3 : Surat Penelitian Dari Dinas Pendidikan



PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS WILAYAH KOTA BANDA ACEH
DAN KABUPATEN ACEH BESAR

Jl. Geuchik IL Abd. Jalil No. 1, Gp. Lamlagang, Kec. Banda Raya, Kota Banda Aceh 23239
Telepon (0651) 7559512, Pos- el : cabang_dj

REKOMENDASI

Nomor: 421.3/G.1/2035/2024

Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Kota Banda Aceh dan Kabupaten Aceh Besar dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

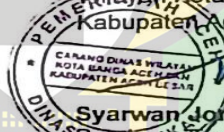
Nama : Nopa Ramadhani
NIM : 19021350
Semester/Jurusan : X/Bimbingan Konseling
Judul : Pengembangan Powerpoint Interaktif Bullying pada Layanan Informasi di SMKN 3 Banda Aceh.

Untuk melakukan penelitian dalam rangka Penulisan Skripsi pada SMK Negeri 3 Banda Aceh, sesuai dengan surat dari Dekan Akademik Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Ar-Raniry nomor : B-4911/Un.08/FTK.1/TL.00/7/2024, tanggal 2 Juli 2024.

Demikianlah Rekomendasi ini dikeluarkan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 15 Juli 2024

Kepala Cabang Dinas Pendidikan
Wilayah Kota Banda Aceh dan
Kabupaten Aceh Besar,



Syarwan Joni, S.Pd., M.Pd.
Pembina Tingkat I
NIP-197305051998031008

AR - RANIRY

Lampiran 4 : Surat Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 3 BANDA ACEH



JALAN SULTAN MALIKUL SALEH LHONG RAYA, BANDA ACEH Kode Pos : 23238
TELP. (0651) 7559559 - 7559560 Email: smkn3bandaaceh57@gmail.com website: www.smkn3bandaaceh.sch.id

SURAT KETERANGAN TELAH SELESAI PENELITIAN

Nomor : 400.3.8.3/361/2024

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Sufriani, S.Pd.
NIP. : 19701017 200504 2 001
Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I - IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nopa Ramadhani
NPM : 19021350
Jurusan/Prodi : Bimbingan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Unit Kerja Penelitian : SMK Negeri 3 Banda Aceh

Benar yang namanya tersebut diatas telah melakukan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka menyusun Tugas Akhir di SMK Negeri 3 Banda Aceh, dengan judul "Pengembangan Powerpoint Interaktif Bullying pada Layanan Informasi di SMK negeri 3 Banda Aceh" pada tanggal 15 Juli 2024.

Demikian surat keterangan telah selesai Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 26 Juli 2024

Kepala,

SMK NEGERI 3
KOTA LAMBUKA
DINAS PENDIDIKAN
SUFRIANI, S.Pd
Pembina Tk. I
19701017 200504 2 001

Lampiran 5 : Lampiran Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa

a. Tujuan Wawancara

Tujuan wawancara adalah untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying* di SMKN 3 Banda Aceh

