

PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN KLASIKAL WEBSITE “RUANGKU” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PERCAYA DIRI PESERTA DIDIK KELAS X SMKN 1 DRIYOREJO

Annisa Al Isra’

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: annisa.20047@mhs.unesa.ac.id

Budi Purwoko

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

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa website “Ruangku” untuk meningkatkan pemahaman percaya diri peserta didik yang memenuhi kriteria akseptabilitas meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Penelitian pengembangan (research and development) model Borg & Gall (1983) meliputi, 1) pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk, 4) uji coba awal, dan 5) revisi produk. Uji validasi diperoleh dari data kuantitatif dan kualitatif yang diberikan oleh satu ahli materi, satu ahli media, dan satu calon pengguna. Data yang didapatkan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif milik (Arikunto, 2013) dan data kualitatif melalui saran ahli dan calon pengguna. Sehingga rata-rata persentase aspek kegunaan 95% dengan kategori sangat sesuai dan tidak perlu revisi, aspek kelayakan 87,91% kategori sangat sesuai dan tidak perlu revisi, aspek ketepatan 86,87% kategori sangat sesuai dan tidak perlu revisi, serta aspek kepatutan 96,99% dengan kategori sangat sesuai dan tidak perlu revisi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media bimbingan klasikal website “Ruangku” untuk meningkatkan pemahaman percaya diri peserta didik kelas X SMKN 1 Driyorejo mampu memenuhi kriteria akseptabilitas pada aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Bimbingan Klasikal, Website, Pemahaman Percaya Diri.

Abstract

The purpose of this research is to produce a product in the form of the "Ruangku" website to increase students' confidence understanding that meets the acceptability criteria including aspects of usability, feasibility, accuracy, and propriety. The research and development of the Borg & Gall model (1983) includes, 1) data collection, 2) planning, 3) product development, 4) initial testing, and 5) product revision. The validation test was obtained from quantitative and qualitative data provided by one material expert, one media expert, and one potential user. The data obtained was analyzed using proprietary quantitative descriptive analysis techniques (Arikunto, 2013) and qualitative data through expert and prospective user suggestions. So that the average percentage of usability aspects is 95% with categories that are very appropriate and do not need revision, feasibility aspects are 87.91% of categories are very appropriate and do not need revision, accuracy aspects are 86.87% categories are very appropriate and do not need revision, and propriety aspects are 96.99% with categories that are very appropriate and do not need revision. Thus, it can be concluded that the development of the classical guidance media of the " Ruangku" website to increase the confident understanding of class X students of SMKN 1 Driyorejo is able to meet the acceptability criteria in terms of usability, feasibility, accuracy, and propriety.

Keywords: Development, Classical Guidance Media, Website, Confident Understanding.

PENDAHULUAN

Remaja ialah peralihan dari masa anak-anak ke dewasa. Remaja atau peserta didik akan merasakan perubahan dalam dirinya, baik dalam segi fisik, kognitif, maupun lingkungan sosialnya. Hasilnya, peserta didik akan mendapatkan kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Perubahan akan menghasilkan perbedaan karakteristik antar peserta didik sehingga mampu

mendatangkan tantangan bagi peserta didik (Fitri, Zola, Ifdil, 2018).

Percaya diri merupakan penilaian positif individu terhadap kemampuan yang dimiliki dalam rangka menghadapi situasi dan tantangan serta mampu mengurangi pengaruh negatif dari rasa ragu yang mendorongnya dalam meraih keberhasilan, tidak tergantung pada pihak lain dan mampu bertanggung jawab akan keputusan yang diambilnya. Perasaan atau keyakinan untuk percaya akan kemampuan yang dimiliki dengan

melihat kelebihan dan kekurangan serta mampu bersikap dan bertindak (Mirhan, 2016). Adanya rasa percaya diri mampu memunculkan rasa optimis pada diri peserta didik sehingga dapat berdampak baik pada perkembangan kepribadiannya (Asiyah, Walid, & Kusumah, 2019). Rasa percaya diri yang baik mampu membuat peserta didik untuk bertindak dan berperilaku tanpa ragu dan mampu mengekspresikan emosi dengan baik serta mengetahui dampak dari emosinya (Suhardita, 2011). Namun, rendahnya rasa percaya diri mampu berpengaruh dalam prestasi belajar peserta didik. Rasa percaya diri yang rendah akan memunculkan pemikiran yang negatif dan adanya anggapan jika permasalahan yang tidak mampu terselesaikan.

Peserta didik di SMK dipersiapkan untuk siap bekerja (Sitanggang, 2020). SMK memiliki standar kompetensi lulusan dan tujuan yang tertuang dalam (Kemendikbud, 2018). Sejalan dengan itu, percaya diri perlu dimiliki agar mampu mengasah dan mengembangkan kemampuan peserta didik agar mampu bersaing di dunia pekerjaan. Kepercayaan diri yang baik juga mampu mempengaruhi peserta didik, misalnya pada kegiatan magang atau praktik kerja industri.

Kepercayaan diri yang baik tidak dimiliki oleh semua peserta didik sehingga menjadi ciri khas remaja yaitu memiliki emosi labil dan belum bisa berinteraksi dengan lingkungannya secara baik (Mulya & Agustriyani, 2020). Melalui hasil AKPD yang telah di sebar di empat jurusan kelas X yaitu APL, DKV, TITL, dan TPM ditemukan rendahnya kepercayaan diri peserta didik yang berada pada persentase 3,28% dengan kategori tinggi. Sebanyak 194 dari 267 peserta didik memiliki kepercayaan diri yang rendah. Hal ini dilatarbelakangi karena penampilan, fisik, ekonomi, dan prestasi. Timbulnya perasaan ini sangat mempengaruhi kehidupan peserta didik, khususnya ketika menempuh pendidikan karena peserta didik cenderung tidak percaya pada kemampuannya. Diperkuat dengan wawancara yang dilakukan bersama guru BK. Hasilnya diketahui bahwa masih banyak peserta didik dengan pemahaman dan kepercayaan diri rendah. Nampak melalui pendefinisian percaya diri dan perilaku peserta didik yang cenderung takut dan diam ketika guru bertanya, serta sering menunjuk temannya.

