

DEVELOPMENT OF ARTSTEPS-BASED MEDIA AS AN INFORMATION SERVICE TO PREVENT BULLYING BEHAVIOR IN STUDENTS AT SMA NEGERI 3 PALANGKA RAYA

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ARTSTEPS SEBAGAI LAYANAN INFORMASI UNTUK MENCEGAH PERILAKU BULLYING DI SMA NEGERI 3 PALANGKA RAYA

Nurul Asti Seftiana¹, Fendahapsari Singgih Sendayu², Nonsihai³, Herda Fitri Br Ginting⁴

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾ Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya
Jl. H. Timang Tunjung Nyaho Palangkaraya Kode Pos 73112

Email: astiseftianaa03@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop Artsteps-based media as an informational service to prevent bullying behavior. The research adopts a Research and Development (RnD) approach using the Borg and Gall model, which has been simplified into three stages: the pre-development stage, which includes Research and Information Collecting; the development stage, which involves the Development of a Preliminary Form of Product; and the post-development stage, consisting of Preliminary Field Testing and Main Product Revision. The subjects of the product testing and development were evaluated by one media expert, one Guidance and Counseling expert, and two practitioner experts as validators, analyzed using Aiken's V. The evaluation results from the media expert were 1.00, the Guidance and Counseling expert 1.08, and the practitioner experts 1.18, each indicating a high level of relevance. These scores were calculated based on the coefficient values of each aspect. The results demonstrate that the Artsteps application media is suitable for use as an informational service to prevent bullying behavior based on aspects of acceptability.

Keywords: *Information Services, Artsteps Media, Bullying Behavior*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berbasis Artsteps sebagai layanan informasi untuk mencegah perilaku bullying. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (RnD) dengan model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tiga tahapan yakni yang pertama tahap prapengembangan yang di dalamnya terdiri dari tahap Research and information collecting, kedua, tahap pengembangan yang berisi tahapan Develop Preliminary Form of Product, ketiga pascapengembangan terdiri dari tahapan Preliminary Field Testing dan Main Product revision. Subjek penelitian dan pengembangan uji produk dilakukan oleh 1 Ahli media, 1 Ahli Bimbingan dan Konseling, dan 2 Ahli Praktisi sebagai validator yang dianalisis menggunakan Aiken's V. Hasil penilaian dari uji ahli media sebesar 1.00, ahli bimbingan dan konseling sebesar 1.08, dan uji ahli praktisi sebesar 1.18 yang masing – masing menunjukkan tingkat relevansi tinggi. Akumulasi ini dihitung berdasarkan nilai koefisien pada masing – masing aspek. Hasil menunjukkan bahwa media aplikasi Artsteps dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai layanan informasi untuk mencegah perilaku bullying berdasarkan pada aspek – aspek dalam akseptabilitas.

Kata Kunci: *Layanan Informasi, Media Artsteps, Perilaku Bullying*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek penting dalam kehidupan manusia, karena menjadi modal utama dan prioritas dalam menghadapi tuntutan zaman yang semakin berkembang. Negara dengan tingkat pendidikan yang tinggi mampu menghasilkan tenaga kerja berkualitas yang didasarkan pada pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan harus memiliki dampak holistik dan signifikan terhadap pembentukan kepribadian manusia, terutama pada peserta didik. (Manurung dkk, 2023). Sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan. Dalam lingkungan pendidikan, semua pihak termasuk staf sekolah, peserta didik, dan guru diharapkan memiliki akhlak dan budi pekerti yang

baik. Namun kenyataannya, berbagai perilaku menyimpang termasuk bullying, masih sering terjadi di sekolah.

Bullying adalah bentuk tindakan agresif yang dilakukan secara berulang dan disengaja oleh sekelompok teman sebaya, yang menciptakan ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban. Saat ini, bullying telah menjadi bagian dari kehidupan remaja. Bullying atau intimidasi oleh teman sebaya mengacu pada bentuk kekerasan fisik dan psikologis yang dilakukan oleh individu atau kelompok terhadap orang lain (Pebriany, 2023). Bullying berasal dari kata serapan bahasa Inggris "bully" yang berarti menindas atau mengganggu. Bullying adalah penggunaan kekerasan fisik, verbal, atau psikologis untuk

membuat seseorang atau beberapa orang merasa tidak berdaya terhadap orang lain atau sekelompok orang yang mereka rasa kuat atau berkuasa (Kartina Ningrum dkk, 2023). Selanjutnya menurut Kamila dalam (Wulandari & Ningsih, 2023) bullying adalah segala bentuk perilaku yang melanggar hukum atau hak asasi manusia dan melibatkan kerugian fisik atau psikologis terhadap orang atau kelompok orang yang rentan.

