

**PENGEMBANGAN SOFTWARE SOSIS (SOCIAL SKILLS) UNTUK MENGUKUR TINGKAT
KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

***DEVELOPMENT OF SOFTWARE 'SOSIS (SOCIAL SKILLS)' TO MEASURE SOCIAL SKILL LEVEL OF 7TH
GRADERS OF JUNIOR HIGH SCHOOL***

Maulida Puspita N.

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email (mau.pus39.mp@gmail.com)

Dra. Retno Lukitaningsih., Kons

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Latar belakang dilakukannya penelitian ini karena kerja konselor yang sangat banyak dan berat, sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk melaksanakan asesment. Sedangkan alat/instrument yang digunakan untuk menganalisis hasil pekerjaan siswa tidak ada atau masih menggunakan cara manual. Jadi konselor membutuhkan suatu alat asesment yang dapat mempermudah kerja konselor menjadi lebih efektif dan efisien.

Penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa software SOSIS (Social Skills) untuk mengukur tingkat keterampilan sosial siswa kelas VII SMP yang memenuhi kriteria kelayakan.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan, dimana dalam tahapan pengembangan menggunakan model pengembangan dari Brog and Gall. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat software untuk mengukur tingkat keterampilan sosial siswa kelas VII SMP yang kemudian diuji kelayakannya dengan aspek materi dan kemenarikan medi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa software SOSIS (Social Skills) memenuhi kriteria kelayakan. Penilaian ahli validator materi menunjukkan kriteria penilaian "layak dengan predikat sangat baik" (95,5%). Validator ahli media menunjukkan kriteria penilaian "layak dengan predikat sangat baik" (92,24%). Menurut penilaian dari konselor, kualitas software SOSIS (Social Skills) menunjukkan kriteria penilaian "layak dengan predikat baik" (76,02). Berdasarkan penilaian tersebut maka software SOSIS (Social Skills) untuk mengukur tingkat keterampilan sosial siswa kelas VII SMP layak digunakan disekolah.

Kata Kunci : Pengembangan, Software SOSIS (Social Skills), keterampilan sosial.

Abstract

The background of this study is due to the counselors have many hard jobs which take long time to carry out an assessment, while the tools / instruments used to analyze the students' work are still using manual method. Hence, the counselor requires an assessment tool that is able to ease the counselors' job to be more effective and efficient.

This study is to create a software product, named 'SOSIS (Social Skills)' to measure the level of social skills of 7th graders of junior high school who meets the feasibility criteria.

This study is development s research which uses the development stage of the Brog and Gall development model. The purpose of this research is to create software to measure the level of social skills of 7th graders of junior high school then it is tested for feasibility of the material aspect and the attractiveness of the media.

The result shows that the software 'SOSIS (Social Skills)' meets the feasibility criteria. The assessment of material validity expert obtains 95.5% with very decent category and media validity expert obtains 92.24% with very decent category. Moreover, counselor found that the quality of the software has decent category in 76.02 %. Based on the results above, the software 'SOSIS (Social Skills)' to measure the level of social skills of 7th graders of junior high school is decent to be used in schools.

Keywords: Development, Software 'SOSIS (Social Skills)', Social Skills

PENDAHULUAN

Setiap individu dalam rentang kehidupan akan mengalami yang dinamakan dengan permasalahan. Terutama ketika seseorang memasuki masa remaja. Hal ini disebabkan karena individu mengalami masa transisi. Masa transisi adalah masa dimana individu meninggalkan masa kanak-kanak dan mulai membuka diri pada lingkungan baru yang lebih luas. Contoh permasalahan yang terjadi di masa transisi yaitu ketika individu akan meninggalkan dunianya yang lama dan memasuki dunia barunya seperti yang terjadi ketika tahun ajaran baru siswa kelas VI akan meninggalkan dunia lamanya sebagai siswa Sekolah Dasar (SD) berganti menjadi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang duduk dikelas VII. Pada masa transisi ini siswa sering mengalami permasalahan terkait dengan lingkungan barunya. Seperti pendapat yang diutarakan oleh Harlock (2010:213) yang menyatakan pada masa remaja individu memiliki tugas perkembangan yang berbeda pula dari masa sebelumnya yaitu masa kanak-kanak, salah satu tugas perkembangan masa remaja yang tersulit adalah yang berhubungan dengan penyesuaian sosial dimana remaja harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis dalam hubungan yang sebelumnya belum pernah ada dan harus menyesuaikan dengan orang dewasa di luar lingkungan keluarga dan sekolah.

