

PENGEMBANGAN MEDIA SOSIALISASI BIMBINGAN DAN KONSELING BERBASIS SOFTWARE DALAM LAYANAN ORIENTASI BAGI SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Gusti Ayu Akilil

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email (gustikilil@gmail.com)

Dra. Titin Indah Pratiwi, M.Pd

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email (titinindahpratiwi@yahoo.co.id)

Abstrak

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara pada guru BK di SMP Negeri 1, SMP Negeri 6 dan SMP Negeri 3 Trenggalek menyatakan bahwa belum terdapat media yang digunakan untuk mensosialisasikan bimbingan dan konseling dalam layanan orientasi bagi kelas VII khususnya dalam bentuk *software*, selama ini guru BK hanya menggunakan lembar kerja siswa BK (LKS BK) yang disusun oleh Tim MGBK se kabupaten Trenggalek untuk memberikan informasi sosialisasi BK.

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan produk berupa media sosialisasi bimbingan dan konseling berbasis *software* yang dikemas dengan menarik dengan konsep permainan *minion rush*. Media yang dikembangkan berisi materi dasar-dasar bimbingan dan konseling dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif sehingga siswa lebih mudah untuk memahaminya.

Prosedur pengembangan dari penelitian ini mengacu pada Borg and Gall (1983) yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (2008), prosedur tersebut digunakan sesuai kebutuhan peneliti untuk menghasilkan produk yang memenuhi kriteria akseptabilitas.

Hasil uji validasi dari ahli materi bimbingan dan konseling diperoleh rata-rata prosentase aspek kegunaan 91%, aspek kelayakan 94%, aspek ketepatan 87%, aspek kepatutan 87%. Rata-rata penilaian keseluruhan yaitu 90% dan hasil rata-rata penilaian buku panduan diperoleh 88%. Hasil penilaian akseptabilitas saat konsultasi media, secara keseluruhan *software* sosialisasi bimbingan dan konseling bagi siswa kelas VII SMP mendapatkan persentase sebesar 71% dan hasil penilaian buku panduan diperoleh 73%. Hasil uji validasi ahli lapangan (Guru BK) SMP Negeri 1 dan SMP Negeri 6 Trenggalek diperoleh rata-rata aspek kegunaan 91%, aspek kelayakan 88%, aspek ketepatan 89%, aspek kepatutan 90%. Rata-rata penilaian keseluruhan yang diperoleh yaitu 89% dan rata-rata prosentase buku panduan 89%. Berdasarkan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media sosialisasi bimbingan dan konseling bagi siswa kelas VII SMP memenuhi kriteria akseptabilitas dan dapat digunakan disekolah.

Kata kunci : **media, sosialisasi bimbingan dan konseling**

Abstract

Based on preliminary studies that have done by researchers by interviewing counselor at Junior High School 1 Trenggalek, Junior High School 6 Trenggalek, Junior High School 3 Trenggalek, stated that there has been no media used to socialize guidance and counseling in orientation service for VII grade students, especially in software form, until now counselor only use guidance and counseling students worksheet from counselor team in Trenggalek city to give guidance and counseling socialization information.

The purpose of this research is to develop products that is socialization media of guidance and counseling software-based that made interestingly with minion rush game concept. That media is containing guidance and counseling basic material with simple and communicative language so the students are easier to understand.

Development procedure of this research refers to Borg and Gall (1983), which has been simplified by Puslitjaknov Team (2008), the procedure is used according to researchers needs to produce the product that fulfill acceptability criteria.

The result of validation test of guidance and counseling expert material, obtained the average percentage of usability aspect 91%, feasibility aspect 94%, accuracy aspect 87%, propriety aspect 87%. The average of all aspects is 90% and the result average of guidebook evaluation is 88%. The result of acceptability when consulting the media,

all of software guidance and counseling socialization for VII grade students get 71 % and the result of guidebook evaluation is 73 %. The result of validation test from guidance and counseling field expert at Junior High School 1 Trenggalek and Junior High School 6 Trenggalek gained an average of usability aspect 91 %, feasibility aspect 88 %, accuracy aspect 89%, propriety aspect 90 %. Overall average assesment is 89 % and the average of guidebook is 89 %. Based on the assesment it can be concluded that the socialization media of guidance and counseling for VII grade students in Junior High School fullfill the acceptability criteria and can be used in schools.

