

PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN KLASIKAL “KASTIL” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN STUDI LANJUT PESERTA DIDIK FASE F-XII DI SMA HANG TUAH 5 SIDOARJO

Gita Friska Elfariani

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
gita.20043@mhs.unesa.ac.id

Budi Purwoko

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
budipurwoko@unesa.ac.id

Abstrak

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA Hang Tuah 5 Sidoarjo menunjukkan bahwa peserta didik masih belum memahami studi lanjut dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media bimbingan klasikal berupa website KASTIL untuk meningkatkan pemahaman studi lanjut peserta didik fase F-XII yang memenuhi kriteria akseptabilitas dari para ahli yang terdiri dari kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (Research and Development) oleh Borg and Gall (1983). Berdasarkan uji validasi oleh ahli materi, didapatkan hasil bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori berguna, sangat layak, tepat, dan sangat patut. Hasil uji validasi oleh ahli media didapatkan hasil bahwa produk berada pada kategori sangat berguna, layak, sangat tepat, dan sangat patut. Hasil uji validasi oleh dua calon pengguna menyatakan bahwa produk berada pada kategori sangat berguna, sangat layak, tepat, dan sangat patut. Berdasarkan keseluruhan uji validasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk media bimbingan klasikal KASTIL yang dikembangkan dapat dikatakan telah memenuhi kriteria akseptabilitas.

Kata Kunci: pengembangan, website, pemahaman, studi lanjut

Abstract

Based on observations and interview conducted at SMA Hang Tuah 5 Sidoarjo, it shows that students still do not understand about higher education well. This research aims to produce a product in the form of classical guidance media in the form of the KASTIL website to increase students' understanding of higher education in phase F-XII which meets the acceptability criteria from experts consisting of usefulness, feasibility, accuracy and appropriateness. Researchers used a development research or R&D (research and development) model adapted from Borg and Gall (1983). Based on validation tests by material experts, the results showed that the product being developed was in the useful, very feasible, appropriate and very appropriate categories. The results of validation tests by media experts showed that the product was in the very useful, feasible, very appropriate and very appropriate categories. The results of validation tests by two potential users stated that the product was in the very useful, very feasible, appropriate and very appropriate categories. Based on all the validation tests that have been carried out, it can be concluded that the KASTIL classical guidance media product developed can be said to have met the acceptability criteria.

Keywords: development, website, understanding, higher education

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat diartikan sebagai proses belajar dan berpengalaman yang berlangsung selama manusia hidup (Aswasulasikin, 2019). Pada UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar serta terencana agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif dalam hal keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta *skill* yang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Setiaji (2019) menyatakan bahwa pendidikan bertugas dalam mewujudkan generasi yang lebih baik dan berwatak mulia.

Indonesia menerapkan sistem pendidikan nasional yang mewajibkan individu menempuh proses belajar selama 12 tahun. Wajib belajar ini terbagi dalam berbagai jenjang pendidikan, yaitu enam tahun belajar di Sekolah Dasar (SD), tiga tahun belajar di Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan tiga tahun belajar di SMA (Sekolah Menengah Atas). Wajib belajar 12 tahun telah dirintis sejak tahun 2013 dan dimulai pada tahun 2016. Penerapan wajib belajar 12 tahun bertujuan untuk pemerataan

pendidikan, mengurangi kesenjangan capaian pendidikan, meningkatkan kualitas daya saing bangsa, dan mempersiapkan peserta didik ke jenjang pendidikan tinggi (Kominfo, 2015). Peserta didik yang telah menyelesaikan wajib belajar 12 tahun dapat melanjutkan ke jenjang studi lanjut atau pendidikan tinggi.

Informasi terkait studi lanjut dapat didapatkan peserta didik melalui layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada pelaksanaan layanan BK di SMA Hang Tuah 5 Sidoarjo, terdapat fenomena terkait layanan bimbingan klasikal pada bidang studi lanjut untuk fase F-XII. Selama pelaksanaan layanan tersebut peserta didik belum mampu secara maksimal dalam mengidentifikasi perbedaan antara berbagai jenis perguruan tinggi seperti universitas, institut, akademi, politeknik, dan sekolah tinggi. Hal ini didukung oleh data observasi yang telah dilakukan di sekolah tersebut. Observasi dilaksanakan saat pemberian layanan bimbingan klasikal bidang karier di kelas F-XII 1 pada tanggal 19 Oktober 2023. Pada pelaksanaan bimbingan klasikal tersebut guru BK memanfaatkan media kuis yang mengajak peserta didik membedakan antara sarjana dan vokasi. Selama pengerjaan kuis, sebagian besar peserta didik terlihat kebingungan. Peserta didik kurang mampu menggolongkan pernyataan-pernyataan dalam kuis ke dalam kategori sarjana atau vokasi. Beberapa peserta didik yang tidak mampu menjawab kuis sendiri akhirnya merundingkan jawaban kuis dengan teman sekelas. Selain itu, hasil pengisian kuis menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik hanya mampu menjawab benar di bawah 8 dari 14 pernyataan.