Wawancara juga dilakukan bersama peserta didik perempuan di jurusan teknik dan diketahui bahwa rendahnya kepercayaan diri peserta didik dikarenakan merasa salah jurusan sehingga mempengaruhinya dalam melaksanakan praktik. Hal ini dikarenakan adanya perasaan tidak memiliki kemampuan yang setara dengan kemampuan temannya yang mayoritas laki-laki. Sejalan dengan pendapat bahwa SMK merupakan sekolah yang dikenal dengan sekolah khusus laki-laki karena jurusannya berkaitan dengan teknik. Selain itu, peserta didik lain juga

memiliki kepercayaan diri yang rendah karena merasa kemampuan *public speaking* yang dimiliki masih rendah sehingga berdampak pada kegiatan belajarnya di kelas, misalnya enggan mengajukan diri ketika presentasi dan menjawab pertanyaan guru.

Sebagai upaya untuk meningkatkan rasa percaya diri, sekolah memberikan wadah bagi peserta didik dengan adanya ekstrakurikuler, OSIS, dan kelas wirausaha. Ketiga kegiatan ini mampu melatih kemampuan peserta didik sesuai bidangnya dan membantu mengasah kemampuan *public speaking* yang dimiliki. Selain itu, guru BK berkesempatan masuk kelas selama satu jam pelajaran. Hal ini mampu membantu guru BK dalam memahami karakteristik dan memantau serta mengetahui kemampuan peserta didik sehingga mampu menyusun layanan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Namun, upaya tersebut dinilai kurang efektif karena masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa ekstrakurikuler, OSIS, dan kelas wirausaha tidak wajib untuk diikuti sehingga cenderung memilih untuk tidak bergabung pada salah satu kegiatan tersebut. Adanya jam BK juga dinilai kurang efektif karena metode yang digunakan cenderung menggunakan metode ceramah sehingga memunculkan rasa bosan peserta didik ketika mengikuti jam BK. Adanya jumlah guru BK yang terbatas dan tugas tambahan bagi guru BK juga membuat jam BK kerap kali kosong sehingga menyebabkan kurang optimalnya pemberian layanan BK.

Dalam pemberian bimbingan klasikal, guru BK perlu menerapkan metode yang tidak membosankan dengan memanfaatkan media ajar yang menarik karena mampu menjadi sarana dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik (Ikhwaniah & Purwoko, 2023). Guru BK mampu merancang media layanan yang interaktif dan dapat digunakan serta menarik perhatian peserta didik. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran digital mampu menjadi pilihan bagi guru BK dalam layanan bimbingan klasikal. Salah satu bentuk media pembelajaran digital interaktif adalah *website*. Salah satu bentuk kelebihan *website* adalah mampu digunakan menjadi media pembelajaran interaktif yang berisi multimedia sehingga mendorong motivasi belajar peserta didik (Danaswari & Gafur, 2018). Adanya perkembangan ini, mampu membuat peserta didik menemukan pengalaman baru dengan media ajar yang berbeda dari sebelumnya dan menumbuhkan kemampuan baru peserta didik dalam bidang teknologi.

Penelitian sebelumnya oleh Lalu (2018) dan (Febrianti dkk, 2024) menjelaskan bahwa layanan bimbingan klasikal mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Sedangkan pada penelitian (Wiantisa dkk, 2022) menjelaskan jika *website* mampu menjadi pilihan dalam memberikan layanan bimbingan klasikal karena

merupakan media pembelajaran interaktif dan salah satu bentuk perkembangan teknologi informasi.

Kelebihan *website* menjadi daya tarik bagi pengguna karena kemudahan akses yang diberikan. Penelitian ini akan mengembangkan suatu media berupa *website*. *Website* yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai rasa percaya diri. *Website* tersebut akan dikembangkan dengan memanfaatkan penggunaan teknologi sehingga di dalam *website* akan dijelaskan beberapa hal terkait percaya diri. Isi *website* akan membahas seputar percaya diri dengan beberapa pilihan menu bagi penggunaannya. Sekolah juga memberikan izin kepada peserta didik membawa *handphone* untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan banyak guru yang juga mengirimkan tugas melalui *handphone*. Namun, kebijakan dalam penggunaan *handphone* di dalam kelas perlu disesuaikan dengan guru masing-masing.

Berdasarkan permasalahan yang ada, akan dikembangkan suatu media bimbingan klasikal di kelas X SMKN 1 Driyorejo untuk meningkatkan pemahaman percaya diri peserta didik berupa *website*. Pengembangan ini merupakan suatu kebaruan yang dapat digunakan di SMKN 1 Driyorejo. Hal ini dikarenakan dalam pelaksanaan bimbingan klasikal di SMKN 1 Driyorejo belum pernah menggunakan media pendukung yang berbentuk *website* dan media yang digunakan biasanya berupa PowerPoint, PDF, ataupun gambar sehingga pengembangan *website* “Ruangku” ditawarkan untuk mempermudah peserta didik dalam mengakses materi. *Website* “Ruangku” dapat digunakan dalam bimbingan klasikal dengan metode secara langsung pada jam BK yang telah ditentukan. Hal ini dikarenakan BK mendapatkan kesempatan untuk masuk kelas sehingga *website* ini dapat diterapkan secara langsung pada jam BK. Oleh sebab itu, hasil akhir penelitian ini ialah pengembangan media bimbingan klasikal *website* “Ruangku” untuk meningkatkan pemahaman percaya diri peserta didik kelas X SMKN 1 Driyorejo.