Permasalahan lain yang muncul saat individu memasuki masa remaja yaitu individu akan mengalami perkembangan yang pesat. Dalam perkembangan ini akan muncul suatu keinginan dari individu untuk menjalin pertemanan dengan banyak teman, mulai dari lawan jenis sampai seseorang yang lebih dewasa darinya. Individu akan menyesuaikan diri diluar kehidupannya yang dulu hanya terbatas oleh keluarga dan sekolah. Hal tersebut merupakan salah satu bentuk penyesuaian. Penyesuaian adalah suatu hal, cara, hasil, atau proses kerja menyesuaikan, mencocokkan, atau menyelaraskan (kamus besar bahasa Indonesia:2001). Dengan berkembangnya individu untuk mampu menyesuaikan dengan lingkungan yang baru, maka keterampilan sosial sangat dibutuhkan oleh individu.

Keterampilan sosial menjadi penting karena individu memasuki dunia yang lebih luas lagi dari sebelumnya. Keterampilan sosial akan membantu individu agar dalam penyesuaian dengan lingkungan baru tidak mengalami permasalahan yang berarti. Seperti penuturan dari Elksnin & Elksnin (dalam Novita 2010:102) Keterampilan sosial adalah kemampuan khusus yang menyebabkan seseorang dapat mengerjakan tugas sosial khusus secara kompeten (cakap dan terampil). Keterampilan sosial ini juga akan membantu individu dalam menyesuaikan diri dengan pergaulan yang semakin luas. Karena pada hakikatnya individu adalah makhluk sosial yang tidak lepas dari orang lain. Sehingga individu dalam menjalani kehidupan tentu akan membutuhkan bantuan orang lain, saat menjalin hubungan dengan sosial inilah keterampilan sosial sangat dibutuhkan. Agar tercipta hubungan yang baik dengan orang lain.

Akan tetapi, jika tidak memiliki keterampilan sosial yang baik tentunya hambatan dalam bergaul dengan lingkungan akan tercipta. Contoh yang sering sekali terjadi di lingkungan sekolah disekitar kita, apabila siswa tidak memiliki keterampilan sosial yang baik dalam berkomunikasi khususnya dalam berbicara dengan teman sekelasnya akan mengakibatkan terjadi salah faham dan perselisihan. Masalah lain siswa akan memiliki sedikit teman dan lingkungan pergaulannya terbatas. Penting bagi konselor untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial yang dimiliki siswanya. Tingkat keterampilan sosial ini akan penting diketahui oleh konselor sebagai upaya pencegahan agar kelak siswa tidak mengalami permasalahan dalam lingkungan sosialnya.

Kebanyakan konselor sekolah tidak memiliki cara yang cepat untuk mengetahui siswa yang memiliki permasalahan dalam keterampilan sosial. Hal ini diperkuat dengan fenomena yang terjadi di sekolah SMP Wachid Hasyim 4 Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara dengan konselor sekolah, diketahui jika disekolah tersebut hanya memiliki 1 guru Bimbingan dan Konseling. Beliau harus menangani semua siswa mulai dari kelas VII sampai dengan kelas IX dengan jumlah siswa 364. Kondisi tersebut menyebabkan pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling kurang kondusif. Sedangkan untuk alat asesment hanya menggunakan sosiometri dan *homevisit* saja. Sosiometri ini hanya untuk melihat siswa-siswa yang terasingkan dalam lingkungan pergaulan dikelas, dan untuk mencocokkan data dilakukannya *homevisit* untuk melihat kondisi lingkungan yang mempengaruhi diri siswa. Hal ini dirasa sangat kurang efektif dan efisien, karena konselor menangani jumlah siswa yang terlalu banyak. Menurut penuturan dari konselor sekolah, beliau mengalami kesulitan untuk melakukan asesment, karena alat asesment yang dimiliki sangat terbatas. Sehingga masalah keterampilan sosial terabaikan dan tidak ditangani secara khusus.