Observasi lainnya dilakukan pada pelaksanaan layanan bimbingan klasikal bidang karier di kelas F-XII 4. Layanan yang terlaksana pada 20 Oktober 2023 ini menggunakan teknik *games*. Selama pelaksanaan bimbingan klasikal, didapatkan data bahwa sebagian peserta didik masih sulit menyebutkan jenis-jenis perguruan tinggi di Indonesia. Peserta didik juga membutuhkan waktu lama untuk berpikir ketika diminta menyebutkan nama universitas yang ada di Jawa Timur.

Pada tanggal 27 Oktober, dilakukan observasi lagi di kelas F-XII 4 saat pemberian layanan bimbingan klasikal bidang karier dengan media kuis yang sebelumnya juga diberikan pada kelas F-XII 1. Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik di kelas F-XII 4 terlihat kebingungan dalam membedakan antara sarjana dan vokasi. Ada beberapa peserta didik yang saling bertanya satu sama lain dan berunding. Tidak sedikit peserta didik yang menjawab dengan asal karena kurang memahami perbedaan kedua jenis studi lanjut tersebut.

Selain ditinjau dari sikap peserta didik selama pelaksanaan layanan, permasalahan kurangnya pemahaman terkait studi lanjut juga didukung oleh

keterbatasan durasi layanan bimbingan klasikal di SMA Hang Tuah 5 yang hanya berdurasi 1 x 45 menit per kelas dalam seminggu. Padahal dalam POP BK SMA 2016 dicantumkan bahwa setiap kelas berhak mendapatkan layanan bimbingan dan konseling selama 2 x jam pembelajaran pada setiap minggunya. Keterbatasan durasi ini menyebabkan pemberian informasi melalui layanan bimbingan klasikal terkadang kurang maksimal karena durasi sudah habis sebelum penyampaian materi selesai.

Fenomena yang telah dipaparkan di atas terbilang *urgent* karena peserta didik fase F-XII berada pada tingkat akhir SMA dan perlu disiapkan menuju jenjang studi lanjut atau pendidikan yang lebih tinggi. Kurangnya pemahaman terkait studi lanjut dapat berdampak pada pengambilan keputusan setelah lulus sekolah seperti pemilihan studi lanjut dan keputusan melanjutkan pendidikan atau tidak. Salah satu solusi yang telah dilakukan guru bimbingan dan konseling di SMA Hang Tuah 5 Sidoarjo yaitu dengan mengadakan *campus expo*. Adapun solusi-solusi lain yang memungkinkan untuk dilakukan yaitu dengan mengembangkan media interaktif (seperti kuis, *website*, maupun *game*), pengembangan paket informasi arah peminatan studi lanjut (Hendrawan, 2016), pengembangan media buku saku, dan pengembangan media kalender informasi studi lanjut (Andini, 2017).

Hasil wawancara dengan guru BK di sekolah tersebut menghasilkan data yang menyatakan bahwa peserta didik membutuhkan media yang interaktif. Salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media bimbingan klasikal seperti *website*. Pengembangan media *website* ini dirasa dapat dilakukan karena terdapat kebijakan terkait penggunaan *gadget* di SMA Hang Tuah 5 Sidoarjo yang memperbolehkan peserta didik menggunakan *gadget* dengan syarat mendapat surat izin yang ditandatangani guru pengajar. Setelah mendapat surat izin tersebut, peserta didik dapat menggunakan *gadget* seperti ponsel pada saat jam pembelajaran atau layanan bimbingan klasikal hingga jam tersebut berakhir.

Pengembangan media *website* juga dirasa tepat untuk dilakukan di era saat ini yang serba digital. Digitalisasi telah berkembang di berbagai bidang seperti bisnis, sosial, dan pendidikan. Pada bidang pendidikan, pendidik dituntut untuk inovatif dengan menghadirkan materi maupun media pembelajaran digital. Layanan bimbingan klasikal inovatif seperti penggunaan *website* dirasa penting diterapkan agar dapat menghadirkan layanan yang tidak membosankan, mendorong peserta aktif dan kolaboratif, serta dapat membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran (Hasriadi, 2022).

Bimbingan klasikal adalah layanan yang dilakukan secara tatap muka, dilaksanakan di kelas, dan dilaksanakan oleh konselor bersama sejumlah peserta

didik dalam satu rombongan belajar. Bimbingan klasikal adalah salah satu strategi layanan dasar yang bersifat pengembangan, pencegahan, dan pemeliharaan. Guru bimbingan dan konseling harus menyusun rencana pelaksanaan layanan (RPL) serta laporan dalam pelaksanaan bimbingan klasikal (Kemendikbud, 2016).

Layanan bimbingan klasikal yang diberikan kepada peserta didik memiliki beberapa tujuan. Menurut Prayitno (dalam Muyana dan Widyastuti, 2021) tujuan bimbingan klasikal antara lain: 1) Membantu perencanaan peserta didik dalam menyelesaikan studi, 2) Membantu peserta didik mengembangkan potensi secara optimal, 3) Membantu peserta didik beradaptasi dengan lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, serta lingkungan kerja, dan 4) Membantu peserta didik mengatasi hambatan studi dan kesulitan beradaptasi.