b. Pelaksanaan Wawancara

Hari/tanggal : Senin, 20 Feb 2024

Pukul : 10.00-Selesai

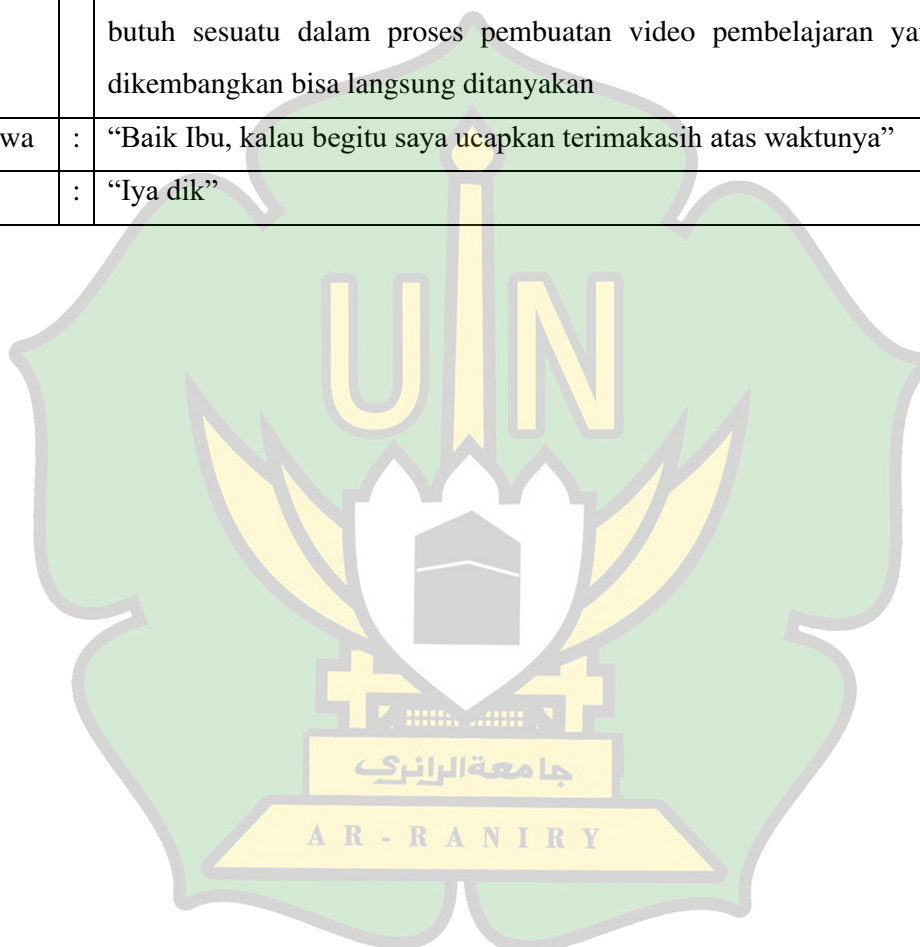
Tempat : Menggunakan Telefon

Narasumber : Guru Bimbingan Dan Konseling

c. Hasil Wawancara

Mahasiswa	:	“ Assalamu’alaikum selamat pagi Ibu, maaf mengganggu waktunya”
Guru	:	“ Waalai’kumssalam iya dik, tidak apa-apa”
Mahasiswa	:	“Terimakasih ibu, perkenalkan, nama saya Nopa Ramadhani jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-raniry. Hari ini saya ingin wawancarai ibu perihal pelaksanaan Layanan Informasi
Guru	:	“iya dik, silahkan. Informasi apa saja yang dibutuhkan? Biar nanti ibu jawab”
Mahasiswa	:	“Iya ibu, terimakasih sebelumnya sudah berkenan diwawancarai, Yang pertama mohon dijelaskan mengenai permasalahan atau kasus yang sedang pada siswa terjadi di SMKN 3 Banda Aceh”
Guru	:	“Untuk kasus atau masalah yang sedang terjadi yaitu beberapa peserta didik melakukan tindakan perundungan atau <i>bullying</i> terhadap orang lain.
Mahasiswa	:	Kalau media pembelajaran yang biasa Ibu gunakan dalam proses pemberian layanan informasi apa saja?”
Guru	:	Untuk pelajaran teori, saya jelaskan dengan bantuan pop up book dan buku berwarna dan buku teks”
Mahasiswa	:	Apakah media tersebut cukup efektif dalam proses pemberian layanan informasi Buk?”
Guru	:	Memang kurang efektif dik, berdasarkan pengamatan saya mengajar, beberapa siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang telah di diberikan .
Mahasiswa	:	Kemudian untuk media pembelajaran yang penyajian menggunakan Powerpoint Interaktif sudah ada belum pada mata pelajaran Bimbingan Konseling?”
Guru	:	“Belum dik, Sebenarnya media itu sangat baik digunakan untuk

		menyampaikan mata pelajaran. Saya juga tertarik untuk membuatkan siswa media pembelajaran tersebut supaya tidak bosan dengan penyampaian materi yang sering saya gunakan saat ini. Tetapi mau bagaimana lagi dikamampuan dan waktu saya juga terbatas.”
Mahasiswa	:	“Kalau begitu, berdasarkan keterangan yang Ibu berikan kepada saya bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan Powerpoint interaktif pada materi <i>bullying</i> . Menurut Ibu bagaimana?”
Guru	:	“Iya tidak apa-apa dik, saya dukung. Silahkan dilaksanakan. Jika nanti butuh sesuatu dalam proses pembuatan video pembelajaran yang akan dikembangkan bisa langsung ditanyakan
Mahasiswa	:	“Baik Ibu, kalau begitu saya ucapkan terimakasih atas waktunya”
Guru	:	“Iya dik”



Lampiran 6 : Tampilan Depan Produk Powerpoint Interaktif



Lampiran 7 : Lembar Validasi Oleh Ahli Media

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying* Pada Layanan Informasi di SMKN 3 Banda Aceh

Penyusun : Nopa Ramadhani

Pembimbing : Elviana, S.Ag, M.Si.

Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-raniry

Dengan Hormat

Saya memohon bantuan Bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi.

Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian bapak/ibu tentang “Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying*” yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrument Powerpoint Interaktif dari segi media.

Penilaian dan saran yang bapak/ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Powerpoint Interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan
2. Kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

Skors	Katagori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$

Sebelum mengisi lembar validasi, bapak/ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Raihan Islawajina, S.T., M.T
 NIP : 19890131202012004
 Instansi : PT1

Lembar Validasi Media Terhadap Powerpoint Interaktif

No	Aspek	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
				1	2	3	4	5
1	Tampilan	a. Desain layout/tata letak	1. Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi					✓
			2. Ketepatan proporsi <i>layout</i>					✓
		b. Teks/Tipografi	1. Ketepatan pemilihan <i>font</i> agar mudah dibaca					✓
			2. Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca					✓
			3. Ketepatan warna teks agar mudah dibaca					✓
		c. Gambar	1. Komposisi gambar					✓
			2. Ukuran gambar					✓
			3. kualitas tampilan gambar					✓
		d. Video	1. ketepatan pilihan video dengan materi					✓
			2. kualitas video					✓
		e. Kemasan	1. kemenarikan cover depan					✓
			2. kesesuaian tampilan dengan isi					✓
2	Pemograman	a. Penggunaan navigasi dari <i>interactive link</i>	1. kelengkapan petunjuk penggunaan					✓
			2. tampilan petunjuk penggunaan					✓

	b. Penggunaan	3. ketepatan penggunaan tombol navigasi						✓
		4. ketepatan kinerja <i>interactive link</i>						✓
		1. kesesuaian dengan pengguna						✓
		2. fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)					✓	

Komentar

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan Powerpoint Interaktif *Bullying* ini dinyatakan*):

- Layak untuk digunakan
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

*) : Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan.

Banda Aceh..31.7./2024

Validator Media

Rahmah Islamyadina, S.T,M,T

NIP. 158201312020122011

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying* Pada Layanan Informasi di SMKN 3 Banda Aceh

Penyusun : Nopa Ramadhani

Pembimbing : Elviana, S.Ag, M.Si.

Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-raniry

Dengan Hormat

Saya memohon bantuan Bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi.

Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian bapak/ibu tentang “**Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying***” yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrument Powerpoint Interaktif dari segi media.

Penilaian dan saran yang bapak/ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Powerpoint Interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan
2. Kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

Skors	Katagori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$

Sebelum mengisi lembar validasi, bapak/ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : *Batal Anwar*

NIP : *1316068961*

Instansi : *USM*

Lembar Validasi Media Terhadap Powerpoint Interaktif

No	Aspek	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
				1	2	3	4	5
1	Tampilan	a. Desain layout/tata letak	1. Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi				✓	✓
			2. Ketepatan proporsi <i>layout</i>					✓
		b. Teks/Tipografi	1. Ketepatan pemilihan <i>font</i> agar mudah dibaca					✓
			2. Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca					✓
			3. Ketepatan warna teks agar mudah dibaca					✓
		c. Gambar	1. Komposisi gambar					✓
			2. Ukuran gambar					✓
			3. kualitas tampilan gambar					✓
		d. Video	1. ketepatan pilihan video dengan materi			✓		✓
			2. kualitas video					✓
		e. Kemasan	1. kemenarikan cover depan					✓
			2. kesesuaian tampilan dengan isi					✓
2	Pemograman	a. Penggunaan navigasi dari <i>interactive link</i>	1. kelengkapan petunjuk penggunaan				✓	✓
			2. tampilan petunjuk penggunaan					✓

			3. ketepatan penggunaan tombol navigasi				✓	.
			4. ketepatan kinerja <i>interactive link</i>					✓
		b. Penggunaan	1. kesesuaian dengan pengguna				✓	
			2. fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)					✓

Komentar

Kesimpulan

Berdasarkan peniliran yang telah dilakukan Powerpoint Interaktif *Bullying* ini dinyatakan*):

- Layak untuk digunakan
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

*): Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan

Banda Aceh.....2024

Validator Media

Taisal Anwar

NIP.