Fenomena yang sama terjadi di sekolah SMP Laboratorium School Universitas Negeri Surabaya, disana hanya memiliki 1 konselor dengan jumlah kelas dari kelas VII sampai IX ada 9 kelas. Hasil data yang diperoleh berdasarkan wawancara kepada konselor disekolah. Alat asesment yang digunakan yaitu sosiometri dan Instrument Kebutuhan Masalah Siswa (IKMS). Sosiometri ini digunakan sebagai bahan untuk melihat hubungan sosial antar siswa sedangkan IKMS adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang mengganggu siswa berkaitan dengan tugas perkembangan peserta didik yang berhubungan dengan masalah-masalah pribadi, sosial, belajar dan karier. Menurut penuturan konselor, beliau masih kurang bisa dengan cepat menemukan siswa yang mengalami masalah khususnya keterampilan sosial. Alat yang digunakan kurang efektif dan efisien seperti sosiometri dan IKMS. Meskipun terdapat software yang digunakan untuk menganalisis hasil sosiometri, akan tetapi software tersebut tidak dapat digunakan untuk memasukkan data. Sedangkan untuk

IKMS butuh waktu yang lama untuk melihat permasalahan siswa, karena butuh waktu yang lama untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Sehingga tidak jarang IKMS kurang begitu digunakan.

Di SMP 40 Surabaya fenomena yang terjadi dari hasil wawancara yang dilakukan dengan konselor sekolah, yaitu terdapat 3 konselor sekolah yang menangani setiap jenjang kelas. 1 jenjang kelas terdiri dari 8 kelas. Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di sekolah tersebut yaitu konselor tidak masuk kelas dalam pemberian layanan. Selama ini dalam melaksanakan asesment hanya menggunakan Angket yang dibuat sendiri oleh konselor yang mencakup 4 bidang layanan (pribadi, social, belajar, karier) dan IKMS yang digunakan sebagai instrument yang mengidentifikasi masalah siswa terkait tugas perkembangan dalam 4 bidang (pribadi, social, belajar, karier). Namun, kelemahan alat instrument yang digunakan yaitu konselor harus menganalisis satu per satu permasalahan siswa. Hal ini dirasa memberatkan beban kerja konselor, sehingga IKMS jarang tersentuh. Bukan hanya IKMS, angket yang dibuat sendiri oleh konselor juga membutuhkan waktu yang lama untuk mengetahui masalah siswa.

Dapat disimpulkan di 3 sekolah yang menjadi tempat studi pendahuluan, belum ada alat yang digunakan secara khusus untuk melakukan asesment permasalahan keterampilan sosial siswa. Selama ini alat yang kebanyakan digunakan oleh konselor disekolah adalah alat untuk asesment aspek secara menyeluruh, sehingga alat tersebut belum bisa menjangkau permasalahan keterampilan sosial siswa secara detail dan hal ini tidak dapat segera diketahui secara langsung. Hal ini menyebabkan banyak siswa terlambat diketahui permasalahannya yang terkait dengan keterampilan sosial.

Dari permasalahan yang dihadapi dilapangan tersebut diatas, tentu saja konselor membutuhkan suatu alat yang dapat memudahkan dalam melakukan asesment serta menambah pengetahuan siswa terkait dengan keterampilan sosial. Alat tersebut diperlukan untuk melihat tingkat keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa, khususnya kelas VII. Selain itu alat tersebut juga bisa digunakan sebagai layanan informasi terkait keterampilan sosial. Alasan pemilihan siswa kelas VII karena siswa kelas VII melewati masa transisi yang akan mempersulit mereka dalam menyesuaikan diri di lingkungan baru yang lebih luas. Selain itu dari hasil studi lapangan yang dilakukan peneliti, keberadaan alat *software* di beberapa sekolah tersebut belum pernah ada meskipun ada belum dapat digunakan secara optimal. Sehingga dari berbagai permasalahan tersebut melatar belakangi dibuatnya sebuah Alat berbasis *software* untuk mengukur tingkat keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa kelas VII SMP.