Metode dalam layanan bimbingan klasikal dapat digunakan konselor dalam menyampaikan informasi pada peserta didik dengan berbagai teknik penyampaian. Metode berperan dalam menciptakan proses layanan bimbingan klasikal yang efektif. Sudjana (dalam Muyana dan Widyastuti, 2021) menyebutkan beberapa bentuk metode dalam bimbingan klasikal antara lain, metode tanya jawab, ceramah, kerja kelompok, diskusi, serta tugas belajar dan resitasi.

Layanan bimbingan klasikal umumnya dilengkapai oleh media bimbingan klasikal. Media berasal dari bahasa latin yaitu kata *medium* yang berarti antara atau perantara, atau sesuatu yang bisa menghubungkan informasi (Yaumi dalam Alti, dkk., 2022). Keberadaan media secara langsung dapat menjelaskan hal tertentu kepada peserta didik. Kemenristekdikti (2018) menyatakan bahwa media bimbingan klasikal merupakan media yang memiliki isi atau materi tergoanisir dan terpilih. Media bimbingan klasikal memudahkan peserta didik dalam memproses informasi dalam pelaksanaan bimbingan klasikal. Media bimbingan klasikal memungkinkan lingkup materi layanan yang sama walaupun konselor yang menyampaikan materi berbeda. Media bimbingan klasikal juga dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti layanan dan lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan. Dengan adanya media bimbingan klasikal, pelaksanaan layanan menjadi lebih interaktif dan membuat waktu penyampaian materi layanan lebih efisien. Adapun pengelompokan bentuk serta penyajian media bimbingan dan konseling menurut Nursalim (2013) antara lain: 1) Kelompok media grafis, bahan cetak, dan gambar diam, 2) Kelompok media proyeksi diam, 3) Kelompok media audio, 4) Kelompok media film, 5) Kelompok media objek, dan 6) Kelompok media interaktif.

Salah satu media interaktif yaitu *website*. *Website* ditemukan pertama kali oleh Sir Timothy John “Tim”

Berners-Lee pada tahun 1980-an dan awalnya digunakan untuk bertukar informasi antar peneliti di tempat kerja (Darmawan, 2013). Menurut Abdulloh (2016) *website* adalah sebuah kumpulan *page* yang berisi informasi berbentuk data digital seperti video, audio, gambar, animasi, dan teks yang tersedia melalui koneksi internet (Abdulloh, 2016). *Website* dapat digunakan untuk beberapa keperluan seperti sebagai media pendidikan, media pemasaran, media informasi, media promosi, dan media komunikasi.

Website di masa kini memiliki bentuk yang beragam. Contohnya yaitu Carrd.co sebuah *website* yang dapat membangun *website* lainnya. dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran hingga *personal profile* (Raudah dkk., 2021). Carrd.co merupakan media audio visual yang memiliki banyak fitur, sehingga dapat dikreasikan sesuai kreatifitas pengguna. Carrd.co dapat diakses melalui ponsel maupun komputer dan *website* ini gratis (pengguna juga secara opsional dapat *upgrade* ke premium dengan melakukan *payment*). *Website* ini memiliki potensi yang dapat dimanfaatkan sebagai media bimbingan klasikal untuk menyampaikan informasi salah satunya informasi studi lanjut.

Sutikna (dalam Saputri, dkk., 2023) menyebutkan bahwa studi lanjut merupakan pendidikan lanjutan pasca tamat dari jenjang pendidikan yang sedang ditempuh. Selain untuk mendapatkan pendidikan yang lebih baik, studi lanjut juga digunakan oleh peserta didik sebagai persiapan sebelum masuk ke dalam dunia kerja. Studi lanjut dapat dikatakan sebagai sekolah lanjutan yang jenjang pendidikannya lebih tinggi daripada pendidikan yang ditempuh pada waktu ini (Walgito dalam Endriani dkk., 2020). Studi lanjut mencakup berbagai jenis perguruan tinggi. Terdapat enam jenis perguruan tinggi menurut Ginting (2019) antara lain:

- 1) Universitas, yaitu perguruan tinggi yang berfokus pada bidang akademik. Pada universitas terdapat sekumpulan program studi yang dinaungi oleh fakultas.
- 2) Institut, yaitu perguruan tinggi yang berfokus secara eksklusif pada suatu bidang tertentu. Institut menyediakan program pendidikan akademik dalam sekelompok disiplin ilmu pengetahuan, dan teknologi serta seni yang serupa.
- 3) Sekolah Tinggi, yaitu perguruan tinggi yang berfokus pada jurusan tertentu. Tidak ada fakultas yang menaungi program studi dalam sekolah tinggi ini.
- 4) Politeknik, yaitu penyedia program pendidikan vokasi dalam beberapa bidang pengetahuan khusus. Porsi praktik pada politeknik lebih banyak daripada porsi teorinya, yaitu sekitar 60 persen banding 40 persen.