Lampiran 8 : Lembar Validasi Oleh Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying* Pada Layanan Informasi di SMKN 3 Banda Aceh

Penyusun : Nopa Ramadhani

Pembimbing : Elviana, S.Ag, M.Si.

Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-raniry

Dengan Hormat

Saya memohon bantuan Bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi.

Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian bapak/ibu tentang "Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying*" yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrument Powerpoint Interaktif dari segi materi.

Penilaian dan saran yang bapak/ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Powerpoint Interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan
2. Kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

Skors	Katagori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$

Sebelum mengisi lembar validasi, bapak/ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Wanty Khaira, M.Ed
 NIP : 197606132014112002
 Instansi : FTK UIN ARRANIRY

Lembar Validasi Materi Terhadap Powerpoint Interaktif

No	Aspek	Indikator penilaian	Butir penilaian	Penilaian				
				1	2	3	4	5
1	Kelayakan Isi	a. Kelayakan isi/materi	1. Kelengkapan materi					✓
			2. Keluasan materi					✓
			3. Kedalaman materi					✓
		b. Kontruksi	1. Keakuratan konsep dan definisi					✓
			2. Gambar dan ilustrasi					✓
		c. Kemutakhiran materi	1. Menggunakan video ilustrasi					✓
		d. Mendorong keingintahuan	1. Mendorong rasa ingin tahu					✓
			2. Menciptakan kemampuan bertanya					✓
2	Kelayakan Penyajian	a. Teknik Penyajian	1. Desain, tampilan, warna, komposisi, ukuran, unsur tata letak menarik dan sesuai					✓
			2. Memuat gambar yang sesuai					✓
3	Kebahasan	a. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat					✓
			2. Keefektifan kalimat					✓
			3. Kebakuan istilah					✓

	b	Komunikatif	1. Pemahaman terhadap pesan atau informasi						✓
		c	Dialogis dan interaktif	1. Kemampuan memotivasi siswa					
			2. Ketepatan tata Bahasa						✓
			3. Ketepatan ejaan						✓

Komentar

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan Powerpoint Interaktif *Bullying* ini dinyatakan*):

- Layak untuk digunakan
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

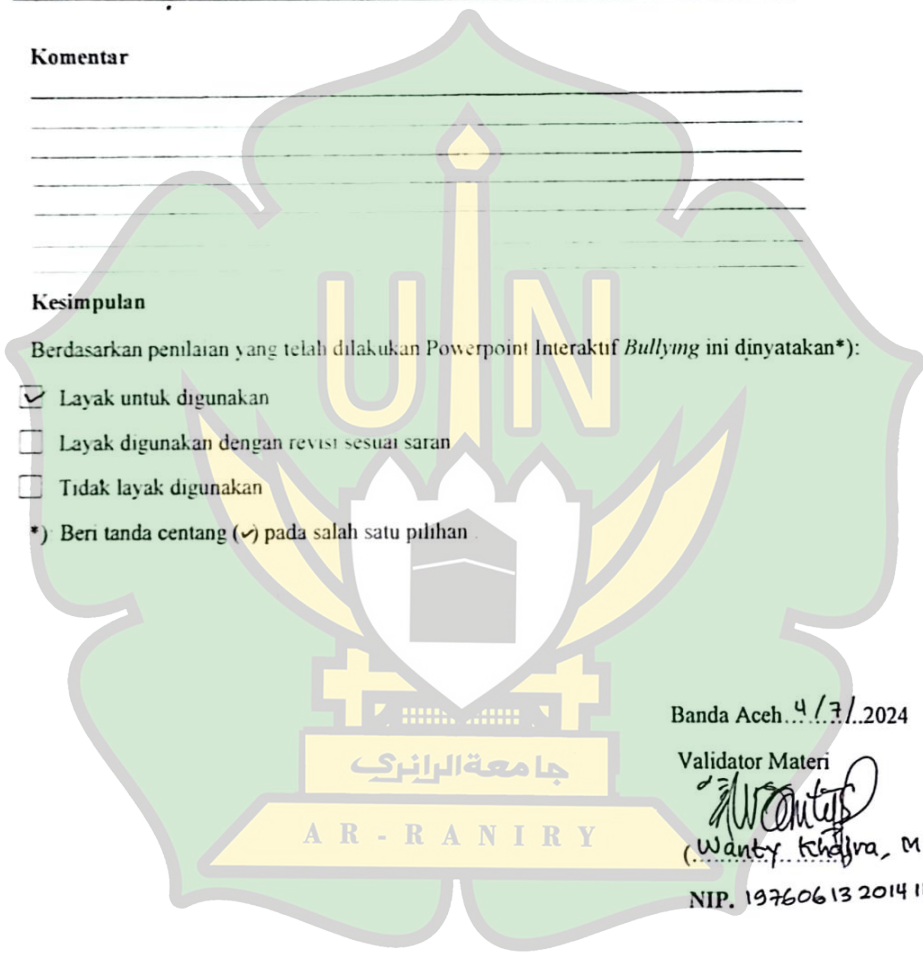
*) Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan .

Banda Aceh, 4/3/2024

Validator Materi


(Wanti Khajira, M.Ed)

NIP. 197606132014112002



LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying* Pada Layanan Informasi di SMKN 3 Banda Aceh

Penyusun : Nopa Ramadhani

Pembimbing : Elviana, S.Ag, M.Si.

Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-raniry

Dengan Hormat

Saya memohon bantuan Bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi.

Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian bapak/ibu tentang "Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying*" yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrument Powerpoint Interaktif dari segi materi.