Keyword : media, guidance and counseling socialization

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan tidaklah luput dari problematika baik dari sistem pendidikan, guru, staff, maupun siswa itu sendiri. Problematika yang begitu kompleks terkadang menghambat proses pembelajaran oleh sebab itu sangat diperlukan kerjasama seluruh warga sekolah sehingga masalah yang muncul dapat terselesaikan dan mendapatkan solusi terbaik. Jika permasalahan tersebut muncul dari siswa yang berkaitan dengan pribadi, social, karir, belajar maka pihak sekolah dapat melimpahkan pada yang berwenang yaitu guru bimbingan konseling/konselor sekolah yang ada.

Dasar pemikiran penyelenggaraan bimbingan dan konseling di sekolah, bukan semata-mata terletak pada atau tidaknya landasan hukum (perundang-undangan) namun yang lebih penting adalah menyangkut upaya memfasilitasi peserta didik yang selanjutnya disebut konseling, agar mampu mengembangkan potensi dirinya atau mencapai tugas-tugas perkembangannya yang menyangkut aspek fisik, emosi, intelektual, sosial, dan moral-spiritual (Wardati & Jauhar, 2011).

Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa adanya peran konselor sebagai salah satu tenaga pendidik dalam penyelenggaraan pendidikan. Peran bimbingan konseling sangat penting dalam menghadapi problematika siswa apalagi pada saat ini, perkembangan jaman yang semakin canggih yang mampu memicu permasalahan siswa baik dari segi pribadi, sosial, belajar dan karir. Dengan adanya hal tersebut siswa perlu memahami dan mengerti akan peranan Bimbingan dan Konseling di sekolah.

Bimbingan merupakan upaya membantu siswa dalam mengoptimalkan perkembangannya melalui pemahaman diri, pengarahan diri dan penyesuaian diri terhadap dirinya maupun lingkungannya. Shertzen dan Stone (dalam Hariastuti, 2008) menyatakan “ *Guidance is the process of helping individuals to understand themselves and their world* ”, yang artinya bimbingan sebagai proses membantu individu untuk memahami dirinya sendiri dan lingkungan hidupnya. Shertzen dan Stone dalam (Hariastuti, 2008) mengemukakan “ *Counseling is an interaction process that facilitates meaningful understanding of self and environment and results in the establishment and/or clarification of goal and value for future behavior* ” yang berarti konseling adalah proses memfasilitasi dalam memaknai, memahami diri dan lingkungannya serta menetapkan

atau mengklarifikasi tujuan dan menilai perilaku kedepannya.

Bimbingan (Yusuf & Nurihsa, 2009) merupakan terjemahan kata dari *guidance*. Secara harfiah istilah *guidance* dari akar kata *guide* yang berarti (1) mengarahkan, (2) memandu, (3) mengelola, (4) menyetir.

Bimbingan menurut Jones, Staffire & Stewart dalam (Prayitno & Amti, 2009) adalah bantuan yang diberikan individu dalam membuat pilihan-pilihan dan penyesuaian-penyesuaian yang bijaksana. Bantuan itu berdasarkan atas prinsip demokrasi yang merupakan tugas dan hak setiap individu untuk memilih jalan hidupnya sendiri sejauh tidak mencampuri hak orang lain. Kemampuan membuat pilihan seperti itu diturunkan(diwarisi) tetapi harus dikembangkan.

Dari beberapa pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa bimbingan adalah bantuan yang diberikan konselor kepada konseli untuk mengembangkan potensi konseli guna mencapai perkembangan yang optimal.

Menurut Lewis dalam (Prayitno & Amti, 2009) konseling adalah proses mengenai seseorang individu yang sedang mengalami masalah (klien) dibantu untuk merasa dan bertindak laku dalam suasana yang lebih menyenangkan melalui interaksi dengan seseorang yang tidak bermasalah, yang menyediakan informasi dan reaksi-reaksi yang merangsang klien untuk mengembangkan tingkah laku yang memungkinkannya berperan secara lebih efektif bagi dirinya sendiri dan lingkungannya.

Sedangkan menurut Hariastuti (2008) konseling merupakan proses bantuan yang memiliki karakteristik sebagai layanan bantuan professional. Konseling merupakan suatu hubungan yang bersifat professional dan mempribadi antara konselor dan konseli untuk mendorong perkembangan pribadi konseli dan membantu memecahkan masalah yang dihadapi konseli, sedangkan konseli adalah individu yang mengalami masalah dan memerlukan bantuan konseling untuk mengatasi masalahnya. Konseling merupakan layanan yang diberikan konselor pada konseli untuk mengentaskan (kuratif) permasalahan yang dialami oleh konseli.