- 5) Akademi, yaitu perguruan tinggi yang berfokus pada praktik dan terdapat pendidikan vokasi dalam satu cabang maupun sebagian cabang ilmu tertentu.
- 6) Akademi Komunitas, yaitu akademi berbasis potensi lokal yang unggul atau kebutuhan khusus yang diselenggarakan dalam satu atau beberapa cabang ilmu tertentu.

Berdasarkan berbagai paparan di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk pengembangan untuk meningkatkan pemahaman studi lanjut peserta didik fase F-XII di SMA Hang Tuah 5 Sidoarjo yang memenuhi kriteria akseptabilitas (kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) oleh Borg and Gall. R&D merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk terutama produk pendidikan (Borg and Gall, 1983). Prosedur pada penelitian ini menggunakan tahapan R&D oleh Borg dan Gall (1983). Tahap-tahap R&D dapat juga disebut sebagai *R&D cycle*. Tahap utama R&D terdiri dari 10 tahap, tetapi pada penelitian ini akan dibatasi hingga tahap ke-5 yaitu studi pendahuluan, perencanaan produk, pengembangan produk awal, uji validasi, dan revisi produk awal. Hal ini dilakukan berdasarkan beberapa pertimbangan.

Pertimbangan pertama, Borg and Gall (1983) menyatakan bahwa penelitian R&D yang dilakukan untuk penulisan tesis maupun disertasi dianjurkan berbentuk penelitian dalam skala kecil. Pertimbangan kedua, adanya keterbatasan dana untuk penelitian. Masalah finansial dapat diatasi dengan menghindari penggunaan material yang mahal dan membatasi atau mengurangi jumlah tahapan R&D (Borg and Gall, 1983). Pertimbangan ketiga, adanya keterbatasan *man power* yang terlibat dalam penelitian ini. Borg dan Gall (1983) menyatakan bahwa penelitian R&D dengan 10 tahapan harus dilakukan oleh sekelompok orang atau organisasi seperti laboratorium regional dan pusat penelitian yang memiliki sejumlah personel, peralatan, maupun dana mencukupi.

Sumber data didapatkan melalui uji validasi yang menghasilkan data kualitatif (data berupa saran) dan data kuantitatif (data berupa angka). Uji validasi melibatkan subjek uji validasi meliputi 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 2 calon pengguna. Desain uji validasi didasarkan pada kriteria akseptabilitas oleh Joint Committee (1994) dan kisi-kisi instrument uji validasi diadaptasi dari penelitian Purwoko (2010).

Teknik analisis data untuk data kualitatif yaitu dengan menganalisa saran, kritik, atau komentar dari subjek uji validasi. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif

menggunakan interval angka rentang antar skor sebagai berikut :

Tabel 1. Rentang Skor

Skor	Keterangan
1	Tidak sesuai / Tidak tepat
2	Kurang sesuai / Tidak tepat
3	Sesuai / Tepat
4	Sangat sesuai / Sangat tepat

Adapun rumusan perhitungan pada penelitian ini menurut Purwoko (2010) sebagai berikut: Jumlah item pernyataan indikator kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan adalah 4 butir. Dengan demikian skor maksimumnya adalah $4 \times 4 = 16$, dan skor minimum adalah $4 \times 1 = 4$. Hasil perhitungan beda skor maksimum dan minimum adalah $16 - 4 = 12$. Interval rentang skor antar kategori adalah $12 : 4$ (jumlah kategori) = 3.

Dari hasil perhitungan akan didapat angka yang menentukan produk pengembangan memenuhi aspek akseptabilitas atau tidak. Penentuan tersebut dapat melalui kriteria penilaian menurut Purwoko (2010) sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Nilai	Pernyataan
4-7	Tidak berguna/ Tidak layak / Tidak tepat/ Tidak patut
8-11	Kurang berguna/ Kurang layak/ Kurang tepat/ Kurang Patut
12-15	Berguna/ Layak/ Tepat/Patut
16	Sangat berguna/ Sangat layak/ Sangat tepat/ Sangat Patut

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan dua produk pengembangan. Produk pertama yaitu website KASTIL (Kafe Studi Lanjut). *Website* ini berisikan tentang definisi studi lanjut, perbedaan sarjana dan vokasi, jenis-jenis lembaga perguruan tinggi, dan kuis studi lanjut. Produk KASTIL dapat diakses melalui tautan *kastil.carrd.co* dan dapat dibuka dengan ponsel maupun laptop. Pembuatan produk ini menggunakan Carrd, Canva, dan Ibis. Ilustrasi *pixel art* atau *chibi* dalam *website* digambar menggunakan Ibis. Sedangkan ilustrasi *café* dan ikon-ikon pada menu dibuat menggunakan Canva. Setelah semua material berupa teks. Ilustrasi, dan ikon sudah jadi maka selanjutnya disusun menjadi halaman *website* menggunakan Carrd. Pada pembuatan KASTIL, peneliti menyusun *website* berbentuk *multiple pages*.