Media Bimbingan Klasikal Website “Ruangku”

Media bimbingan klasikal merupakan alat atau media yang mampu mendukung proses pelaksanaan layanan bimbingan klasikal sehingga mencapai tujuan dari layanan tersebut. Media mampu digunakan sebagai pendukung dalam penyampaian materi sehingga mudah diterima oleh peserta didik. Adanya media juga mampu membuat pemberian layanan menjadi lebih efektif serta efisien. Media yang dapat digunakan pun beragam, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi atau bisa disebut dengan media digital. Media digital merupakan media yang dikembangkan menggunakan teknologi sehingga dapat diakses melalui internet. Media digital dapat berupa video, gambar, aplikasi interaktif, atau lainnya yang berbasis

digital sehingga mampu mendukung dalam dunia pendidikan. Media digital tidak hanya berupa video, gambar, atau aplikasi saja tetapi pengembangan *website* juga termasuk didalamnya. *Website* berisi beberapa halaman yang memberikan informasi berupa gambar, animasi, teks, suara, video, atau keseluruhan tersebut yang bersifat dinamis dengan pemanfaatan internet sehingga menawarkan kepraktisan dan efisiensi waktu.

Menurut Kusumaningtyas (2022) manfaat penggunaan *website* ialah :

- Membuat pembelajaran atau layanan lebih menarik.
- Peserta didik lebih mudah menangkap pesan yang disampaikan.
- Materi yang ada di dalam *website* lebih rapi dan tidak mudah hilang.
- Peserta didik dapat menemukan informasi secara cepat.

Media *website* “Ruangku” dikembangkan untuk membantu guru BK dalam memberikan bimbingan klasikal yang memuat topik tentang percaya diri. Media ini didesain dengan 4 tampilan menu yang berisi menu lihat aku, dengar aku, semangatku, dan respon aku. Menu lihat aku akan berisi mengenai topik atau materi yang dibahas yaitu percaya diri, menu dengar aku berisi referensi motivasi dari *youtube*, menu semangatku berisi motivasi yang akan diberikan oleh peserta didik, dan menu respon aku berisi LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).

Bimbingan Klasikal

Bimbingan klasikal merupakan layanan BK untuk membantu peserta didik pada masa perkembangannya agar mampu melewati masa perkembangannya dengan optimal. Layanan ini diberikan dalam suatu rombongan belajar di dalam kelas. Dalam Kemendikbud (2016) menjelaskan tujuan bimbingan klasikal untuk membantu peserta didik mendapat pemahaman dan sikap yang diperlukan agar mampu mencapai kehidupan yang efektif, produktif dan kemandirian pada aspek pribadi, sosial, belajar, dan karier serta membantu dalam mencapai keselarasan perasaan, pikiran, dan perilaku. Tujuan bimbingan klasikal secara rinci sebagai berikut:

- Mampu memahami dan sadar mengenai diri serta lingkungannya, baik lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat serta ilmu pengetahuan teknologi, dan ilmu seni.
- Mampu memiliki keterampilan dalam hidupnya sesuai perkembangan yang ada.
- Mampu memfungsikan cipta, rasa, dan karsa dengan seimbang serta selaras dalam kehidupannya.
- Mampu memenuhi kebutuhan perkembangannya secara optimal atau utuh pada bidang pribadi, sosial, belajar, dan karier.

Menurut (Sukardi & Kusumawati, 2008) bimbingan klasikal memiliki beberapa fungsi, yaitu :

- a) Fungsi pemahaman. Membantu peserta didik dalam memahami diri dan orang lain.
- b) Fungsi pencegahan. Bentuk pencegahan agar peserta didik mampu terhindar dari masalah yang akan muncul.
- c) Fungsi pengentasan. Pada fungsi ini, peserta didik mampu mengatasi permasalahan sosial yang sedang dialaminya.
- d) Fungsi pengembangan. Membantu mengembangkan kemampuan yang dimiliki dalam rangka perkembangan diri secara optimal dan berkelanjutan.

Tahapan yang digunakan dalam pemberian bimbingan klasikal meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi dan tindak lanjut. Tahap persiapan berisi segala persiapan guru BK, misalnya melakukan analisis terhadap kebutuhan peserta didik. Tahap pelaksanaan meliputi pelaksanaan pemberian layanan itu sendiri, sedangkan tahap evaluasi dan tindak lanjut dilakukan untuk melihat pengaruh layanan terhadap kebutuhan peserta didik.

Pemahaman Percaya Diri

Pemahaman percaya diri adalah pemahaman yang dimiliki individu dalam mengerti atau memahami konsep dan pentingnya percaya diri dengan baik. Dengan adanya pemahaman yang baik akan membawa dampak yang baik pula pada peningkatan percaya diri individu sehingga individu dapat memiliki keyakinan pada kemampuannya dan dapat mengembangkan kemampuan tersebut dengan baik. Adanya kepercayaan diri yang baik dapat membuat remaja tidak mudah terpengaruh dan dapat melakukan suatu hal sesuai keinginannya dengan senang, optimis, memiliki rasa toleransi yang baik, dan bertanggung jawab (Ghufron & Risnawati, 2014). Rasa percaya diri memiliki peran yang penting bagi remaja dalam rangka mengembangkan aktifitas dan kreatifitas untuk mencapai prestasi (Riyanti & Darwis, 2020). Adanya kepercayaan diri mampu memudahkan remaja untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dengan adanya kemudahan dalam penyesuaian diri akan mampu memudahkan remaja dalam menyelesaikan tugas perkembangannya (Hasmayni, 2014). Ciri-ciri percaya diri dalam Lauster (2022) adalah:

- a) Percaya pada kemampuan yang dimiliki. Individu memiliki keyakinan dalam dirinya terhadap fenomena apapun yang terjadi berkaitan dengan kemampuannya dalam mengevaluasi maupun mengatasi fenomena tersebut.
- b) Optimis. Memiliki pandangan yang baik ketika menghadapi segala hal tentang diri, harapan, dan kemampuannya.
- c) Objektif. Mampu melihat segala sesuatu sesuai kebenarannya, bukan menurut diri sendiri.
- d) Bertanggung jawab. Individu mampu bertanggung jawab hal yang telah dilakukan.