Dari beberapa pengertian bimbingan dan konseling tersebut dapat disimpulkan bahwa bimbingan dan konseling adalah bantuan yang diberikan konselor

pada konseli untuk mengembangkan potensinya secara optimal dan diharapkan konseli mampu mengatasi masalahnya secara mandiri.

Berdasarkan pengertian bimbingan dan konseling diatas maka sangat diperlukan pemahaman siswa terhadap layanan Bimbingan dan Konseling, khususnya bagi siswa kelas VII SMP. Kelas VII SMP sangat membutuhkan pemahaman mengenai bimbingan konseling dasar secara umum karena sebelumnya mereka tidak mendapatkan layanan tersebut di jenjang pendidikan tingkat sekolah dasar, oleh sebab itu mereka harus diperkenalkan melalui layanan orientasi yang diselenggarakan pada saat masa orientasi siswa baru (MOS) atau pada semester pertama.

Layanan Orientasi adalah layanan yang diberikan bagi siswa baru untuk mengenal lingkungan baru sehingga dengan adanya layanan tersebut siswa memperoleh pemahaman dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Bentuk layanan ini erat kaitannya dengan MOS (Masa Orientasi Siswa).

Berdasarkan penelitian di SMP Negeri 4 Kediri pelaksanaan MOS dilakukan selama ± 7 hari. Pelaksana MOS yaitu guru agama, Guru seni dan guru BK yang dibantu oleh OSIS. Dalam pelaksanaanya MOS yang dilakukan oleh guru BK setempat memberikan materi mengenai pengenalan lingkungan sekolah baru, tata tertib sekolah, tata krama.

Sedangkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada 3 sekolah di Trenggalek yaitu SMP Negeri 1, SMP Negeri 3 dan SMP Negeri 6 Trenggalek menyatakan bahwa adanya sosialisasi bimbingan konseling dengan menggunakan lembar kerja siswa yang telah disusun oleh tim Musyawarah Guru Bimbingan dan Konseling (MG BK) se-kabupaten Trenggalek. Selain itu belum adanya media yang digunakan dalam pemberian layanan orientasi khususnya media berbasis *software*.

Maka dari itu peneliti mengembangkan *software* sosialisasi bimbingan dan konseling dengan menggunakan *Macromedia flash/Adobe Flash*, yaitu media yang berbasis *software* yang dapat digunakan dalam pembelajaran interaktif. *Software* ini didukung oleh program animasi, video, audio maupun dalam penggunaan presentasi, sehingga dengan program yang dimiliki oleh *software* tersebut dapat digunakan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling.

Software yang dihasilkan dari *Macromedia flash/Adobe Flash* yaitu media yang berisikan materi mengenai dasar-dasar Bimbingan dan Konseling yaitu Pengertian BK, Tujuan BK, Fungsi BK, Asas BK, Bidang layanan serta Layanan BK dengan menggunakan bahasa dan tampilan audio visual yang disesuaikan dengan dunia remaja sehingga pengetahuan siswa tentang Bimbingan dan Konseling dapat bertambah karena lebih mudah diingat oleh siswa. Hal ini didasarkan oleh teori *Kode Ganda (Dual Coding Theory)* yang menyatakan bahwa belajar menggunakan multimedia yang berisi audio dan visual yang sesuai materi informasi akan lebih mudah diingat, dipahami dan lebih berkesan (Mayer, 2009 ; Slavin, 2008).

Media ini akan membantu guru dalam memberikan layanan orientasi bagi siswa kelas VII SMP untuk mengenalkan Bimbingan dan Konseling dengan tampilan yang menarik yaitu minion sebagai icon pada tema media, serta menggunakan bahasa yang mudah diterima, sehingga siswa memahami dan mampu menggunakan layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall (1983) yang telah disederhanakan menjadi lima tahapan oleh tim Puslitjaknov (2008) yaitu sebagai berikut: 1) Menganalisis produk yang akan dikembangkan, 2) Mengembangkan produk awal, 3) Validasi ahli dan revisi, 4) Uji coba lapangan skala kecil, 4) Uji lapangan skala besar dan produk akhir.

Prosedur penelitian ini hanya sampai pada tahap validasi ahli dan revisi tanpa dilakukan uji lapangan baik dalam skala kecil maupun skala besar.