Produk kedua yaitu buku panduan penggunaan *website* KASTIL atau *manual book*. Buku ini terdiri dari delapan halaman termasuk *cover* yang berisi informasi umum mengenai KASTIL dan pedoman mengakses setiap page

atau halaman dalam *website* KASTIL. Buku panduan dilengkapi dengan gambar *website* dan keterangan yang ditulis dalam bahasa Indonesia. Buku panduan tersedia dalam bentuk digital dan cetak. Buku panduan didesain dengan menggunakan Canva dan dicetak dalam bentuk A5 berbahan kertas *buffalo* dan hvs.

Produk yang dihasilkan melalui penelitian ini melalui proses uji validasi produk oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 2 calon pengguna. Berikut hasil uji validasi terhadap *website* KASTIL.

1. Hasil uji validasi ahli materi

Tabel 3. Hasil Uj Ahli Materi

Aspek	Skor	Penilaian
Kegunaan	15	Berguna
Kelayakan	16	Sangat Layak
Ketepatan	15	Tepat
Kepatutan	16	Sangat Patut

Adapun saran atau komentar dari ahli materi yaitu menambahkan tips memilih studi lanjut dan biodata pembuat *website*.

2. Hasil uji validasi ahli media

Tabel 4. Hasil Uji Ahli Media

Aspek	Skor	Penilaian
Kegunaan	16	Sangat Berguna
Kelayakan	14	Layak
Ketepatan	16	Sangat Tepat
Kepatutan	16	Sangat Patut

Adapun saran atau komentar dari ahli media yaitu menambahkan menu program studi dan fakultas.

3. Hasil uji validasi calon pengguna

Tabel 5. Hasil Uji Calon Pengguna

Aspek	Skor	Penilaian
Kegunaan	16	Sangat Berguna
Kelayakan	16	Sangat Layak
Ketepatan	14.5	Tepat
Kepatutan	15.5	Sangat Patut

Adapun saran atau komentar dari calon pengguna yaitu menambahkan keterangan pada *website* dan kuis serta menambahkan menu program studi dan fakultas.

4. Rekapitulasi hasil uji validasi

Tabel 6. Rekapitulasi

Aspek	Skor	Penilaian
Kegunaan	16	Sangat Berguna
Kelayakan	15	Layak
Ketepatan	15	Tepat
Kepatutan	16	Sangat Patut

Setelah didapat hasil uji validasi, dilakukan revisi produk awal sebagai berikut. Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan hal yang cukup disoroti

yaitu penambahan fitur atau materi pada menu. Berikut adalah perbandingan *website* KASTIL sebelum dan sesudah proses revisi yang disesuaikan dengan saran ahli maupun calon pengguna :

Tabel 7. Hasil Revisi Produk Awal

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Tidak ada keterangan dalam kuis yang menyatakan terkait jumlah pilihan jawaban	Ditambahkan keterangan pada kuis
2	Tidak ada biodata pembuat <i>website</i> di dalam <i>website</i> maupun buku panduan	Ditambahkan biodata pembuat <i>website</i> pada <i>website</i> dan buku panduan
3	Tidak ada menu atau materi Fakultas dan Program Studi	Ditambahkan menu atau materi Fakultas dan Program Studi
4	Tidak ada materi Tips Memilih Studi Lanjut	Ditambahkan materi Tips Memilih Studi Lanjut
5	Tidak ada keterangan untuk menekan atau klik nama perguruan tinggi (yang tersambung dengan <i>official link</i> perguruan tinggi)	Ditambahkan keterangan

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, diketahui bahwa penelitian pengembangan media bimbingan klasikal berupa *website* KASTIL (Kafe Studi Lanjut) untuk meningkatkan pemahaman studi lanjut peserta didik fase F-XII ini menggunakan model penelitian pengembangan Borg and Gall (1983) yang dimodifikasi. Tahapan penelitiannya yaitu 1) Pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan produk awal, 4) Uji validasi ahli, dan 5) Revisi produk utama.

Alasan pemilihan model penelitian pengembangan Borg and Gall (1983) untuk diterapkan pada penelitian ini ialah karena model tersebut memiliki tahapan dan proses yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengembangkan dan memvalidasi produk terutama produk pendidikan. Model penelitian pengembangan Borg and Gall (1983) memiliki tahapan yang sistematis

dan fleksibel sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Model ini cocok digunakan untuk penelitian pengembangan media bimbingan klasikal *website* KASTIL (Kafe Studi Lanjut) untuk meningkatkan pemahaman peserta didik fase F-XII di SMA Hang Tuah 5 Sidoarjo. Pengembangan produk dan hasilnya didasarkan pada kebutuhan peserta didik yang telah didata melalui studi pendahuluan atau pengumpulan data awal.