- e) Rasional. Mampu memandang masalah atau suatu hal dengan pemikiran yang sesuai dengan kenyataan.

Individu yang percaya diri akan terlihat dari kepemilikan perasaan yang kuat pada tindakannya, memiliki sikap yang tenang, mampu berkomunikasi dengan baik, bersosialisasi dengan baik, memiliki rasa optimis, mampu mengendalikan perasaan yang dimiliki, memiliki kepercayaan yang kuat pada kemampuan atau potensinya, dan memiliki kemampuan dalam memandang kegagalan atau keberhasilan berdasar pada usahanya serta tidak menyerah dan tidak mengharapkan bantuan orang lain (Nainggolan, 2011).

Faktor yang mampu mempengaruhi rasa percaya diri individu menurut Asri (2012), diantaranya :

- a) Perubahan fisik. Tidak semua manusia mampu menerima perubahan fisik yang dialami sehingga mampu mempengaruhi rasa percaya diri yang dimiliki.
- b) Lingkungan teman sebaya. Penerimaan lingkungan teman sebaya sangat mempengaruhi rasa percaya diri individu. Adanya penerimaan ini mampu menambah keyakinan dalam diri bahwa dirinya dalam keadaan yang baik serta mampu mengekspresikannya.
- c) Hubungan keluarga. Faktor ini dapat berpengaruh pada rasa percaya diri individu. Individu yang mengalami krisis identitas akan memerlukan dukungan dan perhatian dari keluarganya.
- d) Reaksi lingkungan. Respon positif lingkungan pada usaha yang telah dilakukan individu dalam memenuhi tuntutan sosial tentunya akan meningkatkan rasa percaya diri individu tersebut. begitupun sebaliknya, respon yang negatif akan mengurangi rasa percaya diri individu.

Dalam Anthony (1992) faktor yang mempengaruhi percaya yaitu faktor internal yang berasal dari diri sendiri seperti perubahan fisik, kemampuan yang dimiliki, dan penyesuaian diri serta faktor eksternal yang berasal dari luar seperti lingkungan teman sebaya, hubungan keluarga dan status ekonomi, serta reaksi lingkungan.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model (Borg & Gall, 1983). Tujuan utamanya adalah mengembangkan produk. Penelitian pengembangan adalah metode untuk memvalidasi dan mengembangkan produk dalam dunia pendidikan dengan inovasi pengembangan cara atau model baru. Model Borg & Gall dipilih karena tahapannya sistematis dan fleksibel sehingga mampu disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Terdapat sepuluh tahapan dalam model ini, namun hanya akan dilakukan sampai tahap kelima karena Borg & Gall (1983) menjelaskan bahwa mahasiswa strata-1 dapat melakukan penelitian ini dengan skala yang lebih kecil sehingga dapat dilakukan dengan beberapa tahap saja. Hal ini dikarenakan kebutuhan akan waktu, biaya, tenaga, dan

sumber daya yang besar. Kelima tahap tersebut ialah pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, uji coba awal, dan revisi produk.

Jenis data yang digunakan ialah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa angka yang dianalisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2019). Data ini diperoleh dari penilaian yang diberikan oleh ahli dan calon pengguna melalui angket penilaian yang diadaptasi melalui (Purwoko, 2010). Sedangkan data kualitatif didapatkan dari hasil saran, kritik, dan masukan untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan.

Terdapat dua data yang perlu dianalisis yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan persentase menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal

Setelah dianalisis, hasilnya akan dikategorikan dalam kriteria kevalidan menurut Arikunto (2013) sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan

Persentase	Kriteria Kevalidan
76% -100%	Sangat sesuai, tidak revisi
51%-75%	Sesuai, tidak revisi
26%-50%	Kurang sesuai, perlu revisi
0-25%	Tidak sesuai, perlu revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sampai tahap kelima dengan hasil sebagai berikut :

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan di SMKN 1 Driyorejo pada kelas X jurusan APL, DKV, TITL, dan TPM dengan menyebarkan AKPD. Hasil yang ditemukan bahwa masih banyak peserta didik dengan kepercayaan diri rendah, terlihat dari hasil AKPD pada angka 3,28% dengan kategori tinggi. Diperkuat dengan hasil wawancara guru BK jika masih banyak peserta didik dengan pemahaman dan percaya diri rendah. Terlihat dari pendefinisian percaya diri yang masih sebatas berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar saja dan perilaku peserta didik, misalnya takut berpendapat sehingga cenderung diam ketika guru bertanya. Wawancara juga dilakukan bersama beberapa peserta didik dengan hasil yang tidak jauh berbeda yaitu merasa kurang memiliki kepercayaan diri yang baik. Faktornya pun beragam, misalnya merasa salah masuk jurusan dan tidak memiliki kemampuan *public speaking* yang baik.

Selain itu juga dilakukan studi kepustakaan dengan membaca literatur mengenai konsep, ciri-ciri, faktor yang mempengaruhi, dan pentingnya percaya diri, media dalam BK, serta media *website*.