Adapun subjek pengembangan dalam penelitian ini antara lain : 1) Ahli materi yang berasal dari prodi Bimbingan dan Konseling yaitu Denok Setiowati M.Pd, Kons dan Dr. Budi Purwoko M.Pd (untuk menguji materi dasar-dasar bimbingan dan konseling serta buku panduan penggunaannya), 2) Ahli media yang berasal dari prodi Teknologi Pendidikan yaitu Citra Fitri Kholidya, S.Pd., M.Pd (untuk menguji media sosialisasi bimbingan dan konseling berbasis *software* yang dikembangkan apakah telah memenuhi kriteria akseptabilitas dan buku panduan penggunaannya), 3) Ahli lapangan (guru BK) SMP Negeri 1 Trenggalek yaitu Dra. Tri Setyowati, M.Psi dan guru BK SMP Negeri 6 Trenggalek yaitu Nurhidaya, S.Pd (untuk mengetahui kekurangan media sosialisasi BK berbasis *software* dalam penerapannya).

Teknik analisis data yang digunakan yaitu Kualitatif dan Kuantitatif. Analisis data kualitatif akan dianalisis secara deskriptif artinya data diolah yang menghasilkan paparan, ekplanasi dari hasil penilaian uji ahli dan uji lapangan. Sedangkan analisis data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus statistik deskriptif dengan penyajiannya dalam bentuk presentase.

Analisis tersebut menggunakan rumus statistik sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Persentase nilai yang diperoleh

F = Frekuensi jawaban alternative

N = Jumlah Frekuensi (Number of Case) (Sudijono, 2009)

Penilaian dalam penelitian pengembangan ini yaitu dengan menentukan skoring angket uji produk sebagai berikut :

Tabel 1 Penilaian Skoring

Jawaban	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang Baik (KB)	2
Tidak Baik (TB)	1

Kemudian diukur dengan cara :

$$p = \frac{(4x \sum \text{jawaban}) + (3x \sum \text{jawaban}) + (2x \sum \text{jawaban}) + (1x \sum \text{jawaban})}{4x \text{ jumlah responden}}$$

Sedangkan penentuan kriteria menggunakan kriteria pencapaian hasil presentasi (Sudijono, 2009) sebagai berikut :

Tabel 2 Penentuan Kriteria

Jawaban	Skor
81% - 100%	Baik sekali
66% - 80%	Baik
56% - 65%	Cukup
0% - 55%	Kurang

Hasil dari uji tersebut kemudian akan dibandingkan dengan kriteria penilaian, sehingga akan diperoleh hasil pada tiap – tiap komponen variable yang merupakan jawaban dari akseptabilitas dari media Sosialisasi BK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Proses pengembangan media Sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis software dalam layanan orientasi bagi siswa kelas VII SMP mengacu pada prosedur pengembangan Borg and Gall (1983) yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (2008), dan telah diadaptasi oleh pengembang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Berikut ini adalah penjelasan mengenai tahapan-tahapan prosedur penelitian yang telah dilakukan oleh pengembang : a) Menganalisis Produk yang akan dikembangkan. Tahapan pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini yaitu melakukan studi pendahuluan yang bertujuan untuk memperoleh data yang mendukung pengembangan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini pengembang melakukan analisis kebutuhan dengan wawancara dan observasi kepada guru BK mengenai media sosialisasi BK yang digunakan dalam layanan orientasi bagi siswa kelas VII. Hasil wawancara tersebut yaitu guru BK hanya menggunakan media berupa LKS BK yang disusun oleh MG BK se Kabupaten Trenggalek dan belum adanya media berbasis software yang digunakan dalam