Data yang dihimpun oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dan Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) menunjukkan bahwa anak-anak masih merasa khawatir terhadap bullying di sekolah. Berdasarkan data tersebut, terdapat 226 kasus bullying pada tahun 2022, 53 kasus pada tahun 2021, dan 119 kasus pada tahun 2020. Jenis bullying yang paling sering dialami oleh korban adalah bullying fisik (55,5%), bullying verbal (29,3%), dan bullying psikologis (15,2%) (Restu, 2022). Data dari Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), yang dihimpun oleh Republika, menunjukkan bahwa 16 kasus bullying terjadi di sekolah dari Januari hingga Agustus 2023. Selain itu, FSGI mencatat bahwa jumlah korban bullying di sekolah selama paruh pertama tahun ajaran 2023 mencapai 43 orang, dengan 41 korban di antaranya merupakan peserta didik dan dua lainnya adalah guru. Dari para pelaku bullying, 87 di antaranya adalah peserta didik, didampingi oleh lima guru, satu orang tua, dan satu kepala sekolah. Data ini hanya mencakup kasus yang tercatat, sementara kita tahu bahwa bullying sering terjadi di berbagai tempat. Dampak bullying perlu mendapat perhatian serius.

Menurut UU No 23 tahun 2002, yang sekarang diubah menjadi UU No 35 tahun 2014, setiap anak berhak atas kehidupan yang layak, yang mencakup kasih sayang, hak-hak pendidikan, tempat tinggal, kebebasan berpendapat, rasa aman, dan kesejahteraan hidup. Untuk melindungi hak-hak anak dan remaja sejak lahir hingga dewasa, peran kasih sayang dan perhatian dari orang tua serta keluarga sangatlah penting. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk melindungi anak-anak dan remaja dari berbagai bahaya, termasuk memastikan mereka mendapatkan pendidikan yang layak dan kebebasan untuk menyuarakan pendapat serta membuat keputusan. Namun, kenyataannya, masih banyak pelanggaran terhadap hak-hak anak dan remaja, seperti meningkatnya kasus bullying di kalangan remaja.

Upaya pencegahan bullying sangat diperlukan untuk meminimalkan kasus-kasus bullying. Sekolah menengah harus mampu memberikan edukasi sebagai upaya preventif atau pencegahan sekaligus mengatasi tindakan bullying di lingkungan sekolah. Sesuai yang tertuang dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 82 Tahun 2015 pada tanggal 31 Desember 2015 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Tindak Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan, pencegahan adalah tindakan, cara, atau proses yang diterapkan untuk mencegah seseorang atau sekelompok orang melakukan kekerasan di lingkungan Pendidikan (Fauziah et al., 2023).

Hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 3 Palangka Raya, masih banyak kasus bullying yang terjadi di lingkungan sekolah. Dari kasus bullying ini menyebabkan peserta didik melanggar aturan seperti sering tidak hadir sekolah, menyendiri serta ingin pindah kelas akibat sering di bullying oleh teman – teman di kelasnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru BK di SMA Negeri 3 Palangka Raya, kasus bullying ini masih sering terjadi di lingkungan sekolah, perilaku bullying ini seperti melontarkan kata – kata yang tidak pantas, mengejek, menghina dan lain sebagainya. Dalam penanganan kasus ini, pihak sekolah tidak hanya tinggal diam. Pihak sekolah memberikan layanan informasi serta teguran untuk menanganin kasus bullying ini. Dalam kondisi ini guru BK memberikan pemahaman seperti sosialisasi yang bersifat masih konvensional dalam memberikan layanan informasi.

Seiring dengan terus berkembangnya teknologi, semua pendidik abad ke-21 harus memiliki keterampilan untuk memasukkan teknologi ke dalam proses pendidikan mereka, khususnya program layanan bimbingan dan konseling terhadap peserta didik. Dalam hal ini guru BK memegang peranan yang sangat penting dalam membantu peserta didik untuk mencapai perkembangan diri yang optimal, mandiri, sukses, sejahtera, dan bahagia dalam kehidupannya. Oleh karena itu, guru Bimbingan dan Konseling harus memiliki keterampilan dan kompetensi agar dapat mengikuti perkembangan teknologi abad ke-21. Agar layanan dapat disampaikan dengan efektif, diperlukan media yang inovatif dan menarik yang sesuai dengan permasalahan peserta didik (Fauziah et al., 2023). Media tidak lepas dari perkembangan teknologi saat ini seperti internet, komputer, dan website. Media bimbingan dan konseling mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan bimbingan dan konseling, yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi siswa dalam memahami diri, mengarahkan diri, membuat keputusan, serta menyelesaikan masalah yang dihadapinya (Pamintarso et al., 2023).