2. Perencanaan

Selanjutnya, dilakukan perencanaan dengan menyusun tujuan dan manfaat produk yang dikembangkan apakah memenuhi kriteria akseptabilitas (aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan). Hal ini didapatkan melalui uji validasi ahli dan calon pengguna. *Website* ini juga ditujukan untuk membantu guru BK sebagai media dalam memberikan bimbingan klasikal terkait percaya diri. Kemudian, dipersiapkan pula materi terkait percaya diri sebagai isi *website* “Ruangku”. Ada pula instrumen yang diadaptasi dari Ulfa (2022) berisi 22 butir pernyataan sehingga akan diketahui tingkat percaya diri peserta didik. Selain itu, juga dipersiapkan isi buku panduan yang berisi penjelasan mengenai *website* “Ruangku”, spesifikasi isinya, dan RPL. Peneliti juga menyusun angket uji validasi yang berisi kriteria akseptabilitas yang diadaptasi melalui Purwoko (2010) dan akan ditujukan kepada ahli dan calon pengguna.

3. Pengembangan produk awal

Selanjutnya dilakukan pengembangan produk yaitu media *website* “Ruangku” dan buku panduan yang secara terperinci sebagai berikut :

a. Buku panduan penggunaan media bimbingan klasikal *website* “Ruangku”.

Buku ini diperuntukkan bagi guru BK sebagai acuan atau pegangan dalam menggunakan *website* “Ruangku” yang berisi deskripsi, tujuan, dan sasaran pengguna *website*. Buku ini juga dilengkapi dengan RPL untuk digunakan dalam pemberian bimbingan klasikal. Buku panduan dikembangkan menggunakan Canva dalam membuat cover dan *background* serta memanfaatkan penggunaan Ms. Word untuk membuat buku panduan yang dilakukan pada tanggal 3 – 4 April 2024.

b. *Website* “Ruangku”

Pengembangan draft produk ini dilakukan dari tanggal 20 Maret – 7 April 2024. *Website* dikembangkan dengan Wix.com dan beberapa gambar grafis diperoleh melalui Canva. Selain itu juga memanfaatkan penggunaan *Google Form* sebagai media untuk pengisian angket percaya diri. Dalam *website* ini juga menggunakan beberapa referensi video *youtube* dengan menautkan *link* dalam *website*. *Website* ini berisi tiga topik utama meliputi konsep percaya diri, pentingnya percaya diri, dan berlatih percaya diri.

Dimana akan terdiri beranda, laman bagaimana percaya dirimu, dan laman menu yang berisi menu lihat aku, dengar aku, semangatku, serta respon aku.

4. Uji coba awal

Uji validasi dilakukan untuk mendapat penilaian atas produk yang dikembangkan melalui ahli materi, ahli media, dan calon pengguna. Penilaian ini untuk menilai kelayakan media sesuai kriteria akseptabilitas (aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan). Hasilnya berupa data kuantitatif melalui angket yang diberikan dan data kualitatif dari saran dan masukan ahli dan calon pengguna. Tahap ini dilakukan pada tanggal 16-22 April 2024 dengan hasil sebagai berikut :

a. Ahli materi

Tabel 3. Hasil Data Kuantitatif Uji Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Kegunaan	95%	Sangat sesuai, tidak perlu revisi
Kelayakan	95%	
Ketepatan	100%	
Kepatutan	95%	
Rata-rata	96,25%	Sangat sesuai, tidak perlu revisi

b. Ahli media

Tabel 4. Hasil Data Kuantitatif Uji Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase	Kategori
Kegunaan	95%	Sangat sesuai, tidak perlu revisi
Kelayakan	68,75%	Sesuai, tidak perlu revisi
Ketepatan	65,62%	
Kepatutan	95%	Sangat sesuai, tidak perlu revisi
Rata-rata	78,57%	Sangat sesuai, tidak perlu revisi

c. Calon pengguna

Tabel 5. Hasil Data Kuantitatif Uji Coba Calon Pengguna

Aspek	Persentase	Kategori
Kegunaan	95%	Sangat sesuai, tidak perlu revisi
Kelayakan	95%	
Ketepatan	100%	
Kepatutan	100%	
Rata-rata	96,87%	Sangat sesuai, tidak perlu revisi

5. Revisi produk

Tahap selanjutnya ialah melakukan revisis sesuai saran dan masukan dari ahli dan calon pengguna. Revisi dilakukan mulai tanggal 23 – 27 April 2024 yang bertujuan untuk memperbaiki produk yang telah

dikembangkan. Berikut perbaikan yang telah dilakukan sesuai saran dan masukan tersebut.

a. Ahli materi

Tabel 6. Hasil Data Kualitatif Ahli Materi

No	Saran dan masukan	Keterangan
1.	Pada tampilan beranda <i>website</i> perlu menggunakan salah satu kata kerja operasional	Sudah direvisi
2.	Mencantumkan sumber pada beberapa materi	Sudah direvisi
3.	Memperbaiki tahapan RPL	Sudah direvisi

b. Ahli media

Tabel 7. Hasil Data Kualitatif Ahli Materi

No	Saran dan masukan	Keterangan
1.	Perlu dilakukan perbaikan pada kombinasi warna desain agar lebih menarik	Sudah direvisi

c. Calon pengguna

Tabel 8. Hasil Data Kualitatif Ahli Materi

No	Saran dan masukan	Keterangan
1.	Penggunaan bahasa sebaiknya satu bahasa	Sudah direvisi
2.	Penempatan tombol menu diatur secara statis	Sudah direvisi

Pembahasan

Penelitian pengembangan media bimbingan klasikal *website* “Ruangku” untuk meningkatkan pemahaman percaya diri peserta didik kelas X SMKN 1 Driyorejo menggunakan model Borg & Gall (1983) meliputi lima tahap yaitu pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, dan revisi produk. Produk yang dikembangkan berupa media *website* “Ruangku” yang memuat beberapa hal terkait percaya diri.

Alasan penggunaan metode dan model ini karena langkah atau tahapan yang ada didalamnya termasuk sistematis dan fleksibel serta mampu disesuaikan pada kebutuhan penelitian sehingga cocok digunakan dalam pengembangan media bimbingan klasikal *website* “Ruangku” untuk meningkatkan pemahaman percaya diri peserta didik. Produk yang dikembangkan tentunya didasarkan pada kebutuhan peserta didik karena pengembangan ini dilakukan melalui tahap pengumpulan data terlebih dahulu.