Penilaian dan saran yang bapak/ibu berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Powerpoint Interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan
2. Kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

Skors	Katagori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$

Sebelum mengisi lembar validasi, bapak/ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : *Julianto*
 NIP : *197209021997031002*
 Instansi : *Prodi Psikologi UIR Ar Raniry*

Lembar Validasi Materi Terhadap Powerpoint Interaktif

No	Aspek	Indikator penilaian	Butir penilaian	Penilaian						
				1	2	3	4	5		
1	Kelayakan Isi	a. Kelayakan isi/materi	1. Kelengkapan materi			✓				
			2. Keluasan materi			✓				
			3. Kedalaman materi			✓				
		b. Kontruksi	1. Keakuratan konsep dan definisi			✓				
			2. Gambar dan ilustrasi				✓			
		c. Kemutakhiran materi	1. Menggunakan video ilustrasi				✓			
			d. Mendorong keingintahuan	1. Mendorong rasa ingin tahu				✓		
				2. Menciptakan kemampuan bertanya				✓		
		2	Kelayakan Penyajian	a. Teknik Penyajian	1. Desain, tampilan, warna, komposisi, ukuran, unsur tata letak menarik dan sesuai				✓	
					2. Memuat gambar yang sesuai				✓	
3	Kebahasaan	a. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat				✓			
			2. Keefektifan kalimat				✓			
			3. Kebakuan istilah			✓				

b. Komunikatif	1. Pemahaman terhadap pesan atau informasi		✓
	1. Kemampuan memotivasi siswa		✓
c. Dialogis dan interaktif	2. Ketepatan tata Bahasa	✓	
	3. Ketepatan ejaan		✓

Komentar

perlu detail tampilan Materi dalam Power point
 perlu tampilan gambar yang sesuai dengan tampilan teks modern

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan Powerpoint Interaktif *Bullying* ini dinyatakan*):

- Layak untuk digunakan
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

*) Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan.



Banda Aceh, 27/2/2024

Validator Materi

[Handwritten Signature]
 NIP.

Lampiran 9 : Lembar Validasi Oleh Ahli Pengguna

LEMBAR VALIDASI OLEH PENGGUNA

- Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying* Pada Layanan Informasi di SMKN 3 Banda Aceh
- Penyusun : Nopa Ramadhani
- Pembimbing : Elviana, S.Ag, M.Si.
- Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-raniry

Dengan Hormat

Saya memohon bantuan siswa/i untuk mengisi lembar validasi.

Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian siswa/i tentang **“Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying*”** yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrument Powerpoint Interaktif.

Penilaian dan saran yang siswa/i berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Powerpoint Interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa/i untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan
- Kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

Skors	Katagori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$

Sebelum mengisi lembar validasi, bapak/ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Nurfarida Sazani, S.pd
NIP : 199707112022212002
Instansi : SMK Negeri 3 Banda Aceh

Lembar Validasi Materi Terhadap Powerpoint Interaktif

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Bobot Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	1. Saya mudah memahami isi materi dari Powerpoint interaktif					✓
		2. Powerpoint ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang <i>bullying</i> dan dampaknya				✓	
		3. Urutan atau susunan materi yang ada di Powerpoint interaktif dapat membantu pemahaman saya				✓	
		4. Saya mudah memahami materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
2	Kelayakan Penyajian	1. Gambar dalam Powerpoint interaktif sangat menarik					✓
		2. Powerpoint interaktif ini memotivasi saya untuk lebih memahami <i>bullying</i> dan jenis-jenisnya					✓
		3. Powerpoint interaktif ini membuat saya lebih mengerti tentang <i>bullying</i> dan bentuk-bentuk tindakannya					✓
		4. Powerpoint ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan saya				✓	
3	Kelayakan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan dalam Powerpoint interaktif sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya					✓
		2. Bahasa yang digunakan sederhana					✓

4	Kelayakan Desain	1. Tampilan Powerpoint interaktif sangat menarik dilihat					✓		
		2. Gambar atau ilustrasi yang ada didalam Powerpoint tidak kekanak-kanakan						✓	
		3. Ukuran huruf pada Powerpoint interaktif jelas dan mudah dibaca						✓	
		4. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas						✓	

Komentar

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan Powerpoint Interaktif *Bullying* ini dinyatakan*):

- Layak untuk digunakan
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

*): Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan.



A R - R A N I R Y

Banda Aceh.....2024

Validator Media

(Handwritten Signature)
 (Nurfitri Saizani S.Pd)

NIP. 19970711 202221 2002

LEMBAR VALIDASI OLEH PENGGUNA

- * Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying* Pada Layanan Informasi di SMKN 3 Banda Aceh
- Penyusun : Nopa Ramadhani
- Pembimbing : Elviana, S.Ag, M.Si.
- Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-raniry

Dengan Hormat

Saya memohon bantuan siswa/i untuk mengisi lembar validasi.

Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian siswa/i tentang "**Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying***" yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrument Powerpoint Interaktif.

Penilaian dan saran yang siswa/i berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Powerpoint Interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa/i untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan
- Kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

Skors	Katagori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$

Sebelum mengisi lembar validasi, bapak/ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : *Thalia Ahsaul Ghina*
 Kelas : *XI - Busana 9*
 Sekolah : *SMKN 3 banda Aceh*

Lembar Validasi Materi Terhadap Powerpoint Interaktif

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Bobot Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	1. Saya mudah memahami isi materi dari Powerpoint interaktif					✓
		2. Powerpoint ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang <i>bullying</i> dan dampaknya					✓
		3. Urutan atau susunan materi yang ada di Powerpoint interaktif dapat membantu pemahaman saya					✓
		4. Saya mudah memahami materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓	
2	Kelayakan Penyajian	1. Gambar dalam Powerpoint interaktif sangat menarik					✓
		2. Powerpoint interaktif ini memotivasi saya untuk lebih memahami <i>bullying</i> dan jenis-jenisnya					✓
		3. Powerpoint interaktif ini membuat saya lebih mengerti tentang <i>bullying</i> dan bentuk-bentuk tindakannya				✓	
		4. Powerpoint ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan saya				✓	
3	Kelayakan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan dalam Powerpoint interaktif sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya					✓
		2. Bahasa yang digunakan sederhana			✓		✓

4	Kelayakan Desain	1. Tampilan Powerpoint interaktif sangat menarik dilihat				✓	
		2. Gambar atau ilustrasi yang ada didalam Powerpoint tidak kekanak-kanakan					✓
		3. Ukuran huruf pada Powerpoint interaktif jelas dan mudah dibaca				✓	✓
		4. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas				✓	

Komentar

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan Powerpoint Interaktif *Bullying* ini dinyatakan*):

- Layak untuk digunakan
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

*): Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan .



Banda Aceh, 15/10/2024

Validator

(Signature)
 (.....)

LEMBAR VALIDASI OLEH PENGGUNA

- Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying* Pada Layanan Informasi di SMKN 3 Banda Aceh
- Penyusun : Nopa Ramadhani
- Pembimbing : Elviana, S.Ag, M.Si.
- Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-raniry

Dengan Hormat

Saya memohon bantuan siswa/i untuk mengisi lembar validasi.

Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian siswa/i tentang "**Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying***" yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrument Powerpoint Interaktif.