Artsteps adalah multiplatform web global untuk membuat dan menavigasi Pameran dan Ruang Virtual 3D, dengan kemampuan bercerita yang sangat memotivasi dan interaktif. Artsteps.com adalah salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan untuk menghargai seni rupa dengan mengadakan pameran virtual (Wahyu et al., 2023). Aplikasi ini dipilih karena mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta menstimulasi penerapan pembelajaran yang mendorong motivasi diri. Dengan Artsteps, peneliti akan menggunakan VR (Virtual Reality) sebagai media pembelajaran alternatif yang mendukung berbagai jenis pembelajaran yang mencakup gaya belajar auditori, visual, dan kinestetik. Peneliti akan membuat media BK dengan berbantuan aplikasi berbasis Artsteps yang lebih menarik dengan tampilan melalui foto atau gambar dengan bantuan canva serta video pembelajaran sehingga

mempermudah penyampaian deskripsinya yang lebih interaktif. Penggunaan teknologi dalam proses layanan juga dapat memberikan dampak yang signifikan. Pasalnya, teknologi seperti internet menjadi kebutuhan banyak orang karena memungkinkan penggunaanya dapat dengan cepat merespon keinginannya.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh (Febriani & Winingsih, 2018) dengan judul “Pengembangan Media Booklet Melalui Layanan Informasi Dalam Upaya Pencegahan Perilaku Bullying Di SMA Negeri 7 Surabaya”. Tujuan penelitian ini adalah membantu peserta didik untuk mendapatkan layanan informasi tentang upaya pencegahan perilaku bullying melalui guru BK dengan mengembangkan media cetak atau booklet. Penelitian serupa dilakukan oleh (Rahman et al., 2018) dengan judul “Pengembangan Media Video Bimbingan Konseling untuk Mengurangi Perilaku Bullying”. Penelitian bertujuan untuk pengembangan media video bimbingan konseling untuk mengurangi perilaku bullying. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Wahyu et al., 2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Artsteps Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi artsteps dan menguji kelayakan serta keefektifitasannya.

Penelitian ini menggunakan media aplikasi berbasis Artsteps sebagai layanan informasi karena salah satu teknologi layanan informasi yang paling umum digunakan untuk menyampaikan informasi adalah penggunaan berbagai media seperti alat bantu visual, dokumen, poster, permainan, gambar, dan media elektronik seperti film, televisi, radio, dan rekaman suara digunakan (Zahra & Setyaputri, 2023).

Dengan pengembangan media berbasis Artsteps ini peneliti akan membuat media bk lebih menarik dan interaktif dengan memuat gambar, foto, video serta permainan sebagai wadah informasi mengenai perilaku bullying. Dengan demikian peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media BK dengan judul “Pengembangan Media Berbasis Artsteps Sebagai Layanan Informasi Untuk Mencegah Perilaku Bullying Pada Peserta Didik SMA Negeri 3 Palangka Raya”. Sehingga, diharapkan dapat digunakan sebagai media BK dalam upaya memberikan pemahaman mengenai pencegahan perilaku bullying pada peserta didik.

Layanan Informasi

Layanan informasi sangat penting dilaksanakan. Menurut Yusuf Gunawan dalam (Pratama, 2022) Layanan informasi adalah layanan yang membantu peserta didik mengambil keputusan secara bebas dan bijaksana. Layanan informasi harus tepat dan tersedia bagi peserta didik ketika mengambil keputusan hidup. Menurut WS. Winkel dalam (Prof. Dr. Syafarudin & dkk, 2019) Layanan informasi adalah layanan untuk membantu orang mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Definisi layanan informasi menurut Prayitno dalam (Prof. Dr.

Syafarudin & dkk, 2019) menyatakan bahwa layanan informasi adalah layanan yang memberikan kemudahan dengan menyediakan berbagai informasi yang diminta atau diperlukan oleh pelanggan dalam rangka memutuskan tindakannya di masa depan.

Perilaku Bullying

Bullying adalah perilaku yang merugikan. *Bullying* mengacu pada berbagai bentuk penindasan atau kekerasan yang secara sengaja dan terus menerus dilakukan terhadap orang lain oleh individu atau kelompok yang lebih kuat atau berkuasa dengan tujuan menimbulkan kerugian. (Pebriany, 2023). Menurut Coloroso dalam (Zen, I, 2023) *Bullying* adalah tindakan intimidasi berulang kali yang dilakukan oleh pihak yang lebih kuat terhadap pihak yang lebih lemah dengan tujuan melukainya secara fisik atau emosional. Selanjutnya menurut Kamila dalam (Wulandari & Ningsih, 2023) *bullying* adalah segala bentuk perilaku yang melanggar hukum atau hak asasi manusia dan melibatkan kerugian fisik atau psikologis terhadap orang atau kelompok orang yang rentan. Pada dasarnya *bullying* terjadi di lingkungan sekolah dan biasanya menindas orang-orang yang lemah, pemalu, pendiam, dan istimewa yang mungkin diejek. Menurut Coloroso dalam (Zen, I, 2023) bentuk perilaku *bullying* dibagi menjadi 4 yaitu *verbal bullying*, *social bullying* (relasional *bullying*), *bullying* secara fisik, dan *cyberbullying*.