Fokus permasalahannya adalah masih rendahnya pemahaman dan kepercayaan diri peserta didik. Hal ini diketahui melalui hasil AKPD yang menunjukkan persentase pada angka 3,28% dengan kategori tinggi. Hasil ini diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru BK yang menjelaskan bahwa masih banyak peserta didik

dengan pemahaman dan kepercayaan diri yang rendah. Guru BK menjelaskan bahwa hal tersebut terlihat dari kebiasaan peserta didik. Selain itu wawancara juga dilakukan dengan beberapa peserta didik, hasilnya mereka merasa tidak percaya diri karena beragam faktor yang melatarbelakangi.

Pemilihan media *website* sebagai produk yang dikembangkan didasarkan pada kebutuhan peserta didik terkait percaya diri. Adanya media baru mampu membuat peserta didik penasaran sehingga memiliki semangat untuk memahami isi *website* tersebut. Media ini menjadi salah satu alternatif bagi guru BK dalam pemberian bimbingan klasikal dengan metode lain selain ceramah. *Website* “Ruangku” dikembangkan menggunakan pemanfaatan teknologi pada era saat ini. *Website* merupakan salah satu media digital yang interaktif. Hal ini dikarenakan *website* mampu berisi berbagai multimedia yang mampu memenuhi beragam gaya belajar peserta didik (Danaswari & Gafur, 2018). Dalam *website* “Ruangku” juga berisi multimedia, seperti gambar, teks, dan referensi video *youtube* yang mampu dibaca, dilihat, dan didengar oleh peserta didik sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman percaya dirinya.

Jenis media yang dikembangkan adalah *website* “Ruangku” dan buku panduan. Dalam *website* yang dikembangkan terdapat empat menu yaitu lihat aku yang berisi tiga topik utama mengenai konsep percaya diri, pentingnya percaya diri, dan berlatih percaya diri, menu kedua yaitu menu dengar aku yang berisi beberapa referensi video *youtube* mengenai percaya diri, menu semangatku yang berisi beberapa kata semangat dan peserta didik dapat menuliskan kata semangatnya, serta menu respon aku yang memuat LKPD. Selain itu buku panduan diperuntukkan bagi guru BK untuk membantu penggunaan *website* tersebut. buku ini berisi penjelasan mengenai *website* “Ruangku” seperti deskripsi, tujuan, sasaran pengguna, spesifikasi isi, dan penggunaan setiap menu yang ada dalam *website*, serta RPL untuk digunakan dalam pemberian bimbingan klasikal dengan menggunakan media *website* “Ruangku”.

Media bimbingan klasikal *website* “Ruangku” diharapkan mampu meningkatkan pemahaman percaya diri peserta didik. Produk ini juga melalui uji validasi yang dilakukan oleh satu ahli materi, satu ahli media, dan satu calon pengguna. Uji validasi dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria akseptabilitas meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Hasil yang didapatkan akan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif serta dikategorikan dengan kategori penilaian menurut (Arikunto, 2013).

Setelah *website* dikembangkan, maka dilakukan uji validasi untuk mengetahui pemenuhan kriteria

akseptabilitas. Pada aspek kegunaan hasil persentase didapatkan melalui data kuantitatif ahli materi menunjukkan sebesar 95% yang menurut Arikunto (2013) termasuk kategori sangat sesuai dan tidak revisi. Selanjutnya, didapatkan hasil penilaian data kuantitatif ahli media sebesar 95% yang menurut Arikunto (2013) termasuk kategori sangat sesuai dan tidak revisi. Kemudian, didapatkan hasil penilaian data kuantitatif calon pengguna sebesar 95% yang menurut Arikunto (2013) termasuk kategori sangat sesuai dan tidak revisi. Dengan rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori sangat sesuai dan tidak revisi. Hal ini dikarenakan isi *website* “Ruangku” memberikan kebermanfaatan bagi guru BK dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas X SMKN 1 Driyorejo yang sejalan dengan Purwoko (2010) bahwa kebermanfaatan dan pentingnya pengembangan produk dalam bimbingan klasikal disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta memberikan dampak yang baik. Pendapat Nursalim (2013) media BK hendaknya berguna untuk menyampaikan pesan-pesan dalam BK sehingga peserta didik mampu memahami, mengarahkan, dan mengambil keputusan.

Pada aspek kelayakan, hasil persentase didapatkan melalui data kuantitatif ahli materi sebesar 100% yang menurut Arikunto (2013) termasuk kategori sangat sesuai dan tidak revisi. Kemudian, didapatkan hasil data kuantitatif ahli media sebesar 68,75% yang menurut Arikunto (2013) termasuk kategori sesuai dan tidak revisi. Lebih lanjut, didapatkan hasil data kuantitatif calon pengguna sebesar 95% yang menurut Arikunto (2013) termasuk kategori sangat sesuai dan tidak revisi. Dengan rata-rata persentase sebesar 87,91% dengan kategori sangat sesuai dan tidak revisi. Hal ini dikarenakan *website* “Ruangku” memiliki isi dan bahasa yang mudah dimengerti. *Website* ini juga dilengkapi dengan buku panduan untuk memudahkan pengoperasionalannya serta kemudahan pengaksesan sejalan dengan Purwoko (2010) bahwa kemudahan dan kepraktisan pengoperasionalan menunjukkan pemenuhan aspek kelayakan. Materi dan bahasa dalam produk dikatakan layak apabila materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menggunakan bahasa yang jelas dan sederhana. Selain itu, media ini dapat memenuhi aspek kelayakan apabila memberikan kemudahan dalam penggunaannya (Rosyidah dkk, 2019).