Penilaian dan saran yang siswa/i berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Powerpoint Interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa/i untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan
- Kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

Skors	Katagori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$

Sebelum mengisi lembar validasi, bapak/ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Fadhilah Humaira

Kelas : XI-BS-4

Sekolah : SMKN 3 B. Aceh

Lembar Validasi Materi Terhadap Powerpoint Interaktif

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Bobot Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	1. Saya mudah memahami isi materi dari Powerpoint interaktif					✓
		2. Powerpoint ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang <i>bullying</i> dan dampaknya					✓
		3. Urutan atau susunan materi yang ada di Powerpoint interaktif dapat membantu pemahaman saya					✓
		4. Saya mudah memahami materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
2	Kelayakan Penyajian	1. Gambar dalam Powerpoint interaktif sangat menarik					✓
		2. Powerpoint interaktif ini memotivasi saya untuk lebih memahami <i>bullying</i> dan jenis-jenisnya				✓	
		3. Powerpoint interaktif ini membuat saya lebih mengerti tentang <i>bullying</i> dan bentuk-bentuk tindakannya					✓
		4. Powerpoint ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan saya					✓
3	Kelayakan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan dalam Powerpoint interaktif sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya			✓	✓	
		2. Bahasa yang digunakan sederhana				✓	✓

4	Kelayakan Desain	1. Tampilan Powerpoint interaktif sangat menarik dilihat				✓
		2. Gambar atau ilustrasi yang ada didalam Powerpoint tidak kekanak-kanakan				✓
		3. Ukuran huruf pada Powerpoint interaktif jelas dan mudah dibaca			✓	
		4. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas			✓	

Komentar

Video tersebut sangat bagus,

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan Powerpoint Interaktif *Bullying* ini dinyatakan*):

- Layak untuk digunakan
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

*): Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan :

Banda Aceh. 15/7/2024

Validator

Fauz
(.....)

LEMBAR VALIDASI OLEH PENGGUNA

- Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying* Pada Layanan Informasi di SMKN 3 Banda Aceh
- Penyusun : Nopa Ramadhani
- Pembimbing : Elviana, S.Ag, M.Si.
- Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-raniry

Dengan Hormat

Saya memohon bantuan siswa/i untuk mengisi lembar validasi.

Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian siswa/i tentang “**Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying***” yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrument Powerpoint Interaktif.

Penilaian dan saran yang siswa/i berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Powerpoint Interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa/i untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan
- Kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

Skors	Katagori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$

Sebelum mengisi lembar validasi, bapak/ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Aulfa Zayyana Anwar
 Kelas : XI-BS-4
 Sekolah : SMkn 2 Banda Aceh

Lembar Validasi Materi Terhadap Powerpoint Interaktif

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Bobot Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	1. Saya mudah memahami isi materi dari Powerpoint interaktif				✓	✓
		2. Powerpoint ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang <i>bullying</i> dan dampaknya				✓	✓
		3. Urutan atau susunan materi yang ada di Powerpoint interaktif dapat membantu pemahaman saya					✓
		4. Saya mudah memahami materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
2	Kelayakan Penyajian	1. Gambar dalam Powerpoint interaktif sangat menarik					✓
		2. Powerpoint interaktif ini memotivasi saya untuk lebih memahami <i>bullying</i> dan jenis-jenisnya				✓	✓
		3. Powerpoint interaktif ini membuat saya lebih mengerti tentang <i>bullying</i> dan bentuk-bentuk tindakannya			✓		✓
		4. Powerpoint ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan saya				✓	✓
3	Kelayakan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan dalam Powerpoint interaktif sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya					✓
		2. Bahasa yang digunakan sederhana					✓

4	Kelayakan Desain	1. Tampilan Powerpoint interaktif sangat menarik dilihat					✓
		2. Gambar atau ilustrasi yang ada didalam Powerpoint tidak kekanak-kanakan					
		3. Ukuran huruf pada Powerpoint interaktif jelas dan mudah dibaca				✓	
		4. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas					✓

Komentar : ~~ini~~ power pointnya sangat bagus dan mudah dipahami ~

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan Powerpoint Interaktif *Bullying* ini dinyatakan*):

- Layak untuk digunakan
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

*): Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan .

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 15.11.2024

Validator

(.....|.....)

LEMBAR VALIDASI OLEH PENGGUNA

Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying* Pada Layanan Informasi di SMKN 3 Banda Aceh
Penyusun : Nopa Ramadhani
Pembimbing : Elviana, S.Ag, M.Si.
Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-raniry

Dengan Hormat

Saya memohon bantuan siswa/i untuk mengisi lembar validasi.

Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian siswa/i tentang "**Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying***" yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrument Powerpoint Interaktif.

Penilaian dan saran yang siswa/i berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Powerpoint Interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa/i untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan
2. Kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

Skors	Katagori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$

Sebelum mengisi lembar validasi, bapak/ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Ayu Mauliddita
 Kelas : XI Bussana 4
 Sekolah : SMKN 3 banda Aceh

Lembar Validasi Materi Terhadap Powerpoint Interaktif

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Bobot Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	1. Saya mudah memahami isi materi dari Powerpoint interaktif					✓
		2. Powerpoint ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang <i>bullying</i> dan dampaknya					✓
		3. Urutan atau susunan materi yang ada di Powerpoint interaktif dapat membantu pemahaman saya					✓
		4. Saya mudah memahami materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓	
2	Kelayakan Penyajian	1. Gambar dalam Powerpoint interaktif sangat menarik					✓
		2. Powerpoint interaktif ini memotivasi saya untuk lebih memahami <i>bullying</i> dan jenis-jenisnya					✓
		3. Powerpoint interaktif ini membuat saya lebih mengerti tentang <i>bullying</i> dan bentuk-bentuk tindakannya					✓
		4. Powerpoint ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan saya					✓
3	Kelayakan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan dalam Powerpoint interaktif sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya					✓
		2. Bahasa yang digunakan sederhana				✓	

4	Kelayakan Desain	1. Tampilan Powerpoint interaktif sangat menarik dilihat					✓
		2. Gambar atau ilustrasi yang ada didalam Powerpoint tidak kekanak-kanakan				✓	
		3. Ukuran huruf pada Powerpoint interaktif jelas dan mudah dibaca				✓	
		4. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas			✓		

Komentar

Powerpoint nya sangat jelas dan mudah dipahami

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan Powerpoint Interaktif *Bullying* ini dinyatakan*):

Layak untuk digunakan

Layak digunakan dengan revisi sesuai saran

Tidak layak digunakan

*) : Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan .

AR - RANIRY

Banda Aceh..15..Juli..2024

Validator

(Signature)
(.....)