Fokus permasalahan pada penelitian ini adalah kurangnya pemahaman peserta didik fase F-XII di SMA Hang Tuah 5 Sidoarjo tentang studi lanjut yang disebabkan oleh kurangnya minat terhadap media bimbingan klasikal yang diberikan. Hasil observasi yang dilakukan pada tahap studi pendahuluan menyatakan bahwa peserta didik fase F-XII masih kurang memahami studi lanjut setelah diberikan media berupa kuis, mainan atau *games*, dan *power point*. Contohnya, mereka belum mampu membedakan jenis perguruan tinggi maupun menyebutkan nama perguruan tinggi. Hasil observasi ini didukung oleh hasil wawancara bersama guru bimbingan dan konseling di SMA Hang Tuah 5 Sidoarjo yang menyatakan bahwa kurangnya pemahaman peserta didik fase F-XII terkait studi lanjut disebabkan oleh kurangnya ketertarikan pada media yang sudah disediakan. Peserta didik seringkali tidak membaca media yang telah diberikan, contohnya mengabaikan *power point* yang disajikan guru BK.

Website KASTIL yang dikembangkan dalam penelitian ini tergolong ke dalam jenis media digital. *Website* KASTIL memanfaatkan *website builder* (*situs pembuat website*) berupa Carrd. Nama KASTIL merupakan akronim dari Kafe Studi Lanjut. Penyebutan “kafe” di sini dilakukan karena *website* KASTIL mengusung konsep sebuah kafe. Kafe pada umumnya menyajikan menu seperti kopi dan *pastry*, sedangkan pada KASTIL menu yang disajikan ialah materi terkait studi lanjut. Konsep ini dapat terlihat dari ilustrasi kafe pada bagian *homepage*, *background* berupa interior kafe, dan ilustrasi karakter barista pada menu. *Website* KASTIL terinspirasi dari gaya tampilan *game* simulasi, seperti menyantumkan tombol “*tap to start*” dan *bubble text* berisi sapaan dari ilustrasi karakter. *Website* KASTIL berisi 5 topik materi dan 2 fitur tambahan. Topik-topik materi tersebut antara lain 1) Definisi Studi Lanjut, 2) Perbedaan Sarjana dan Vokasi, 3) Jenis-Jenis Perguruan Tinggi, 4) Fakultas dan Perguruan Tinggi, dan 5) Tips Memilih Studi Lanjut. Sedangkan 2 fitur tambahan yaitu kuis studi lanjut yang memanfaatkan *platform* *quiz.com* dan biodata pembuat *website*.

Hasil uji validasi produk yang dilakukan dengan ahli materi, ahli media, dan calon pengguna meliputi empat aspek atau kriteria akseptabilitas yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Hasil uji validasi pada aspek kegunaan menunjukkan bahwa *website* KASTIL mendapatkan skor 15 (berguna) dari ahli materi, skor 16 (sangat berguna) dari ahli media, dan skor 16 (sangat berguna) dari calon pengguna. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa *website* KASTIL memiliki kegunaan atau berguna bagi peserta didik dan guru. *Website* KASTIL dinilai berguna hingga sangat

berguna karena berisi materi yang bertujuan membantu peserta didik memahami studi lanjut. *Website* dapat dikatakan berguna apabila tidak hanya menyajikan tampilan tetapi juga memuat konten atau isi yang membantu pengguna mencapai suatu tujuan (Powell, 1999).

Hasil uji validasi pada aspek kelayakan menunjukkan bahwa *website* KASTIL mendapatkan skor 16 (sangat layak) dari ahli materi, skor 14 (layak) dari ahli media, dan skor 16 (sangat layak) dari calon pengguna. *Website* KASTIL dinilai layak hingga sangat layak karena mudah diakses oleh pengguna dan penyajian menu tidak terlalu banyak (7 pilihan menu) sehingga tidak membingungkan pengguna. *Website* yang memuat terlalu banyak menu akan membuat pengguna kurang fokus dan bingung sehingga disarankan untuk hanya menyajikan 5-9 menu (Powell, 1999). Kemudahan akses pada *website* KASTIL didukung oleh adanya navigasi yang jelas seperti tombol *start*, *home*, dan *back* yang tertera dalam bentuk teks dan tersusun secara konsisten, yaitu diletakkan pada posisi yang sama pada setiap halaman. Keberadaan navigasi di KASTIL ini memudahkan pengguna menjelajahi *website* serta memungkinkan adanya *user feedback* (Suyanto, 2009).

Hasil uji validasi pada aspek ketepatan menunjukkan bahwa *website* KASTIL mendapatkan skor 15 (tepat) dari ahli materi, skor 16 (sangat tepat) dari ahli media, dan skor 14.5 (tepat) dari calon pengguna. *Website* KASTIL mendapat penilaian tepat hingga sangat tepat karena menyajikan peletakan atau layout yang *linear* sehingga mudah dipahami pengguna. Peletakan yang *linear* ini terlihat dari menu yang disusun secara vertikal satu garis. Struktur *linear* yang digunakan pada *website* ini yaitu *linear structure with side trips* (terdapat baris sampingan atau baris lain yang berdampingan) yang terlihat dari adanya sub menu pada menu Jenis-Jenis Perguruan Tinggi. Keberadaan struktur *linear* ini cocok untuk *website* yang memuat kumpulan informasi studi lanjut seperti KASTIL (Powell, 1999).