Alat yang diberikan nama *software* SOSIS (*social skills*) ini membantu konselor untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial yang dimiliki siswa serta memberikan pengetahuan kepada siswa terkait keterampilan sosial. Selain itu juga memberikan bantuan kepada konselor berupa cara yang efektif dan efisien

untuk melakukan assesment dan dapat dijadikan sebagai bahan untuk melakukan layanan bimbingan klasikal. Kelebihan dari *Software* SOSIS (*social skills*) yang dikembangkan ini yaitu hasil dari siswa mengerjakan akan segera bisa diketahui dan muncul, bahkan konselor tidak perlu lagi menulis data tiap siswa, karena *software* ini dilengkapi dengan program yang bisa langsung terhubung dengan printer dan bisa dicetak hasilnya. Besar harapan peneliti terkait penelitian ini yaitu dapat menghasilkan suatu produk yang bermanfaat dan layak untuk digunakan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan *Software* sosis (*social skills*) untuk mengukur tingkat keterampilan sosial siswa kelas VII SMP yang memenuhi kriteria kelayakan.

Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:655) pengembangan adalah hal, cara, atau hasil dari mengembangkan. Menurut Arifin (2011:205) pengembangan adalah proses atau cara yang dilakukan untuk mengembangkan sesuatu menjadi baik atau sempurna.

Jadi dapat ditarik kesimpulan, pengembangan adalah proses mengembangkan atau menghasilkan suatu alat atau cara menjadi sesuatu yang lebih baik atau sempurna

Software

Menurut Sutarman (2009:144) perangkat lunak atau *software* adalah sebuah program komputer yang berisi kumpulan instruksi yang dibuat dengan menggunakan bahasa khusus yang memberi perintah kepada komputer untuk melakukan berbagai pengoperasian /pemrosesan terhadap data yang terdapat didalam program tersebut atau data yang dimasukkan oleh pengguna komputer. Sedangkan Menurut Fauzi (2008) Perangkat lunak (*software*) komputer adalah suatu perangkat yang berisi serangkaian intruksi, program, prosedur, pengendali, pendukung, dan aktivitas-aktivitas pengolahan perintah pada distem komputer. Jadi dari berbagai pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan jika *software* adalah suatu perangkat yang berisi serangkaian instruksi untuk mengontrol suatu sistem yang memungkinkan perangkat keras untuk memproses data atau dapat dikatakan *software* adalah komponen abstrak dari susunan sistem komputer.

Keterampilan Sosial

Menurut Novita (2010) Keterampilan sosial secara umum dapat dipahami sebagai perilaku-perilaku yang diperkuat sesuai dengan usia individu dan situasi sosial yang mengakibatkan penerimaan dan penilaian positif dari orang lain serta tidak mengakibatkan hukuman. Menurut Fauziah (2013) sendiri keterampilan-keterampilan sosial tersebut merupakan sejumlah sikap yang meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima umpan balik (Feedback), memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku. Dari beberapa penjelasan pengertian menurut para ahli, peneliti dapat

menarik kesimpulan keterampilan sosial adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu dalam bentuk sikap, perilaku dan komunikasi yang digunakan dalam berinteraksi dengan orang lain.

Jadi pengembangan software SOSIS (Social Skills) untuk mengukur tingkat keterampilan sosial siswa adalah suatu alat yang digunakan oleh konselor untuk memudahkan dalam pekerjaannya (*asesment*) serta dapat dijadikan sebagai bahan untuk melakukan layanan bimbingan klasikal terkait keterampilan sosial, produk ini menggunakan bantuan dari perangkat lunak (*software*) dimana produk ini berisikan pernyataan-pernyataan tentang keterampilan sosial yang harus dijawab oleh siswa. Hasil jawaban siswa akan menunjukkan tingkat keterampilan sosial yang dimiliki.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Pemilihan jenis penelitian ini didasarkan pada tujuan yang hendak dicapai yaitu menghasilkan produk berupa software SOSIS (Social Skills) untuk mengukur tingkat keterampilan sosial siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Seperti yang dipaparkan Sugiono (2011:297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian pengembangan dari Borg dan Gall (1983), yang terdiri dari 10 langkah yaitu :

1. Studi Pendahuluan
2. Perencanaan
3. Mengembangkan bentuk produk awal
4. Uji lapangan awal
5. Revisi produk awal
6. Uji lapangan utama
7. Revisi terhadap produk operasional
8. Uji lapangan operasional
9. Revisi produk akhir
10. Desiminasi dan implementasi.