Media Artsteps

Artsteps.com adalah salah satu platform digital yang dapat digunakan untuk mengapresiasi seni rupa melalui pameran virtual (Wahyu et al., 2023). Teknologi Artsteps memudahkan pengguna dalam membuat ruang pameran virtual tiga dimensi, baik untuk ruang interior maupun eksterior, dan dapat menggunakan virtual reality (VR) untuk memberikan kesan yang lebih nyata (Herliyani et al., 2022). Artsteps dapat diakses secara gratis. Aplikasi ini menawarkan pengalaman baru, di mana pengunjung seolah-olah berada di dalam galeri fisik dan berjalan-jalan di dalamnya. Web ini mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendorong penerapan pembelajaran yang memotivasi diri sendiri (Wahyu et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2022) dalam bukunya menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau R&D merupakan metode yang digunakan guna menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk yang dikembangkan. Model yang digunakan yaitu model pengembangan Borg & Gall yang kemudian disederhanakan menjadi 5 tahapan yaitu potensi atau masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, dan perbaikan desain. Prosedur pengembangan dengan model utama Borg and Gall yang

dimodifikasi dari model pengembangan Sukmadinata dalam (Nopitasari, 2019) yaitu tahapan prapengembangan (*Research and information collecting*), tahap pengembangan (*Develop Preliminary Form of Product*) dan pascapengembangan (*Preliminary Field Testing dan Main Product revision*). Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu wawancara, observasi, kuesioner atau angket dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Palangka Raya. Tujuan dari penelitian dan pengembangan adalah untuk mengetahui akseptabilitas media berbasis Artsteps sebagai layanan informasi untuk mencegah perilaku bullying pada peserta didik di SMA Negeri 3 Palangka Raya. Adapun hasil dari pengembangan media berbasis Artsteps sebagai layanan informasi untuk mencegah perilaku bullying akan dilakukan uji validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi guna memperoleh nilai berupa kritik dan saran untuk merevisi produk sehingga produk yang disusun teruji kelayakannya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penilaian media aplikasi Artsteps sebagai layanan informasi untuk mencegah perilaku bullying dilakukan secara deskriptif dengan data yang berupa komentar, saran, dan kritik. Data deskriptif ini digunakan sebagai

bahan pertimbangan untuk merevisi dan menyempurnakan media serta panduan penggunaan. Sementara itu, data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian akseptabilitas melalui uji ahli dianalisis menggunakan Aiken's V. Menghitung rata-rata penilaian ahli dengan rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{\Sigma s}{[n(c-1)]}$$

Sumber: (Nopitasari, 2019)

Σs = Jumlah nilai dari n ahli

n = Jumlah ahli

1o = Angka penilaian validitas terendah (pada pengembangan ini 1)

c = Angka penilaian validitas tertinggi (pada pengembangan ini 4)

Kriteria koefisien kesepakatan dalam interpretasi hasil dari perhitungan pada indeks uji ahli dengan menggunakan rater Aiken's berada dalam rentang angka $0,00 \geq 1,00$ yang akan menentukan kesepakatan terhadap kelayakan produk.

Tabel 1. Tabel kategori koefisien kesepakatan rater usulan Aiken

Koefisien kesepakatan	Peneliti
0,81 ≥ 1,00	Tinggi
0,41 – 0,80	Sedang
0,00 – 0,41	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan mengikuti prosedur pengembangan menurut Borg and Gall, yang telah dimodifikasi menjadi lima tahapan. Data hasil dari setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah berupa media berbasis Artsteps sebagai layanan informasi untuk mencegah perilaku bullying pada peserta didik di SMA Negeri 3 Palangka Raya. Masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pendidik sudah menggunakan metode pembelajaran saat proses pembelajaran namun metode yang digunakan masih kurang bervariasi sehingga membuat peserta didik kurang tertarik. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk media aplikasi Artsteps sebagai salah satu media pembelajaran yang akan menjadikan peserta didik lebih aktif.

2. Pengumpulan Data

Setelah identifikasi potensi dan masalah selesai, langkah berikutnya adalah mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar perencanaan produk tertentu. Produk tersebut diharapkan dapat menjadi salah

satu solusi atas masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling, kurangnya penggunaan media dalam proses bimbingan menyebabkan minat peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru menjadi kurang. Hal ini menjadi faktor utama yang mendorong perlunya adanya media yang mendukung dalam proses Bimbingan dan Konseling. Selanjutnya, pengumpulan data dilakukan dengan mengakses berbagai sumber referensi untuk mendukung pengembangan media Artsteps bagi peserta didik SMA. Referensi ini berasal dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, artikel, dan internet.