LEMBAR VALIDASI OLEH PENGGUNA

- * Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying* Pada Layanan Informasi di SMKN 3 Banda Aceh
- Penyusun : Nopa Ramadhani
- Pembimbing : Elviana, S.Ag, M.Si.
- Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-raniry

Dengan Hormat

Saya memohon bantuan siswa/i untuk mengisi lembar validasi.

Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian siswa/i tentang "**Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying***" yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrument Powerpoint Interaktif.

Penilaian dan saran yang siswa/i berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Powerpoint Interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa/i untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan
- Kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

Skors	Katagori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$

Sebelum mengisi lembar validasi, bapak/ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Rana Hafiza Kansa
 Kelas : XI Busana 4
 Sekolah : SMKN 3 BNA

Lembar Validasi Materi Terhadap Powerpoint Interaktif

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Bobot Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	1. Saya mudah memahami isi materi dari Powerpoint interaktif				✓	
		2. Powerpoint ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang <i>bullying</i> dan dampaknya					✓
		3. Urutan atau susunan materi yang ada di Powerpoint interaktif dapat membantu pemahaman saya					✓
		4. Saya mudah memahami materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓	✓
2	Kelayakan Penyajian	1. Gambar dalam Powerpoint interaktif sangat menarik				✓	
		2. Powerpoint interaktif ini memotivasi saya untuk lebih memahami <i>bullying</i> dan jenis-jenisnya					✓
		3. Powerpoint interaktif ini membuat saya lebih mengerti tentang <i>bullying</i> dan bentuk-bentuk tindakannya				✓	
		4. Powerpoint ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan saya				✓	
3	Kelayakan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan dalam Powerpoint interaktif sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya					✓
		2. Bahasa yang digunakan sederhana					✓

4	Kelayakan Desain	1. Tampilan Powerpoint interaktif sangat menarik dilihat			✓	
		2. Gambar atau ilustrasi yang ada didalam Powerpoint tidak kekanak-kanakan				✓
		3. Ukuran huruf pada Powerpoint interaktif jelas dan mudah dibaca				✓
		4. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas			✓	

Komentar

Kami tidak bosan menonton videonya

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan Powerpoint Interaktif *Bullying* ini dinyatakan*):

- Layak untuk digunakan
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

*): Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan .

Banda Aceh 15.07.2024

Validator

Rahm
(.....)

LEMBAR VALIDASI OLEH PENGGUNA

- Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying* Pada Layanan Informasi di SMKN 3 Banda Aceh
- Penyusun : Nopa Ramadhani
- Pembimbing : Elviana, S.Ag, M.Si.
- Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-raniry

Dengan Hormat

Saya memohon bantuan siswa/i untuk mengisi lembar validasi.

Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian siswa/i tentang "**Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying***" yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrument Powerpoint Interaktif.

Penilaian dan saran yang siswa/i berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Powerpoint Interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa/i untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan
- Kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

Skors	Katagori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$

Sebelum mengisi lembar validasi, bapak/ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Alhira Amanda Putri
 Kelas : XI - b3 - 9
 Sekolah : SMAN 3 Banda Aceh

Lembar Validasi Materi Terhadap Powerpoint Interaktif

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Bobot Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	1. Saya mudah memahami isi materi dari Powerpoint interaktif				✓	
		2. Powerpoint ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang <i>bullying</i> dan dampaknya					✓
		3. Urutan atau susunan materi yang ada di Powerpoint interaktif dapat membantu pemahaman saya					✓
		4. Saya mudah memahami materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari			✓		
2	Kelayakan Penyajian	1. Gambar dalam Powerpoint interaktif sangat menarik					✓
		2. Powerpoint interaktif ini memotivasi saya untuk lebih memahami <i>bullying</i> dan jenis-jenisnya					✓
		3. Powerpoint interaktif ini membuat saya lebih mengerti tentang <i>bullying</i> dan bentuk-bentuk tindakannya					✓
		4. Powerpoint ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan saya					✓
3	Kelayakan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan dalam Powerpoint interaktif sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya					✓
		2. Bahasa yang digunakan sederhana					✓

4	Kelayakan Desain	1. Tampilan Powerpoint interaktif sangat menarik dilihat					✓
		2. Gambar atau ilustrasi yang ada didalam Powerpoint tidak kekanak-kanakan					✓
		3. Ukuran huruf pada Powerpoint interaktif jelas dan mudah dibaca					✓
		4. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas				✓	

Komentar

Kami suka video nya kak 😊
tapi huruf nya kurang jelas kak !!

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan Powerpoint Interaktif *Bullying* ini dinyatakan*):

- Layak untuk digunakan
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

*): Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan .

Banda Aceh..15..09..2024

Validator

Aheh
(A.H. RAH.)

LEMBAR VALIDASI OLEH PENGGUNA

- Judul Penelitian : Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying* Pada Layanan Informasi di SMKN 3 Banda Aceh
- Penyusun : Nopa Ramadhani
- Pembimbing : Elviana, S.Ag, M.Si.
- Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-raniry

Dengan Hormat

Saya memohon bantuan siswa/i untuk mengisi lembar validasi.

Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian siswa/i tentang "**Pengembangan Powerpoint Interaktif *Bullying***" yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrument Powerpoint Interaktif.

Penilaian dan saran yang siswa/i berikan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Powerpoint Interaktif ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa/i untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan
- Kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

Skors	Katagori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$

Sebelum mengisi lembar validasi, bapak/ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Syaza Naurah Izzati
 Kelas : XI busana 4
 Sekolah : SMEN 3 Banda Aceh

Lembar Validasi Materi Terhadap Powerpoint Interaktif

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Bobot Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	1. Saya mudah memahami isi materi dari Powerpoint interaktif				✓	
		2. Powerpoint ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang <i>bullying</i> dan dampaknya				✓	
		3. Urutan atau susunan materi yang ada di Powerpoint interaktif dapat membantu pemahaman saya					✓
		4. Saya mudah memahami materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
2	Kelayakan Penyajian	1. Gambar dalam Powerpoint interaktif sangat menarik				✓	
		2. Powerpoint interaktif ini memotivasi saya untuk lebih memahami <i>bullying</i> dan jenis-jenisnya					✓
		3. Powerpoint interaktif ini membuat saya lebih mengerti tentang <i>bullying</i> dan bentuk-bentuk tindakannya			✓		
		4. Powerpoint ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan saya					✓
3	Kelayakan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan dalam Powerpoint interaktif sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya					✓
		2. Bahasa yang digunakan sederhana					✓

4	Kelayakan Desain	1. Tampilan Powerpoint interaktif sangat menarik dilihat					✓
		2. Gambar atau ilustrasi yang ada didalam Powerpoint tidak kekanak-kanakan					✓
		3. Ukuran huruf pada Powerpoint interaktif jelas dan mudah dibaca					✓
		4. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas					✓

Komentar

Untuk tujuannya sudah bagus, tapi jangan terlalu cepat agar bisa di baca.