Namun dalam penelitian ini hanya sampai pada revisi produk awal. Untuk uji lapangan hanya terbatas pada uji ahli. Jadi untuk uji lapangan utama kepada siswa-siswa kelas VII SMP tidak dilakukan.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba ahli dalam penelitian ini terdiri dari uji coba ahli materi, uji coba ahli media dan praktisi.

Instrumen Pengumpul Data

Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket. Wawancara digunakan untuk menetapkan data kualitatif yaitu berupa masukan, tanggapan, dan saran. Kemudian angket digunakan untuk menetapkan data kualitatif.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan software SOSIS (Social Skills) untuk mengukur tingkat keterampilan sosial siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama ini menggunakan analisis isi dan deskriptif persentase.

1. Analisis Isi

Hasil dari tanggapan para ahli berupa masukan dan saran perbaikan dikelompokkan dan dianalisis. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi *Software sosis (social skills)*

2. Deskriptif Persentase

Untuk menganalisis data menggunakan analisis deskriptif persentase adalah dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P= Angka presentasi

F= Frekuensi jawaban alternatif

N= *Number of case* (Jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Berdasarkan rumus tersebut, digunakan angket tertutup dengan ketentuan skor sebagai berikut.

Tabel Skala Skor Penilaian Angket

Produk	Jawaban	Skala Skor
Software SOSIS (<i>Social Skills</i>) untuk mengukur tingkat keterampilan sosial siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama	Sangat Baik	4
	Baik	3
	Kurang Baik	2
	Tidak Baik	1

Keterangan :

Angka 4, 3, 2, 1 menunjukkan skor yang akan diperoleh responden. Rumus yang digunakan untuk mengukur adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{(4x \sum \text{jawaban}) + (3x \sum \text{jawaban}) + (2x \sum \text{jawaban}) + (1x \sum \text{jawaban})}{4x \text{Jumlah Keseluruhan Responden}} \times 100\%$$

Kriteria penilaian produk digunakan untuk memberi makna/arti terhadap angka prosentase. Menurut Mustaji (2005) tingkat kelayakan kriteria revisi produk yaitu sebagai berikut:

Tabel Kriteria Kelayakan Produk

Nilai	Pernyataan
81%-100%	Sangat baik, Tidak perlu direvisi
66%-80%	Baik, Tidak perlu direvisi
56%-65%	Kurang baik, Perlu direvisi
0%-55%	Tidak baik, Perlu direvisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Data Kualitatif

Setelah dihasilkan produk berupa *software* SOSIS (*Social Skills*) dan buku panduan, dilakukan uji ahli materi., media dan praktisi. Adapun hasil penilaian dari ahli berupa data kualitatif sebagai berikut:

1) Data Kualitatif Ahli Materi

Data kualitatif dari ahli materi 1 Dr. Budi Purwoko dan ahli materi 2 yaitu Dr. Najlatun Naqiyah diperoleh dari saran/masukan/tambahan yang ditulis pada kolom saran di angket penilaian. Berikut data yang diperoleh.

Tabel Data Kualitatif Ahli Materi

No.	Saran/Masukan/Tambahan
Dr. Budi Purwoko, M.Pd	
1.	Kalimat pada definisi keterampilan sosial disederhakan
2.	Kalimat pada manfaat keterampilan sosial disederhanakan kembali sehingga siswa mudah memahami
3.	pada buku panduan diperhatikan lagi, terdapat kalimat yang salah pengetikan
4.	Biodata kurang dipenjelasan sehingga terdapat kata yang ambigu.
Dr. Najlatun Naqiyah, S.Ag., M.Pd	
1.	Hasil dari kategori didalam software (Tinggi, Sedang, Rendah) perlu diberikan penjelasan keterampilan sosial
2.	Daftar pustaka dalam software atau buku panduan perlu dicantumkan di informasi akhir
3.	Contoh-contoh dalam bentuk keterampilan sosial perlu diuraikan secara lebih detail

2) Data Kualitatif Ahli Media

Data kualitatif ahli media 1 Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd dan ahli media 2 Wiryo Nuryono S.Pd., M.Pd diperoleh berupa saran/masukan dari ahli media yang tertera pada lembar angket penilaian. Adapun data yang diperoleh adalah :