3. Desain Produk

Setelah proses identifikasi potensi masalah dan pengumpulan data selesai, langkah berikutnya adalah merancang produk berupa aplikasi Artsteps sebagai platform informasi untuk mencegah perilaku *bullying* yang dirumuskan berdasarkan kebutuhan peserta didik. Langkah desain media antara lain menentukan tema dalam Artsteps; membuat layout bangunan Artsteps; memberikan pewarnaan pada setiap sisi bangunan; menambahkan foto atau gambar yang telah dibuat sebelumnya melalui canva; menambahkan video dengan link YouTube; memberikan titik point sesuai alur materi; memberikan deskripsi pada setiap konten baik foto atau

video dalam Artstpes; menambahkan musik sebagai backsound Artsteps; membuat panduan penggunaan media Artsteps.

Buku panduan penggunaan media aplikasi *Artsteps* berupa pedoman penggunaan media aplikasi *Artsteps* yang berisikan tentang pemahaman pencegahan perilaku *bullying*. Isi panduan penggunaan aplikasi terdiri dari beberapa bagian yaitu:

- a. Bab I. Pendahuluan: pada bagian ini memuat penjelasan mengenai rasional, tujuan panduan, pengguna dan tahapan bimbingan kelompok untuk menyampaikan informasi mengenai perilaku *bullying*.
- b. Bab II. Materi dan Pertemuan: pada bagian ini memuat mengenai materi dan kegiatan dalam setiap

pertemulai mulai dari pertemuan 1, pertemuan 2 dan pertemuan 3.

- c. Bab III. Media Aplikasi *Artsteps*: pada bagian ini memuat penjelasan mengenai media aplikasi *Artsteps*, tujuan, prosedur penggunaan media dan tahapan registrasi akun dan pembuatan ruang virtual.
- d. Bab IV. Penutup: dalam bagian ini berisikan kesimpulan dari buku panduan penggunaan media aplikasi *Artsteps*, skala perilaku *bullying*

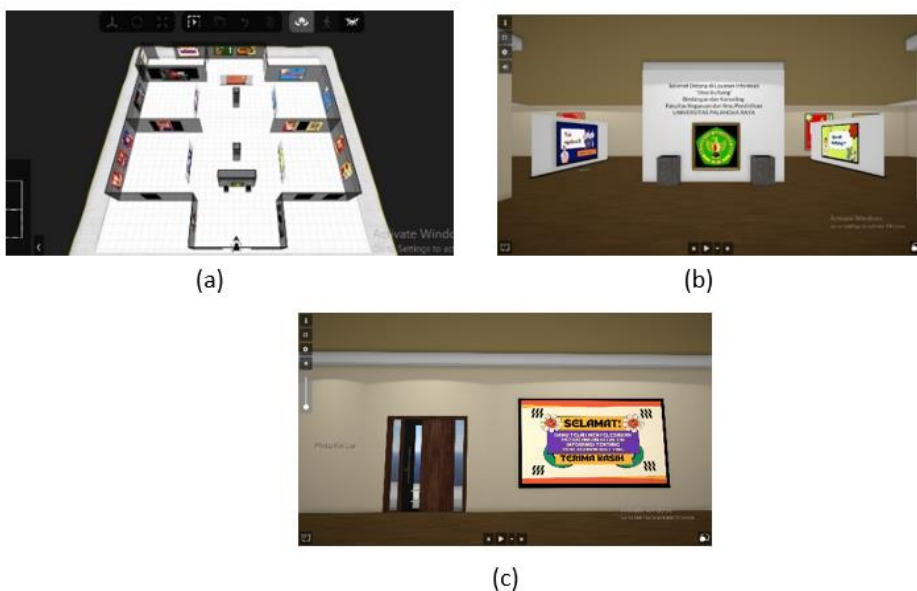
Media pembelajaran *Artsteps* dapat diakses melalui tautan link <https://www.artsteps.com/> yang dapat diakses oleh semua kalangan. Untuk masuk dalam media aplikasi *Artsteps* bisa klik link ini <https://www.Artsteps.com/view/657af2037a8dc6b3d05a5806> atau scan barcode dibawah ini.