Selain itu, komposisi warna biru dan kuning dalam *website* KASTIL juga membuat media ini dinilai sangat tepat. Warna biru (*cool tone*) dan kuning (*warm tone*) yang kontras dapat menciptakan kombinasi yang bagus (Maitland, 1951). Suyanto (2009) juga berpendapat sama bahwa warna biru dan kuning merupakan kombinasi warna yang baik dan menghasilkan kombinasi warna yang harmonis. Warna pada *website* KASTIL juga dapat dinilai sangat tepat karena menyajikan warna yang tidak terlalu banyak yaitu hanya dua (biru-kuning). Penggunaan warna yang tidak terlalu banyak dapat menjaga pengguna tetap fokus dan memudahkan pengguna dalam memahami maupun mengolah informasi (Suyanto, 2009).

Ketepatan *website* KASTIL juga didukung oleh pemilihan *font* yang tepat. Pada KASTIL digunakan *font* Inter yang termasuk ke dalam jenis *font* Sans-Serif. *Font* ini memiliki karakteristik sederhana, memberi kenyamanan pada pengguna ketika membaca, dan memudahkan pengguna dalam membaca informasi (Suyanto, 2009). Karakter *font* tersebut cocok dengan

KASTIL yang menyajikan informasi studi lanjut bagi peserta didik fase F-XII.

Aspek ketepatan yang mendapat nilai sangat tepat juga disebabkan oleh penataan atau *layout* yang baik. Kriteria *layout* yang baik yaitu mencapai tujuan, ditata dengan tepat, dan terlihat menarik bagi pengguna (Suyanto, 2009). *Layout* KASTIL dinilai dapat mencapai tujuan yaitu mampu menyajikan informasi melalui bentuk *website*. *Layout* KASTIL juga ditata secara tepat dengan model *layout top index*, yaitu model penataan yang memudahkan penyajian berbagai menu dan menghubungkan *website* dengan berbagai tautan (contohnya, menghubungkan KASTIL dengan *official website* perguruan tinggi). Selain itu, *layout* KASTIL menarik bagi pengguna karena *layout* tidak hanya diisi bentuk geometris melainkan juga ilustrasi unik khas kafe seperti bangunan sebuah kafe dan barista.

Hasil uji validasi pada aspek kepatutan menunjukkan bahwa *website* KASTIL mendapatkan skor 16 (sangat patut) dari ahli materi, skor 16 (sangat patut) dari ahli media, dan skor 15.5 (sangat patut) dari calon pengguna. *Website* KASTIL dinilai memenuhi kriteria kepatutan karena memuat konten yang tidak mengandung unsur negatif atau SARA. *Website* KASTIL hanya memuat informasi terkait studi lanjut dan tidak melanggar ketentuan terkait muatan informasi yang tertera dalam UU ITE Pasal 27 sampai dengan 29. Hamid (2022) menjelaskan bahwa sebuah media atau konten hendaknya tidak melanggar undang-undang tersebut yang menyatakan tentang larangan muatan konten berupa: 1) Melanggar kesucilaan, 2) Perjudian, 3) Penghinaan, 4) Pemerasan dan pengancaman, 5) Berita bohong dan menyesatkan, 6) Kebencian, dan 7) Ancaman kekerasan. Adapun materi *website* KASTIL berasal dari sumber yang jelas dan tidak menyesatkan yaitu buku *Pendidikan Tinggi di Indonesia: Tantangan pada Era IR 4.0 dan Isu Saat Ini* (Ginting, 2019).

Kelebihan *website* KASTIL sebagai media bimbingan klasikal adalah mudah dibagikan dan disajikan kepada peserta didik. Guru bimbingan dan konseling dapat membagikan media KASTIL dengan menayangkan lewat LCD *projector* maupun membagikan tautan atau *link* ke peserta didik untuk diakses sendiri melalui gawai. Kelebihan lainnya dari KASTIL yaitu memiliki tampilan yang interaktif. Pada halaman menu, pengguna *website* disambut dengan *greeting*, terdapat arahan pemilihan menu, dan pengguna juga dapat mengerjakan kuis melalui *website* tersebut. Media KASTIL juga disusun dengan bahasa yang mudah dipahami dan penjelasan di dalamnya dibuat tidak terlalu panjang agar peserta didik tidak jenuh.

Website KASTIL sebagai produk juga memiliki kekurangan. *Website* ini memiliki banyak halaman dan fitur sehingga guru BK harus menjelaskan dengan detail terkait cara penggunaannya kepada peserta didik. Selain itu, KASTIL yang berbentuk *website* dan termasuk ke dalam jenis media digital hanya dapat diakses melalui koneksi internet. Maka dari itu, setidaknya peserta didik memiliki ketersediaan kuota internet pada gawai atau ketersediaan *Wi-Fi* sekolah agar dapat melaksanakan

bimbingan klasikal dengan menggunakan media KASTIL.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode Borg and Gall (1983) yang dibatasi hingga tahap kelima. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa *website* KASTIL (Kafe Studi Lanjut) untuk meningkatkan pemahaman studi lanjut peserta didik fase F-XII di SMA Hang Tuah 5 Sidoarjo.
2. Hasil uji validasi pada aspek kegunaan menyatakan bahwa *website* KASTIL dinilai “sangat berguna”
3. Hasil uji validasi pada aspek kelayakan menyatakan bahwa *website* KASTIL dinilai “layak”
4. Hasil uji validasi pada aspek ketepatan menyatakan bahwa *website* KASTIL dinilai “tepat”
5. Hasil uji validasi pada aspek kepatutan menyatakan bahwa *website* KASTIL dinilai “sangat patut”
6. Secara keseluruhan media KASTIL dapat dikatakan sudah memenuhi empat kriteria akseptabilitas.