Tabel Data Kualitatif Ahli Media

No.	Saran/Masukan/Tambahan
Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd	
1.	Menambahkan kesimpulan dalam kriteria di isi software
2.	Penjelasan tentang isi software diberikan pada label CD
Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd	
	-

3) Data Kuantitatif Praktisi (Konselor)

Data kualitatif ahli praktisi ini didapatkan dari saran, masukan, dan komentar oleh Drs. Wahyudi Subroto konselor sekaligus Koordinator Bimbingan

dan konseling di SMPN 40 Surabaya. Berikut adalah data kualitatif ahli praktisi.

Tabel Data Kualitatif Praktisi (Konselor)

No.	Saran/Masukan/Tambahan
	Drs. Wahyudi Subroto
	-

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang disajikan dalam penelitian ini adalah hasil perhitungan validitas dan realitilitas item-item keterampilan sosial dan pengisian angket penilaian oleh uji ahli materi, media dan praktisi

a. Uji Validitas

Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui item pernyataan yang valid dan gugur. Sehingga bisa dimasukkan menjadi item-item pernyataan didalam software. Dari 60 item pernyataan 15 item gugur dan 45 item valid. 45 item pernyataan inilah yang kemudian dimasukkan di dalam software sebagai alat ukur untuk mengukur tingkat keterampilan sosial siswa kelas VII.

b. Uji Realibilitas

Uji realibilitis menggunakan rumus Analisis Varians, hal ini dikarenakan jumlah item yang valid adalah ganjil, sehingga rumus analisis varians dapat digunakan untuk menghitung realibilitas angket. Berdasarkan hasil yang diperoleh angket keterampilan sosial memiliki hasil 0,8 yang menunjukkan jika angket sangat baik

1. Data Kuantitatif Ahli Materi

Data kuantitatif dari ahli materi diperoleh dari penilaian dari dua ahli materi, yaitu (1) Dr. Budi Purwoko, M.Pd dan (2) Dr. Najlatun Naqiyah. Berdasarkan hasil dari uji materi produk *software* SOSIS (*Social Skills*) diperoleh hasil 95,5% hasil jika produk sangat baik dan tidak perlu untuk direvisi sesuai dengan kriteria kelayakan.

2. Data Kualitatif Ahli Media

Data kuantitatif dari ahli media adalah penilaian dari dua dosen ahli media yaitu (1) Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd selaku dosen dari prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, ahli media (2) Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd selaku dosen dari prodi Bimbingan dan Konseling. Hasil dari uji media produk software SOSIS (*Social Skills*) diperoleh hasil 92,24% didapatkan hasil jika produk sangat baik dan tidak perlu untuk direvisi

3. Data Kuantitatif Praktisi (Konselor)

Data kuantitatif dari ahli praktisi didapat dari penilaian konselor sekolah yaitu Drs. Wahyudi Subroto yang merupakan guru BK sekaligus Koordinator Bimbingan dan Konseling di SMPN 40 Surabaya. Hasil dari uji Praktisi produk software SOSIS (*Social Skills*) diperoleh hasil 76,02%, sesuai dengan kriteria penilaian Mustaji (2005) dikategorikan baik sehingga tidak perlu untuk direvisi

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan dan yang telah disajikan pada hasil penelitian, maka akan dibahas kendala-kendala yang dihadapi selama penelitian ini dilakukan.

1. Proses Pengembangan

Kendala yang dialami selama proses pengembangan produk ini dialami saat tahap pengembangan bentuk produk awal. pengembang harus mengganti programmer karena programmer tidak bisa membuat program sesuai dengan yang pengembang inginkan. Selain itu pengembang juga mencari desainer untuk mendesain produk yang diinginkan oleh pengembang. Sehingga hal ini mengakibatkan waktu yang ditentukan tidak sesuai dengan rencana awal.

Selain itu, karena pengembang menginginkan adanya suatu inovasi didalam software yang pengembang kembangkan. Mengakibatkan programmer kesulitan untuk membuat program yang diinginkan oleh pengembang. Akan tetapi, karena kualifikasi dan terbatasnya waktu mengakibatkan programmer harus segera menyelesaikan produk yang diinginkan pengembang.