Gambar 1. Barcode Media Artsteps

Pada awal masuk dalam media *Artsteps* disambut dengan kata “Selamat Datang di Layanan Informasi STOP BULLYING Bimbingan dan Konseling Universitas Palangka

Raya”. Produk media *Artsteps* dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Media Artsteps; (a) Tampilan desain layout Artsteps; (b) Tampilan pintu masuk Artsteps; (c) Tampilan akhir Artsteps

Validasi Desain

Produk ini divalidasi oleh empat orang validator ahli yaitu 1 ahli media; 1 ahli bimbingan dan konseling; 2 ahli praktisi media aplikasi *Artsteps*. Berikut hasil penilaian dari masing – masing ahli.

Hasil Validasi Ahli Media

Aspek pertama yang dinilai oleh uji ahli media adalah aspek kegunaan. Data hasil penilaian pada aspek kegunaan akan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media Aspek Kegunaan

Aspek Kegunaan				
No.	Kriteria	Penilaian Ahli Media	Relevansi Kesepakatan	
			Koefisien	Kategori
Format Panduan dan aplikasi <i>Artsteps</i>				
1	Petunjuk penggunaan	3	1	Tinggi
2	Background pada setiap halaman	3	1	Tinggi
3	Kesesuaian gambar	3	1	Tinggi
4	Tingkat kebermanfaatan media <i>Artsteps</i> bagi guru BK	3	1	Tinggi
5	Tingkat kebermanfaatan media <i>Artsteps</i> bagi peserta didik	3	1	Tinggi
6	Pemanfaatan <i>Virtual Reality</i> dalam Media <i>Artsteps</i> bagi guru BK	3	1	Tinggi
7	Pemanfaatan <i>Virtual Reality</i> dalam Media <i>Artsteps</i> bagi peserta didik	3	1	Tinggi
TOTAL			1	Tinggi

Aspek kedua yang dinilai oleh uji ahli media adalah aspek kelayakan. Data hasil penilaian pada aspek kelayakan akan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media Aspek Kelayakan

Aspek Kelayakan				
No.	Kriteria	Penilaian Ahli Media	Relevansi Kesepakatan	
			Koefisien	Kategori
Format Panduan dan aplikasi <i>Artsteps</i>				
1	Tingkat kepraktisan bentuk media <i>Artsteps</i>	3	1	Tinggi
2	Tingkat kepraktisan ukuran panduan media <i>Artsteps</i> untuk pemahaman pecegahan perilaku <i>bullying</i>	3	1	Tinggi
3	Tingkat kepraktisan <i>Virtual Reality</i> dalam media <i>Artsteps</i> untuk membantu Guru BK sebagai media layanan informasi	3	1	Tinggi
TOTAL			1	Tinggi

Aspek ketiga yang dinilai oleh uji ahli media adalah aspek ketepatan. Data hasil penilaian pada aspek ketepatan akan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Media Aspek Ketepatan

Aspek Ketepatan				
No.	Kriteria	Penilaian Ahli Media	Relevansi Kesepakatan	
			Koefisien	Kategori
Format Panduan dan aplikasi <i>Artsteps</i>				
1	Ketepatan penempatan tulisan pada media <i>Artsteps</i>	3	1	Tinggi
2	Ketepatan penempatan gambar pada <i>Artsteps</i>	3	1	Tinggi
3	Panduan penggunaan media <i>Artsteps</i> mudah dipahami	3	1	Tinggi
4	Kesesuaian pemilihan gambar – gambar dengan materi yang terdapat dalam media <i>Artsteps</i>	3	1	Tinggi
5	Keindahan tampilan huruf pada media <i>Artsteps</i>	3	1	Tinggi
6	ketepatan ukuran huruf pada media <i>Artsteps</i>	3	1	Tinggi
7	Isi informasi dalam ruang <i>Virtual Reality</i> terlihat jelas bagi peserta didik	3	1	Tinggi
8	informasi dalam ruang <i>Virtual reality</i> jelas	3	1	Tinggi
TOTAL			1	Tinggi

Aspek keempat yang dinilai oleh uji ahli media adalah aspek kepatutan. Data hasil penilaian pada aspek kepatutan akan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Media Aspek Kepatutan

No.	Kriteria	Penilaian Ahli Media	Relevansi Kesepakatan	
			Koefisien	Kategori
Format Panduan dan aplikasi <i>Artsteps</i>				
1	Penggunaan gambar pada media <i>Artsteps</i> perlu mencantumkan sumber	4	1.33	Tinggi
2	isi ruang <i>Virtual Reality</i> pada media <i>Artsteps</i> perlu mencantumkan sumber	3	1	Tinggi
3	penggunaan gambar pada media <i>Artsteps</i> perlu mendapat ijin dari pihak yang terkait	2	0.66	Sedang
4	Penggunaan media <i>Artsteps</i> perlu mendapat ijin dari pengembang/ pihak – pihak terkait	3	1	Tinggi
TOTAL			0.99	Tinggi

Hasil uji kelayakan aplikasi dan panduan dari ahli media, ahli BK dan ahli praktisi berupa bentuk dan desain dari aplikasi dan juga panduan. Jika diakumulasikan nilai kelayakan produk media aplikasi *Artsteps* sebagai layanan informasi dan panduan penggunaan dari ahli media sebesar 1.00, dengan tingkat relevansi tinggi. Akumulasi

ini dihitung berdasarkan nilai koefisien pada masing – masing aspek. Penilaian ahli media atas bentuk aplikasi dan panduan menunjukkan bahwa aplikasi *Artsteps* dan panduannya telah memenuhi unsur kelayakan yang akan digunakan sebagai media layanan BK oleh guru BK.

Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli BK Aspek Kegunaan

No.	Kriteria	Penilaian Ahli BK	Relevansi Kesepakatan	
			Koefisien	Kategori
Format Panduan dan aplikasi <i>Artsteps</i>				
1	Petunjuk penggunaan	3	1	Tinggi
2	Background pada setiap halaman	3	1	Tinggi
3	Kesesuaian gambar	3	1	Tinggi
4	Tingkat relevansi media aplikasi <i>Artsteps</i> untuk pencegahan perilaku <i>bullying</i> apabila diterapkan pada peserta didik SMA	3	1	Tinggi
5	Media aplikasi <i>Artsteps</i> ini bermanfaat bagi peserta didik SMA	3	1	Tinggi
6	Media aplikasi <i>Artsteps</i> secara konstruktif memiliki nilai penting bagi peserta didik SMA	3	1	Tinggi
7	Tingkat kejelasan deskripsi langkah-langkah pada tahap pembentukan untuk masing – masing pertemuan	4	1.33	Tinggi
8	Tingkat kejelasan deskripsi langkah-langkah aktivitas pada tahap transisi untuk masing – masing pertemuan	3	1	Tinggi
9	Bagaimana tingkat kejelasan deskripsi langkah-langkah pada tahap inti aktivitas mitos atau fakta perilaku <i>bullying</i>	3	1	Tinggi
10	Tingkat kejelasan deskripsi materi pada tahap inti mengenai lingkaran <i>bullying</i>	3	1	Tinggi
11	Tingkat kejelasan deskripsi langkah-langkah pada tahap inti pencegahan perilaku <i>bullying</i>	3	1	Tinggi
12	tingkat kejelasan deskripsi materi pada tahap inti dampak perilaku <i>bullying</i>	3	1	Tinggi
13	tingkat kejelasan deskripsi langkah-langkah aktivitas	3	1	Tinggi

Aspek Kegunaan				
No.	Kriteria	Penilaian Ahli BK	Relevansi Kesepakatan	
			Koefisien	Kategori
	pada tahap pengakhiran pada setiap pertemuan			
14	media aplikasi <i>Artsteps</i> dapat membantu peserta didik dalam pemahaman pencegahan perilaku <i>bullying</i>	3	1	Tinggi
TOTAL			1.02	Tinggi

Aspek kedua yang dinilai oleh uji ahli Bimbingan dan Konseling adalah aspek kelayakan. Data hasil penilaian pada aspek kelayakan akan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli BK Aspek Kelayakan

Aspek Kelayakan				
No.	Kriteria	Penilaian Ahli BK	Relevansi Kesepakatan	
			Koefisien	Kategori
Format Panduan dan aplikasi <i>Artsteps</i>				
1	Tingkat kemudahan pelaksanaan langkah-langkah dalam menggunakan media aplikasi <i>Artsteps</i> untuk pemahaman pencegahan perilaku <i>bullying</i>	3	1	Tinggi
2	Tingkat efisiensi waktu yang diperlukan untuk melaksanakan aktivitas pemahaman pencegahan perilaku <i>bullying</i> seperti yang dirancang dalam buku panduan penggunaan	4	1.33	Tinggi
3	Tingkat kelayakan prosedur penggunaan media aplikasi <i>Artsteps</i> untuk pencegahan perilaku <i>bullying</i> peserta didik SMA	3	1	Tinggi
TOTAL			1.11	Tinggi

Aspek ketiga yang dinilai oleh uji ahli Bimbingan dan Konseling adalah aspek ketepatan. Data hasil penilaian pada aspek ketepatan akan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli BK Aspek Ketepatan

Aspek Ketepatan				
No.	Kriteria	Penilaian Ahli BK	Relevansi Kesepakatan	
			Koefisien	Kategori
Format Panduan dan aplikasi <i>Artsteps</i>				
1	Ketepatan Langkah – langkah penggunaan media aplikasi <i>Artsteps</i> dalam pemahaman pencegahan perilaku <i>bullying</i> apabila diterapkan pada peserta didik SMA	4	1.33	Tinggi
2	Ketepatan instrumen perilaku <i>bullying</i> apabila diberikan kepada peserta didik SMA	3	1	Tinggi
3	Ketepatan cakupan materi perilaku <i>bullying</i> yang diberikan kepada peserta didik SMA	3	1	Tinggi
TOTAL			1.11	Tinggi