Kesimpulan


Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan Powerpoint Interaktif *Bullying* ini dinyatakan*):

- Layak untuk digunakan
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

*): Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan .

Banda Aceh, 15 Juni 2024

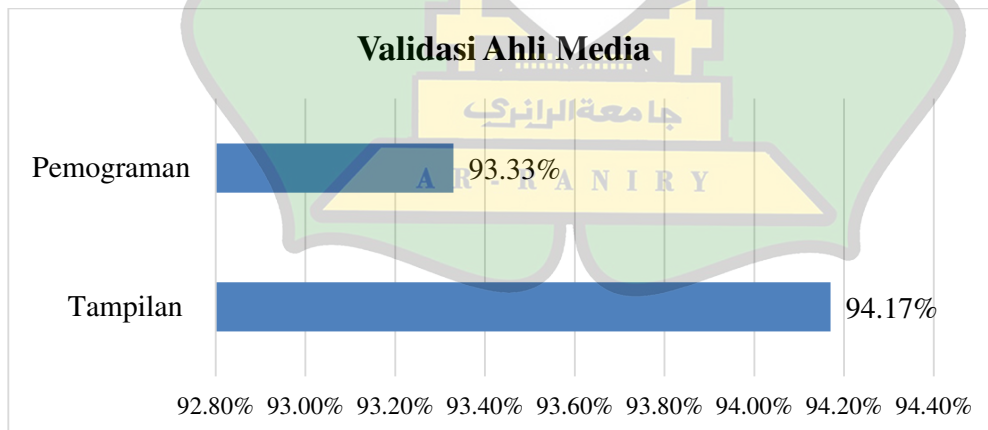
Validator


(.....)

Lampiran 10 : Data Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Validator		Jlh Skor	Total Skor	Nilai Maks	%	Kriteria Kelayakan
			1	2					
Tampilan	Desain Layout / Tata Letak	P-1	5	4	9	113	120	94,17%	Sangat Layak
		P-2	5	5	10				
	Teks / Tipografi	P-1	5	5	10				
		P-2	5	5	10				
		P-3	5	5	10				
	Gambar	P-1	5	5	10				
		P-2	5	4	9				
		P-3	5	4	9				
	Video	P-1	5	3	8				
		P-2	5	5	10				
Kemasan	P-1	5	4	9					
	P-2	5	4	9					
Pemograman	Penggunaan navigasi dari <i>interactive link</i>	P-1	5	4	9	56	60	93,33%	Sangat Layak
		P-2	5	5	10				
		P-3	5	4	9				
		P-4	5	5	10				
	Penggunaan	P-8	5	4	9				
		P-1	4	5	9				
Jumlah Skor Keseluruhan						169			
Nilai Maksimal Keseluruhan						180			
Persentase Keseluruhan						94%			
Kriteria Penilaian Keseluruhan						Sangat Layak			

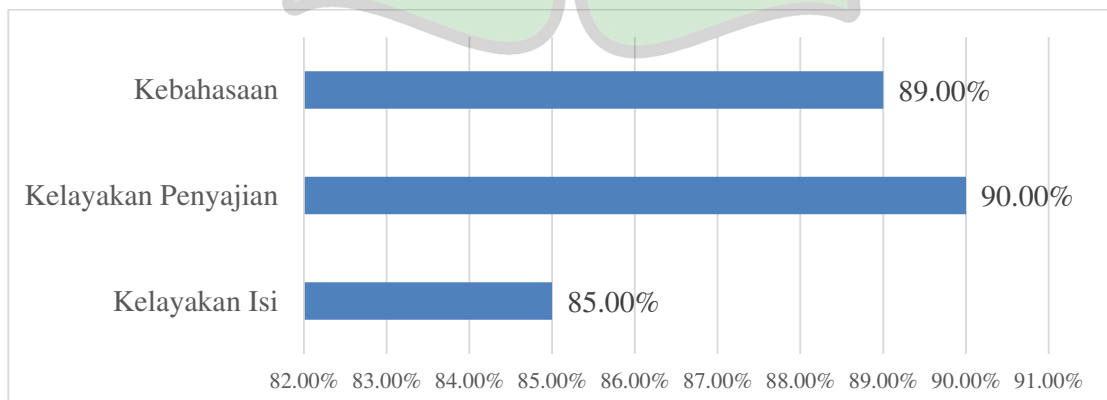
Lampiran 11: Data Grafik Hasil Validasi Ahli Media



Lampiran 12 : Data Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Validator		Jlh Skor	Total Skor	Nilai Maks	%	Kriteria Kelayakan	
			1	2						
Kelayakan Isi	Kelayakan Isi/materi	P-1	5	3	8	68	80	85,00%	Sangat Layak	
		P-2	5	3	8					
		P-3	5	3	8					
	Kontruksi	P-1	5	4	9					
		P-2	5	4	9					
	Kemutakhiran materi	P-1	5	4	9					
	Mendorong keingintahuan dan Kebenaran Isi	P-1	5	3	8					
P-2		5	4	9						
Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian	P-1	5	4	9	18	20	90,00%	Sangat Layak	
		P-2	5	4	9					
		P-3	5	4	9					
Kebahasaan	Lugas	P-1	5	4	9	62	70	89%	Sangat Layak	
		P-2	5	3	8					
		P-3	5	4	9					
	Komunikatif	P-1	5	4	9					
		Dialogis dan Interaktif	P-1	5	3					8
			P-2	5	5					10
		P-5	5	4	9					
Jumlah Skor Keseluruhan								150		
Nilai Maksimal Keseluruhan								170		
Persentase Keseluruhan								88%		
Kriteria Penilaian Keseluruhan								Sangat Layak		