2. Kualitas Software SOSIS (Social Skills) dan buku panduan

Kualitas software SOSIS (Social Skills) dan buku panduan adalah penilaian yang diberikan oleh validator ahli baik berupa penilaian positif maupun negatif terhadap produk yang dikembangkan. Kualitas software SOSIS (Social Skills) dan buku panduan didasarkan pada aspek kelayakan menurut buku ukuran baku untuk evaluasi program. Berikut ini akan diberikan penjelasan dari penilaian validator ahli.

Hasil penilaian validator terhadap software SOSIS (Social Skills) dan buku panduan yang dikembangkan dari validator ahli materi adalah 95,5% , dari validator ahli media adalah 92,24%, dan dari praktisi adalah 76,02%. setelah diketahui nilai dari masing-masing validator, selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan kualitas Software SOSIS (Social Skills) dan buku panduan berdasarkan interpretasi ditarik kesimpulan kualitas Software SOSIS (Social Skills) dan buku panduan yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dengan predikat sangat baik yang berarti tidak perlu direvisi. . Berdasarkan saran dan masukan dari para ahli dan praktisi hampir semua saran dan masukan digunakan bahan revisi oleh pengembang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data dan pembahasan hasil penelitian diketahui dalam penelitian pengembangan ini dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut, Pelaksanaan

pengembangan *software* SOSIS (Social skills) adalah dengan wawancara kepada konselor di 3 sekolah untuk didapatkan gambaran dilapangan mengenai penggunaan alat asesment yang ada desekolah serta kendala dalam menggunakannya. Berdasarkan need asesment yang dilaksanakan dapat dibuktikan jika pengembangan *software* SOSIS (Social skills) dibutuhkan unuk membantu kerja konselor dalam melakukan asesment sekaligus memberikan layanan berupa informasi terkait ketearmpilan sosial dengan lebih efektif dan efisien. Proses pembuatan pengembangan *software* SOSIS (Social skills) meliputi pembuatan flowchart/draf alur *software*, kemudian dilanjutkan dengan mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk pembuatan *software*. Selanjutnya adalah tahap pembuatan program/pemrograman. Hasil dari penelitian ini yaitu *software* sosis (social skills) layak untuk mengukur tingkat keterampilan sosial siswa kelas VII SMP, hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian dari para ahli materi hasil kelyakan produk sebesar 95,5%, media hasil kelayakan produk sebesar 92,24% dan praktisi hasil kelayakan produk sebesar 76,02%

Saran

1. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai refleksi para konselor dalam melaksanakan asesment, sehingga konselor akan lebih termotivasi lagi untuk dan lebih inovasi dalam memberikan layanan kepada siswa
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang cukup besar terhadap sekolah, karena dengan penelitian ini diharapkan konselor lebih berinovasi dalam memberikan layanan sehingga siswa tidak merasa jenuh dan semakin tertarik kepada bimbingan dan konseling
3. Produk yang dikembangkan oleh pengembang ini dapat dijadikan sebagai alternatif media untuk memberikan layanan kepada siswa terkait keterampilan sosial
4. Karena produk yang dikembangkan ini hanya terbatas untuk mengukur tingkat keterampilan sosial saja, maka diharapkan konselor sekolah lebih peka atau cekatan lagi dalam memberikan tindak lanjut
5. Untuk peneliti lain, diharapkan untuk dapat melakukan penelitian ini sampai pada tahap uji lapangan, karena penelitian ini hanya terbatas sampai uji ahli.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2013. "Penelitian keterampilan sosial siswa".
Artikel (online)
<http://Saterlat.com/index.php/penelitian->

[keterampilan-sosial-siswa.html diakses 07-02-2015](#)