Pada aspek ketepatan, hasil persentase didapatkan melalui data kuantitatif ahli materi sebesar 95% yang menurut Arikunto (2013) termasuk kategori sangat sesuai dan tidak revisi. Kemudian, didapatkan hasil data kuantitatif ahli media sebesar 65,62% yang menurut Arikunto (2013) termasuk kategori sesuai dan tidak revisi. Lebih lanjut, didapatkan hasil data kuantitatif calon pengguna sebesar 100% yang menurut Arikunto (2013) termasuk kategori sangat sesuai dan tidak revisi. Dengan

rata-rata persentase sebesar 86,87% dengan kategori sangat sesuai dan tidak revisi. Hal ini dikarenakan *website* “Ruangku” memiliki kesesuaian dengan teori dan tujuan pengembangan yang dilakukan, gambar yang digunakan juga disesuaikan dengan isi *website*, dan kemudahan dalam mencari materi sehingga *website* ini tepat digunakan. Sejalan dengan pendapat Purwoko (2010) produk mampu memenuhi aspek ini apabila memiliki ketepatan pada objek, rumusan tujuan, dan prosedurnya.

Pada aspek kepatutan, hasil persentase didapatkan melalui data kuantitatif ahli materi sebesar 95% yang menurut Arikunto (2013) termasuk kategori sangat sesuai dan tidak revisi. Selanjutnya, didapatkan hasil data kuantitatif ahli media sebesar 95% yang menurut Arikunto (2013) termasuk kategori sangat sesuai dan tidak revisi. Kemudian, didapatkan hasil data kuantitatif calon pengguna sebesar 100% yang menurut Arikunto (2013) termasuk kategori sangat sesuai dan tidak revisi. Dengan rata-rata persentase sebesar 96,66% dengan kategori sangat sesuai dan tidak revisi. Hal ini dikarenakan *website* “Ruangku” sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat dan sekolah, tidak mengandung unsur negatif, serta tidak menyinggung SARA. Sehingga produk yang dikembangkan dapat dikatakan memenuhi aspek kepatutan apabila sesuai dengan norma yang berlaku (Tribuana & Purwoko, 2023).

Selain itu, didapatkan data kualitatif berisi saran dan masukan dari ahli materi meliputi 1) pada tampilan beranda *website* perlu menggunakan salah satu kata kerja operasional sejalan dengan Purwoko (2010) bahwa hendaknya produk yang dikembangkan memiliki tujuan khusus yang didefinisikan dengan kata spesifik, 2) mencantumkan sumber pada beberapa materi sejalan dengan Purwoko (2010) bahwa produk yang dikembangkan perlu memenuhi hukum dan norma yang berlaku, 3) memperbaiki tahapan RPL sejalan dengan Purwoko (2010) hendaknya perlu memperhatikan metode yang dipilih karena metode termasuk aspek penting agar tujuan dapat tercapai. Selanjutnya, didapatkan data saran dan masukan dari ahli media yaitu perlu dilakukan perbaikan pada kombinasi warna desain agar lebih menarik sejalan dengan pendapat Rosyidah *dkk* (2019) bahwa desain yang digunakan hendaknya memiliki kemenarikan agar peserta didik tertarik. Kemudian, didapatkan saran dan masukan calon pengguna, meliputi 1) penggunaan bahasa sebaiknya satu bahasa sejalan dengan pendapat Purwoko (2010) bahwa produk menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami, 2) penempatan tombol menu diatur secara statis sejalan dengan pendapat Purwoko (2010) hendaknya mengembangkan produk secara praktis sehingga pengaksesannya mudah. Saran dan masukan yang diberikan telah dijadikan acuan untuk

melakukan perbaikan pada produk sehingga produk telah direvisi.

Hal yang membedakan dengan penelitian sebelumnya adalah produk yang dikembangkan, topik atau permasalahan yang diangkat, dan konteks penelitian. Penelitian ini mengembangkan media *website* “Ruangku” untuk meningkatkan pemahaman percaya diri peserta didik dalam konteks bimbingan dan konseling. Beberapa penelitian terdahulu mengembangkan media yang berbeda dengan permasalahan dan konteks yang sama, beberapa lainnya juga mengembangkan media dan permasalahan yang sama namun berbeda pada konteks penelitiannya. Selain itu, ada pula penelitian yang membahas permasalahan yang sama namun berbeda pada produk yang dikembangkan dan konteks penelitian.

Dari hasil yang diperoleh pada rata-rata aspek dalam kriteria akseptabilitas dapat disimpulkan bahwa media bimbingan klasikal *website* “Ruangku” memiliki hasil sangat sesuai dan tidak revisi. Hasil data kualitatif meliputi saran dan masukan dari ahli dan calon pengguna telah dijadikan acuan dalam melakukan perbaikan dan telah diperbaiki atau direvisi sehingga telah memenuhi kriteria akseptabilitas (aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan).

Website “Ruangku” memiliki kelebihan yaitu dapat membantu guru BK dalam pemberian bimbingan klasikal yang membahas mengenai percaya diri. *Website* ini juga menjadi suatu kebaharuan di SMKN 1 Driyorejo, khususnya BK karena sebelumnya bimbingan klasikal dilakukan dengan metode ceramah menggunakan media pendukung seperti *powerpoint*, PDF, ataupun gambar. Adanya *website* “Ruangku” membuat peserta didik tidak perlu melalui proses pengunduhan media karena peserta didik dapat langsung mengakses *website* menggunakan *handphone* melalui jaringan internet. *Website* juga didesain dengan sederhana sehingga dapat digunakan dengan mudah sesuai fitur didalamnya.

