

**Haryani, 2019.** “Pengembangan Media Perilaku Asertif Berbasis *Android*”.  
*Tugas Akhir.* Program studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Humaniora  
Pendidikan dan Pariwisata, Universitas Teknologi Yogyakarta.  
Pembimbing Erlin Fitria, S.Pd., M.Pd.

## ABSTRAK

Dengan adanya perkembangan media masa saat ini mempermudah seseorang dalam berkomunikasi dan menyampaikan pesan dengan bebas tanpa memikirkan perasaan dan pendapat orang lain sehingga menjadikan perilaku remaja yang agresif. Salah satu contoh dari rendahnya perilaku asertif yang rendah ialah adanya tindakan *bullying* secara langsung atau melalui media masa yaitu *cyberbullying*. Seseorang yang memiliki perilaku asertif yang rendah cenderung tidak bisa mempertimbangkan apa yang diucapkan kepada orang lain, sehingga penting bagi remaja untuk memiliki perilaku asertif yang tinggi. Asertif adalah cara menyampaikan sesuatu dengan sopan mengenai hal-hal yang menyenangkan maupun hal-hal yang mengganggu atau kurang berkenan. Pentingnya perilaku asertif di lingkungan sekolah agar tidak terjadi perilaku-perilaku yang menyimpang. Sehingga peneliti mengembangkan suatu media perilaku asertif di SMP Negeri 3 Godean, Yogyakarta. Objek penelitian yang dilakukan terhadap 181 siswa kelas VIII. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media perilaku asertif berbasis *Android* yang digunakan di SMP Negeri 3 Godean, Yogyakarta. Media yang dibuat ini mengkombinasikan macam-macam obyek multimedia, yaitu teks, gambar, audio, video dan tombol interaktif. Isi dari media tersebut terdapat video tentang pemahaman perilaku asertif, kemudian terdapat kuis yang berisi 15 pernyataan dan yang terakhir terdapat informasi tentang aplikasi berupa sosial media peneliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, *Research and Development* mengikuti prosedur penelitian dari *Alessi & Trolip*. Prosedur penelitian tersebut terdiri dari: (1) Tahap Perencanaan, yang terdiri dari identifikasi masalah, identifikasi kebutuhan dan pengumpulan bahan (2) Desain, yang terdiri dari pembuatan *flowchart*, dan *storyboard* (3) pengembangan, yang terdiri dari produksi media penulisan kode program pengujian alpa, revisi dan pengujian beta. Media yang telah dikembangkan dilakukan uji alpa dan beta. Hasil Presentase pengujian yang diperoleh dari ahli materi sebesar 75%, dengan kriteria layak digunakan, kemudian hasil presentase pengujian pada ahli media sebesar 81,5% dengan kriteria sangat layak digunakan. Sedangkan hasil presentase pada uji beta sebesar 83,6% dan dengan kriteria sangat layak untuk digunakan. Adapun saran bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan materi dan menu dalam aplikasi.

Kata Kunci: Perilaku Asertif, *Bullying* dan Pengembangan Media

**Haryani, 2019.** "Android-Based Media Development of Assertive Behavior". Thesis. Guidance and Counseling study program, Faculty of Humanities Education and Tourism, University of Technology Yogyakarta. Advisor Erlin Fitria, S.Pd., M.Pd.

## **ABSTRACT**

Recently, the availability of media development helps someone communicate and deliver messages freely without thinking the others' feeling and opinions. It results in teenagers' aggressive attitude. The example of teenagers' low assertive attitude is direct bullying or through mass media which is called cyberbullying. Someone who has low assertive attitude cannot control what he or she is communicating to others. Therefore, it is important for teenagers to have high assertive attitude. An assertive attitude is the way to deliver something politely about pleasant or unpleasant things. The importance of assertive attitude in the school environment is to avoid bad attitudes. Thus, the researcher developed a developing assertive attitude media at SMP Negeri 3 Godean, Yogyakarta. The Object of this research was 181 students of class VIII. This research was aimed to develop assertive attitude media based on android. It was applied at SMP Negeri 3 Godean, Yogyakarta. The development of the media combined varieties multimedia objects, namely texts, figures, audio, video and interactive button. The content of the media was a video about the comprehension of assertive attitude, a quiz with 15 questions and the last is the information about the application of researcher's social media. The method used in this research was Research and Development, following the procedures of research based on Alessi & Trolip. The procedures of the research were: (1) Planning Stage, it consisted of identifying the problem, identifying the necessity and collecting the material, (2) Design, it consisted of making flowchart and storyboard, (3) Development, it consisted of media production code writing program of alpa testing, revision and beta testing. The media had already been developed using alpa and beta test. The percentage of the testing result obtained from the expert judgment was 75%, of which the criteria was *proper* to use, then the percentage of the test result on the media was 81.5%, of which the criteria was very proper to use. Meanwhile, the percentage of beta testing was 83.6%, of which the criteria was very proper to use. The suggestion for the next researcher, it was better for the researcher to develop the materials and menu in an application.

Keywords: Assertive behavior, *bullying*, Media development.