pemberian layanan. Setelah melakukan analisis kebutuhan maka peneliti mengkaji berbagai sumber yang nantinya akan digunakan sebagai materi sosialisasi BK. Kajian pustaka yang digunakan berfokus pada literatur Dasar – Dasar Bimbingan dan Konseling secara umum. b) Mengembangkan Produk Awal, pada tahapan ini pengembang merancang konsep dan isi materi yang digunakan dalam media Sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software*. Konsep yang digunakan dalam media ini yaitu permainan *Minion Rush* dengan materi dasar-dasar Bimbingan dan Konseling, berikut ini adalah susunan materi yang telah dirancang : 1) Tampilan awal media berisikan judul “Sosialisasi BK” yang disisipi Logo Unesa dan Logo Bimbingan dan Konseling dan pilihan “ YA ” atau “ TIDAK ” untuk melanjutkan atau berhenti. 2) Tampilan selanjutnya yaitu himbauan kepada siswa agar siswa dapat memperhatikan materi yang akan disampaikan serta tombol *lanjut*. 3) Tampilan *ice breaking* “Foto Diri” dan *system loading failed*. 4) Selanjutnya mengulangi *system loading* dan berhasil untuk memasuki materi dalam menu utama. 5) Tampilan berikutnya yaitu menu utama yang berisikan materi Sosialisasi BK yaitu penjelasan mengenai : a) Pengantar Materi perlunya BK bagi siswa yang berisikan materi “Apa sih BK itu ?” “Bagaimana Kepribadian Guru BK?” dan “Mengapa Kita Perlu BK disekolah?” b) Pengertian Bimbingan dan Konseling, c) Tujuan Bimbingan dan Konseling, c) Fungsi Bimbingan dan Konseling. d) Asas-asas Bimbingan dan Konseling, e) Bidang Bimbingan dan Konseling, e) Layanan Bimbingan dan Konseling, f) Prosedur Penggunaan Layanan BK, g) Setelah mempelajari materi tersebut, guru memberikan refleksi kepada siswa secara lisan mengenai pemahaman siswa terhadap Bimbingan dan Konseling. h) Selanjutnya untuk mengakhiri materi tersebut, dapat menekan tombol “Keluar”.

Selain membuat isi materi *software*, pengembang juga membuat buku panduan penggunaan yang nantinya digunakan sebagai petunjuk penggunaan media. Isi dari buku panduan tersebut meliputi : 1) Cover Depan berisikan judul “Buku Panduan Penggunaan Media Sosialisasi Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Orientasi bagi Siswa Kelas VII SMP” dan nama pengembang yaitu Gusti Ayu Akilil, 2) Kata Pengantar, 3) Daftar isi , 4) Pendahuluan : Pengantar Software Sosialisasi BK, Tujuan, Sasaran, dan Pengguna, 5) Isi : Prosedur Penggunaan, 6) Penutup : Simpulan dan Saran, 7) Daftar Pustaka, 8) Lampiran : Instrumen Refleksi Diri. c) Konsultasi Ahli dan Uji Validasi Ahli, sebelum melakukan uji ahli terdapat rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh pengembang yaitu menyusun alat evaluasi berupa angket yang nantinya digunakan sebagai hasil evaluasi produk yang dikembangkan. Instrumen penilaian tersebut nantinya akan diberikan kepada Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Lapangan (Guru BK). Instrumen digunakan untuk menilai aspek Kegunaan, Kelayakan, Ketepatan dan Kepatutan. Sedangkan rangkaian konsultasi tetap dilakukan kepada ahli Materi dan ahli Media untuk membantu menghasilkan produk yang memenuhi Akseptabilitas.

B. Penyajian Data

Data yang disajikan dalam penelitian ini yaitu data Kuantitatif dan Kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket dari uji validasi Ahli yaitu Uji Ahli Materi, Uji Ahli Media dan Uji ahli Lapangan (Guru BK), sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil masukan dan saran yang diberikan oleh uji ahli terhadap produk Data Kuantitatif Uji Validasi Ahli Materi. Data kuantitatif yang diperoleh dari Uji validasi Ahli materi terhadap *software* Sosialisasi BK diperoleh rata – rata total 90% yang kemudian diinterpretasikan dari penilaian Sudijono, maka buku panduan penggunaan media sosialisasi BK berbasis *software* dikategorikan sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100 %). Berikut rincian rata- rata aspek yang diperoleh : 1) Aspek Kegunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 91% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 2) Aspek Kelayakan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 94% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 3) Aspek Ketepatan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 87% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 4) Aspek Kepatutan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 87% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). Data kuantitatif yang diperoleh dari Uji validasi Ahli materi terhadap buku panduan penggunaan media sosialisasi BK berbasis *software* diperoleh rata-rata total 88% yang kemudian diinterpretasikan dari penilaian Sudijono, maka buku panduan penggunaan media sosialisasi BK berbasis *software* dikategorikan sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100 %). Berikut rincian rata-rata aspek yang diperoleh :1) Aspek Cover buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80 %). 2) Aspek Kata Pengantar buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 87% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 3) Aspek Daftar Isi buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 100% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 4) Aspek Pendahuluan buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 90% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 5) Aspek Isi buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 87% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 6) Aspek Penutup buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 87% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 7) Aspek Lampiran buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 8) Aspek Cover