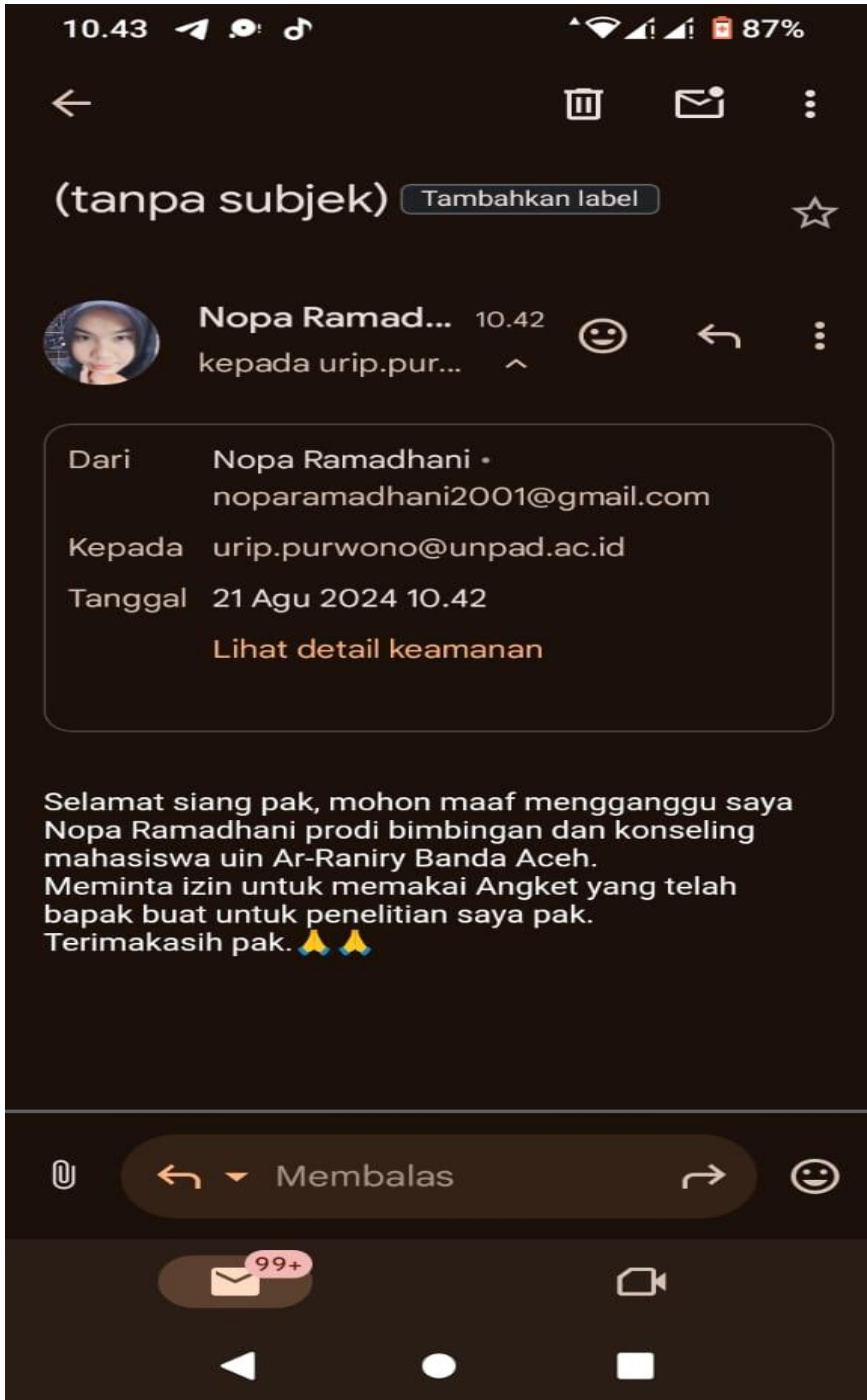
Lampiran 13 : Data Grafik Hasil Validasi Ahli Materi



Lampiran 14: Data Hasil Validasi Pengguna

Butir Penilaian	Validator								Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	
Saya mudah memahami isi materi dari ppwerpoint intetraktif ini	5	5	5	4	5	4	4	4	36
Powerpoint interakrif ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang <i>bullying</i> dan dampaknya	4	5	5	5	5	5	5	4	38
Urutan atau susunan materi yang ada di powerpoint interaktif dapat membantu pemahaman saya	4	5	5	5	5	5	5	5	39
Saya mudah memahami matri yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	5	4	5	5	4	5	4	5	37
Gambar di powerpoint interaktif sangat menarik	5	5	5	5	5	4	5	4	38
Powerpoint interaktif ini memotivasi saya untuk lebih memahami <i>bullying</i> dan jenis-jenisnya	5	5	4	5	5	5	5	5	39
Powerpoint interaktif ini membuat saya lebih mengerti tentang <i>bullying</i> dan tindakan-tindakanya	5	4	5	3	5	4	5	3	34
Powerpoint interaktif sangat bermanfaat dalam menambah wawasan saya	4	4	5	4	5	4	5	5	36
Bahasa yang digunakan dalam powerpoint interaktif sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya	5	5	4	5	5	5	5	5	39
Bahasa yang digunakan sederhana	5	5	5	5	5	5	5	5	40
Tampilan powerpoint interaktif sangat menarik dilihat	4	4	5	5	4	3	5	5	35
Gambar atau ilustrasi yang ada di dalam powerpoint interaktif tidak kekanakan-kanakan	5	5	5	4	5	5	5	5	39
Ukuran huruf pada powerpoint interaktif jelas dan mudah dibaca	5	5	4	4	4	5	5	5	37
Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas	5	4	4	5	5	4	4	5	36
Total Skor Keseluruhan									523
Nilai Maksimal									600
Persentase									87%
Kriteria Kelayakan									Sangat Layak

Lampiran 15 : Izin Pemakaian Angket



Lampiran 16 : Dokumentasi Kegiatan







DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA DIRI

Nama : Nopa Ramadhani
NIM : 190213050
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Bimbingan Konseling
IPK : 3.51
Tempat / Tanggal Lahir : Lakubang / 30 November 2001
Alamat Domisili : Rukoh, Darussalam
Alamat Rumah : Lakubang, Simeulue Tengah
Telephon/HP : 0853-7115-9056
Email : 190213050@student.ar-raniry.ac.id



RIWAYAT PENDIDIKAN

SD : SDN 4 Lakubang
SMP : SMPN 3 Lambaya
SMA : SMAN 1 Simeulue Tengah
Perguruan Tinggi (S1) : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

DATA ORANG TUA

Nama Ayah : Asmarul
Pekerjaan Ayah : Tani
Nama Ibu : Sulilis Yarmanita
Pekerjaan Ibu : IRT
Alamat Orang Tua : Desa Lakubang, Simeulue Tengah

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y