Saran

Terdapat saran bagi beberapa pihak berikut.

1. Bagi guru bimbingan dan konseling Media KASTIL yang sudah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna diharapkan dapat dimanfaatkan guru BK dalam menjalankan bimbingan klasikal dengan materi studi lanjut.
2. Bagi pihak sekolah Media KASTIL merupakan media digital yang aksesnya dapat dilakukan dengan internet, sehingga disarankan untuk pihak sekolah dapat memfasilitasi peserta didik dan guru BK dengan baik agar media tersampaikan dengan maksimal.
3. Bagi peneliti selanjutnya
 - a) Media seperti KASTIL yang berupa *website* akan lebih baik jika dilakukan bersama sekelompok orang atau tim karena bahan-bahan di dalamnya yang tidak sedikit (seperti teks, ikon, *layout*, ilustrasi, *background*, dan sebagainya).
 - b) Media ini dapat dikembangkan lagi pada unsur gambar, video, dan audio.
 - c) Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengukur efektivitas dari media bimbingan klasikal yang sudah dikembangkan melalui penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2016). *Easy & Simple: Web Programming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Andini, V. (2017). Pengembangan Media Kalender BK Karier untuk Informasi Studi Lanjut di Kelas XII SMA Negeri 3 Madiun. *Jurnal BK UNESA, Vol 7 No. 3*
- Aswasulasikin. (2018). *Filsafat Pendidikan Operasional*. Yogyakarta: Deepublish.
- Borg, W.R & Gall, M.D (1983). *Eucation research: an introduction*.4th Edition. New York: Longman Inc.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Telekomunikasi Indonesia*. Jakarta: Badan Pusat Statistik Republik Indonesia.
- Darmawan, D. (2013). *Desain dan Pemrograman Website*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan. (2016). *POP BK SMA*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Endriani, A., Astuti, F. H., Lukitasari, D., & Rayani, D. (2020). Penyuluhan Pemahaman Layanan Informasi Tentang Studi Lanjut. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA, 1(2)*, 172-176.
- Ginting, C. (2019). *Pendidikan Tinggi di Indonesia: Tantangan pada Era IR 4.0 dan Isu Saat Ini*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hendrawan, D. (2016). Pengembangan Paket Informasi Arah Peminatan Studi Lanjut dalam Bimbingan Klasikal Untuk SMP. *Jurnal BK UNESA, Vol 6 No.2*
- Joint Committee on Standards for Educational Evaluations. (1994). *The program evaluation standards: How to assess evaluations of educational programs*. Newbury Park, CA: Sage.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2015). *Dongkrak Tingkat Pendidikan Angkatan Kerja*.
- Kemenristekdikti RI. (2018). *Konsep Dasar Media Dalam Bimbingan Klasikal*. Direktorat Pembelajaran, Dit Belmawa.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Ikhtisar Data Pendidikan*. Jakarta: Sekjen Pusat Data dan Teknologi Informasi.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Ikhtisar Data Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Sekjen Pusat Data dan Teknologi Informasi.
- Maitland, G. (1951). *The Art of Color and Design*. New York: McGraw Hill.
- Muyana, S. & Widyastuti, D.A. (2021). *Bimbingan Klasikal “Think-Pair-Share” : Upaya Meningkatkan Self Control Remaja dalam Penggunaan Gadget*. Yogyakarta: K-Media.
- Nursalim. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Penerbit Indeks.
- Powell, T.A. (1999). *HTML: The Complete Reference, Second Edition*. Osborne: McGraw-Hill.
- Purwoko, B. (2010). *Pengembangan paket bimbingan kecakapan menyelesaikan konflik interpersonal secara konstruktif bagi siswa sekolah menengah atas (SMA)* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Raudah, R., Mansur, H., & Satrio, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Carrd. Co untuk Menyongsong Pendidikan di Abad 21. *J-INSSTECH, 2(2)*, 151-159.
- Saputri, A. D., Gutji, N., & Yusra, A. (2023). Pengaruh Layanan Informasi Karier terhadap Kemampuan Merencanakan Studi Lanjut Siswa di SMP Negeri 22 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(1)*, 1864-1871.
- Setiaji, C.A. (2019). *Strategi Pembelajaran Inovatif: Kiat Menjadi Pendidik yang Inspiratif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suyanto. (2009). *Step by Step Web Design Theory and Practices*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.