belakang buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 100% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). Data kuantitatif yang diperoleh dari Uji validasi Ahli media diperoleh rata-rata total 71% yang kemudian diinterpretasikan dari penilaian Sudijono, maka media sosialisasi BK berbasis *software* dikategorikan baik, tidak perlu revisi (66%-80%). Berikut rincian rata- rata aspek yang diperoleh : 1) Aspek Desain media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 68% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 3) Aspek Video dan audio media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 4) Aspek Kepraktisan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 5) Aspek Huruf/font media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 62% dalam kategori cukup, perlu revisi (56%-65%). 6) Aspek Kesesuaian materi dengan norma media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 7) Aspek Legal/asli hasil karya peneliti media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). Data kuantitatif yang diperoleh dari Uji validasi Ahli media terhadap buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* diperoleh rata-rata total 73% yang kemudian diinterpretasikan dari penilaian Sudijono, maka buku panduan penggunaan media sosialisasi BK berbasis *software* dikategorikan baik, tidak perlu revisi (66%-80%). Berikut rincian rata-rata aspek yang diperoleh : 1) Aspek Cover buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 70% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 2) Aspek Kata pengantar buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata – rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 3) Aspek Daftar isi buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 62% dalam kategori cukup, perlu revisi (56%-66%). 4) Aspek Pendahuluan buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 5) Aspek isi buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 6) Aspek Penutup buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 7) Aspek lampiran buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 8) Aspek Cover belakang buku panduan penggunaan media sosialisasi

Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). Data kuantitatif yang diperoleh dari Uji validasi Ahli Lapangan (Guru BK) terhadap *software* Sosialisasi BK diperoleh rata-rata total 89% yang kemudian diinterpretasikan dari penilaian Sudijono, maka media sosialisasi BK berbasis *software* dikategorikan sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100 %). Berikut rincian rata-rata aspek yang diperoleh : 1) Aspek Kegunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 91% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 2) Aspek Kelayakan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 88% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 3) Aspek Ketepatan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 89% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 4) Aspek Kepatutan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 90% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). Data kuantitatif yang diperoleh dari Uji validasi Ahli Lapangan (Guru BK) terhadap buku panduan diperoleh rata-rata total 89% yang kemudian diinterpretasikan dari penilaian Sudijono, maka buku panduan penggunaan media sosialisasi BK berbasis *software* dikategorikan sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). Berikut rincian rata-rata aspek yang diperoleh : 1) Aspek Cover buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 87% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 2) Aspek Kata Pengantar buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 87% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 3) Aspek Daftar Isi buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 87% dalam kategori sangat baik, perlu revisi (81%-100%). 4) Aspek Pendahuluan buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 87% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 5) Aspek Isi buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 100% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 6) Aspek Penutup buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 93% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81% - 100%). 7) Aspek Lampiran buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 87% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 8) Aspek Cover belakang buku panduan penggunaan media sosialisasi Bimbingan dan Konseling berbasis *software* memperoleh nilai rata-rata 87% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%).

Tabel 3 Data Kualitatif Ahli Materi

No	Aspek	Saran/Perbaikan	Keterangan
1.	Tampilan awal media	- Hapus icon Warning ganti dengan “Perhatian” - Foto monyet diganti dengan badut	Sudah direvisi
2.	Tampilan materi	- Materi lebih diringkas - Gambar yang digunakan disesuaikan dengan materi dan keadaan nyata - Materi disesuaikan dengan BK kekinian	Sudah direvisi
3.	Buku Panduan	- Tinjau kembali bagian kata pengantar - Perbaikan lembar refleksi	Sudah direvisi

Tabel 4 Data Kualitatif Ahli Media

No	Aspek	Saran/Perbaikan	Keterangan
1.	Huruf/font	Ukuran huruf diperbesar	Sudah direvisi
2.	Bahasa	Bahasa yang digunakan lebih ringkas dan komunikatif	Sudah direvisi

Tabel 5 Data Kualitatif Ahli Lapangan (Guru BK)

No	Aspek	Saran/Perbaikan	Keterangan
1.	Huruf/font	Ukuran huruf diperbesar	Sudah direvisi