Selain itu, kekurangan *website* ini dimana peserta didik diharuskan membuka *handphone* dalam melakukan pengaksesan. Peserta didik perlu menyediakan atau memiliki jaringan internet. Hal ini dikarenakan fasilitas *wifi* sekolah hanya diperuntukkan untuk guru dan staf saja. *Website* “Ruangku” didesain sebagai media pendukung dalam melaksanakan layanan bimbingan klasikal sehingga masih memerlukan peran guru BK dalam penggunaannya.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model milik Borg & Gall (1983) sampai tahap kelima yaitu revisi produk. Hasil yang didapatkan dari uji validasi pada aspek kegunaan dengan kategori sangat sesuai dan tidak revisi, aspek kelayakan dengan kategori

sangat sesuai dan tidak revisi, aspek ketepatan dengan kategori sangat sesuai dan tidak revisi, serta aspek kepatutan dengan kategori sangat sesuai dan tidak revisi. Selain itu, media *website* “Ruangku” juga telah dilakukan revisi atau perbaikan sesuai saran dan masukan dari ahli dan calon pengguna.

Dengan demikian, ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media bimbingan klasikal *website* “Ruangku” untuk meningkatkan pemahaman percaya diri peserta didik kelas X SMKN 1 Driyorejo memenuhi kriteria akseptabilitas meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

Saran

Berdasarkan simpulan yang didapatkan, terdapat saran yang ditujukan kepada pihak-pihak sebagai berikut :

1. Bagi Guru BK
Produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai media digital dengan pemanfaatan teknologi yang mampu membantu guru BK dalam pemberian bimbingan klasikal di kelas X. Namun, perlu diperhatikan penyampaianannya sehingga membuat suasana kelas menjadi menyenangkan.
2. Peneliti Selanjutnya
Tahapan dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap kelima sehingga diharapkan peneliti selanjutnya mampu melanjutkan penelitian ini pada keseluruhan tahap sesuai prosedur Borg & Gall.

DAFTAR PUSTAKA

Anthony, R. (1992). *Rahasia Membangun Kepercayaan Diri*. (Terjemahan Rita Wiryadi). Jakarta: Binarupa Aksara.

Arikunto, S. (2013). *Manajemen Penelitian*. Pt Rineka Cipta.

Asri, A. (2012). Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Babelan. *Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi: Jppp*, 1(1), 197–202.

Borg, W., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research* (Fourth Edition). Longman Inc.

Danaswari, C., & Gafur, A. (2018). Multimedia Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Akuntansi Sma Untuk Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 204–218.

Febrianti, Y., Syawaluddin, S., & Sari, I. P. (2024). Efektivitas Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas Xe 5 Di Man 2 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 136–143.

Fitri, E., Zola, N., & Ifdil, I. (2018). Profil Kepercayaan Diri Remaja Serta Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. *Jppi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(1), 1–5.

Ghufron, M. N., & Risnawati, R. S. (2014). *Teori-Teori Psikologi*. Ar-Ruzz Media.

Hasmayni, B. (2014). Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Penyesuaian Diri Remaja. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi Uma*, 6(2), 98–104.

Ikhwaniah, F. H., & Purwoko, B. (2023). *Pengembangan Layanan Bimbingan Klasikal Berbasis Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Sikap Positif Dalam Pengelolaan Konflik Siswa Smpn 9 Gresik*.

Kemendikbud. (2016). *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan Dan Konseling Disekolah Menengah Kejuruan*.

Kemendikbud. (2018). *Permendikbud Nomor 34 Tahun 2018 Tentang Standar Nasional Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan*.

Kusumaningtyas, S. I. (2022). Penggunaan Google Sites Dan Video Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 Pada Materi Dimensi Tiga. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 2(1), 1–9.

Lalu, I. (2018). Pengaruh Bimbingan Klasikal Teknik Home Room Terhadap Percaya Diri Siswa Kelas Xi Ips 1 Di Sma Negeri 1 Tapa Kabupaten Bone Bolango. *Skripsi*, 1(111413033).

Lauster, P. (2022). *Tes Kepribadian* (Cetakan Ke-20). Bumi Aksara.

Nainggolan, T. (2011). Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Kecemasan Sosial Pada Pengguna Napza: Penelitian Di Balai Kasih Sayang Parmadi Siwi. *Sosio Konsepsia: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Kesejahteraan Sosial*, 16(2), 161–174.

Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Akamedia.

Purwoko, B. (2010). *Pengembangan Paket Bimbingan Kecakapan Menyelesaikan Konflik Interpersonal Secara Konstruktif Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas (Sma)*. Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Malang.

Riyanti, C., & Darwis, R. S. (2020). Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja Dengan Metode Cognitive Restructuring. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (Jppm)*, 1(1), 111–119.

Rosyidah, N., Hidayat, J. N., & Azizah, L. F. (2019). Uji Kelayakan Media Uriscrap (Uri Scrapbook) Menggunakan Model Pengembangan 4d. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan Ipa*, 9(1), 1–7.

Sitanggang, M. L. (2020). Pentingnya Softskill Untuk Persiapan Magang Siswa Smk. *Juara: Jurnal Wahana Abdimas Sejahtera*, 190–196.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Cv. Alfabeta.

Sukardi & Kusumawati. (2008). *Proses Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*. Rineka Cipta.

Tribuana, F. R., & Purwoko, B. (2023). *Pengembangan Perangkat Pelatihan Mediasi Sebaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyelesaikan Konflik Pada Siswa Di Smk Ngunut Tulungagung*.

Ulfa, N. (2022). Hubungan Body Shaming Dengan Kepercayaan Diri Pada Siswa Man 3 Indrapuri Kabupaten Aceh Besar. Diss. Uin Ar-Raniry Banda

Aceh. Doctoral Dissertation, Uin Ar-Raniry Banda Aceh.

Wiantisa, F. N., Prasetya, A. F., Gunawan, I. M. S., Leksono, T., & Yuzarion, Y. (2022). Pengembangan Layanan Bimbingan Klasikal Berbasis Media Website Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Akademik Siswa. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(2), 1725–1732.



UNESA

Universitas Negeri Surabaya