- Angtriswono, Ennike. 2013. *Sistem Informasi Perawatan Pada Praktik Gigi Ingnawati*. Tesis. Makassar: STMIK KHARISMA
- Arifin, Zainal, (2011) *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Badudu, J.S dan Zain Sutan Muhammad. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Bakri, Hasrul. 2011. "Desain Alat Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2." *Jurnal MEDTEK*, Vol 3, Nomor 2, Oktober (online) http://www.ft-unm.net/medtek/Jurnal_MEDTEK_Vol.3_No.2_Oktober_2011_pdf/Jurnal%20Hasrul%20Bakri.pdf
- Borg, Walter R & Gall, Meredith D. 1983. *Educational Research An Introduction (Fourth Edition)*. New York: Longman
- Buku Sekolah Elektrik - Kementerian Pendidikan Nasional. <http://bse.kemdikbud.go.id/index.php/buku/details/20121505140317/download> diakses pada 07-08-2015
- Committe, Joint. 1991. *Ukuran Baku untuk Evaluasi Program, Proyek dan Materi Pendidikan*. Terjemahan Ekosiswono. Semarang: IKIP Semarang
- Dhanta, Rizky. 2009. *Intriduction to Computer*. Surabaya: Indah
- Fauzi, Akhmad. 2008. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Fauziah, Munawaroh. 2013. *Pengaruh Keterampilan Sosial (Social Skills) Terhadap Kepedulian Santri Komplek Q Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Gerungan, W.A. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Hariyanto, Bambang. 2008. *Dasar Informatika & Ilmu Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Hurlock, B. Elizabeth. 2010. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Kibtiyah', Mariah. 2006. "Efektivitas Cooperative Games Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-kanak (Tinjauan Psikologis)." *Jurnal Studi Agama dan Masyarakat*, Vol 3, Nomor 1 Juni
- Kurniawati, Eny. 2012. *Evektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Emningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas VIIG SMP Negeri 9 Salatiga Tahun Ajaran 2011/2012*. Skripsi. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana
- Kursyarani. 2007. "Mengembangkan Keterampilan Sosial Bagi Remaja." *Jurnal Likithapradnya*. Vol 10, 28-35
- Mulyani, Rahma Rila. 2013. "Meningkatkan Kemampuan interaksi sosial pada anak dengan social skills training." *Procedia Studi Kasus dan intervensi psikologi*. Vol 1 (1), 07-11
- Mustaji dan sugiarso. 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme*. Surabaya : Unesa Universitas Press
- Novita, Siswati. 2010. "Pengaruh Social Stories Terhadap Keterampilan Sosial Anak Dengan Attention-Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd) Studi Eksperimental Desain Kasus Tunggal di Sekolah Alam Ar-Ridho Semarang." *Jurnal Psikologi Undip*. Vol. 8, Nomor. 2, Oktober
- Puspitasari, Tika. 2012. *Penelitian Software Notasi Angka*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahman, Wilman & Alfaizi, Rahman. 2014. *Mengenal Berbagai Macam Software*. Jakarta: Surya University
- Siska, yulia. 2011. "Penerapan Metode Bermain Permainan (Roll Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini." *Penelitian Edisi Khusus* No. 2, Agustus 2011 ISSN 1412-565X
- Sridiarsih, Ledy Novia. 2014. *Penelitian Software Inventori Gaya Belajar Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sutarman. 2009. *Pengantar Teknologi Informatika*. Jakarta: Bumi Aksara

Sutopo, Hendayat & Soemanto, Westy. 1993. *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum Sebagai Substansi Problem Administrasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Taniady, Shella. Dkk. 2013. "Pengaruh Social Stories Terhadap Keterampilan Komunikasi Pragmatis Anak Dengan Gangguan Asperger." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, vol 02, Nomor.01

Wardani, Lailatul Rofi'ah Kusuma. 2013. *Penelitian Multialat Sosialisasi BK "It's Me" (Informasi BK Dan Kuesioner Kepribadian Berbasis Software) Pada Siswa SMKN 12 Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

Wicaksono, Punto. 2012. *Cara Instan Menjadi Teknisi Handal Komputer dan Laptop*. Jakarta: Agogos

Wikipedia.

http://id.m.wikipedia.org/wiki/perangkat_lunak
diakses pada 07-02-2015

Wulandari, Eka Septiana & Bahar, Salimin. 2012. "Perangkat Lunak (Software) Bantu Pengolahan Data Produksi Crumb Rubber Pada Pt. Badja Baru Palembang." *Jurnal Teknologi Dan Informatika (Teknomatika)*. Vol. 2 No. 3 September. (online) http://news.palcomtech.com/wp-content/uploads/2013/03/EKASALIMIN_TE02032012.pdf diakses 05-02-2015