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk *software* Sosialisasi Bimbingan dan Konseling yang memenuhi kriteria akseptabilitas sehingga produk dapat diaplikasikan dalam pelaksanaan layanan

orientasi. Selain produk terdapat buku panduan penggunaan media sehingga memudahkan guru BK dalam mengoperasikan *software* tersebut. Dalam menghasilkan produk *software* Sosialisasi BK terdapat beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti yang pertama yaitu menganalisis produk yang akan dikembangkan dengan melakukan studi pendahuluan di SMP Negeri 1 Trenggalek, SMP Negeri 3 Trenggalek dan SMP Negeri 6 Trenggalek kemudian mengembangkan produk awal yaitu menyusun materi, sasaran dan tujuan serta mengkaji literatur yang akan digunakan. Tahap selanjutnya yaitu melakukan konsultasi kepada ahli materi dan media dengan tujuan produk akan diberikan masukan, saran yang nantinya akan terus diperbaiki hingga produk dapat memenuhi kriteria akseptabilitas. Setelah tahapan tersebut, peneliti melakukan uji validasi ahli yaitu 2 ahli materi BK, 1 ahli media dan 2 ahli lapangan (Guru BK) dengan mengisi angket yang telah disusun oleh peneliti. Angket yang disusun memuat 2 jenis data yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari skor yang diberikan oleh uji validasi ahli sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran, masukan maupun kritik yang diberikan oleh uji validasi ahli yang dijadikan sebagai perbaikan produk. Selanjutnya peneliti melakukan revisi dimana produk akan terus diperbaiki untuk meningkatkan produk yang dikembangkan. Setelah melalui tahapan tersebut maka produk dapat dikatakan memenuhi kriteria akseptabilitas dan dapat diaplikasikan pada layanan orientasi di sekolah.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penilaian dan analisis hasil pengembangan media *software* sosialisasi bimbingan dan konseling, bagi siswa kelas VII SMP telah memenuhi kriteria akseptabilitas yaitu aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg & Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov dan hanya terbatas pada uji validasi ahli lapangan (Guru BK).

Isi materi yang terdapat pada *software* sosialisasi BK berfokus pada materi dasar-dasar Bimbingan dan Konseling dari berbagai literatur yang dikemas dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif. Media tersebut berkonsepkan permainan *minion rush* dengan jenis file yang dihasilkan yaitu *exe*. Selain produk tersebut terdapat buku panduan penggunaan yang berfungsi untuk memudahkan guru BK dalam mengoperasikan media *software* sosialisasi BK.

Hasil uji validasi ahli terhadap *software* sosialisasi bimbingan dan konseling bagi siswa kelas VII SMP dari penilaian 2 (dua) validator ahli materi menunjukkan kriteria “sangat baik, tidak perlu revisi” (90%), sedangkan penilaian validator uji media menunjukkan kriteria “baik, tidak perlu revisi” (71%) dan 2 (dua) validator uji lapangan (guru BK) menunjukkan kriteria “sangat baik, tidak perlu revisi” (89%).

Saran

Berdasarkan simpulan diatas saran yang diharapkan dari peneliti yaitu :1) Bagi Guru yaitu diharapkan memberikan layanan orientasi untuk mensosialisasikan bimbingan dan konseling dengan menggunakan media tersebut kepada siswa. 2) Bagi Siswa, mampu memahami peranan bimbingan dan konseling disekolah melalui media sosialisasi BK serta mampu menggunakan layanan BK disekolah sesuai dengan kebutuhan. 3) Bagi Peneliti selanjutnya Media Sosialisasi BK berbasis *software* terbatas pada uji lapangan, sehingga peneliti mengharapkan peneliti selanjutnya dapat menguji keefektifan produk yang diaplikasikan kepada siswa dalam layanan orientasi untuk mensosialisasikan bimbingan dan konseling

DAFTAR PUSTAKA

- Hariastuti, retno tri.2008. *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*. Surabaya: Unesa Press
- Mayer, richard e. 2009. *Multimedia learning*. Surabaya : Its Press
- Sudijono, anas. 2009. *Statistik untuk penelitian*. Jakarta : Rajawali Press
- Tim puslitjaknov. 2008. *Metode penelitian pengembangan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Wardati & jauhar. 2011. *Implementasi bimbingan dan konseling di sekolah*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Yusuf & Nurihsan. 2009. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Prayitno & Amti. 2009. *Dasar-dasar Bimbingan dan konseling*. Jakarta : PT.Rineka Cipta