Aspek keempat yang dinilai oleh uji ahli Bimbingan dan Konseling Bimbingan dan Konseling adalah aspek kemenarikan. Data hasil penilaian pada aspek kemenarikan akan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli BK Aspek Kemenarikan

Aspek Kemenarikan				
No.	Kriteria	Penilaian Ahli Praktisi	Relevansi Kesepakatan	
			Koefisien	Kategori

Format Panduan dan aplikasi <i>Artsteps</i>				
1	Penempatan tata letak cover dan belakang	3	1	Tinggi
2	Kemenarikan gambar pada cover panduan	3	1	Tinggi
3	Penggunaan warna pada cover pada panduan	3	1	Tinggi
4	Kemenarikan jenis dan ukuran font yang digunakan	4	1.33	Tinggi
5	Desain/background yang digunakan pada panduan	3	1	Tinggi
6	Kemenarikan pemilihan gambar pada panduan	3	1	Tinggi
TOTAL			1.11	Tinggi

Perolehan hasil uji kelayakan terhadap media aplikasi *Artsteps* sebagai layanan informasi dan panduan penggunaan dari satu orang ahli BK secara akumulatif mendapatkan nilai koefisien sebesar 1.08 dengan tingkat relevansi tinggi. Akumulasi ini dihitung berdasarkan nilai koefisien pada masing – masing aspek. Penilaian ahli BK diatas bentuk aplikasi dan panduan menunjukkan bahwa aplikasi *Artsteps* dan panduannya telah memenuhi unsur

kelayakan yang akan digunakan sebagai media layanan BK oleh guru BK.

Hasil Validasi Ahli Praktisi

Aspek pertama yang dinilai oleh uji ahli praktisi adalah aspek relevansi. Data hasil penilaian pada aspek relevansi akan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Praktisi Aspek Relevansi

Aspek Relevansi				
No.	Kriteria	Penilaian Ahli Praktisi	Relevansi Kesepakatan	
			Koefisien	Kategori
Format Panduan dan aplikasi <i>Artsteps</i>				
1	Tingkat rasional dari variabel dengan teori yang diambil	7	1.16	Tinggi
2	Tingkat relevansi variabel dengan kerangka kerja operasional variabel	7	1.16	Tinggi
3	Tingkat relevansi subvariabel dengan variabel yang diukur	8	1.33	Sedang
4	Tingkat relevansi subvariabel dengan indikator dan deskriptor yang diukur	7	1.16	Tinggi
TOTAL			1.20	Tinggi

Aspek kedua yang dinilai oleh uji ahli praktisi adalah aspek kejelasan. Data hasil penilaian pada aspek kejelasan akan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 11. Hasil Penilaian Ahli Praktisi Aspek Kejelasan

Aspek Kejelasan				
No.	Kriteria	Penilaian Ahli Praktisi	Relevansi Kesepakatan	
			Koefisien	Kategori
Format Panduan dan aplikasi <i>Artsteps</i>				
1	Tingkat kejelasan gambar dari media <i>Artsteps</i>	8	1,33	Tinggi
2	Tingkat kesulitan memahami informasi yang dijelaskan pada ruang <i>Virtual Reality</i> aplikasi <i>Artsteps</i>	6	1	Tinggi
3	Tingkat kejelasan pernyataan pada setiap sesi pertemuan dengan indicator yang diukur	7	1,16	Sedang
4	Tingkat kejelasan panduan penggunaan Aplikasi <i>Artsteps</i> untuk pemahaman pencegahan <i>bullying</i>	6	1	Tinggi
TOTAL			1,12	Tinggi

Aspek ketiga yang dinilai oleh uji ahli praktisi adalah aspek kelayakan. Data hasil penilaian pada aspek kelayakan akan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 12. Hasil Penilaian Ahli Praktisi Aspek Kelayakan

Aspek Kelayakan				
No.	Kriteria	Penilaian Ahli Praktisi	Relevansi Kesepakatan	
			Koefisien	Kategori
Format Panduan dan aplikasi <i>Artsteps</i>				
1	Tingkat kesesuaian bahasa pada panduan penggunaan media Aplikasi <i>Artsteps</i> untuk pemahaman pencegahan perilaku <i>bullying</i>	8	1.33	Tinggi
2	Tingkat keefektifan penggunaan bahasa yang digunakan dalam instrumen tersebut untuk responden	6	1	Tinggi
3	Tingkat paraphrase dalam instrument skala perilaku <i>bullying</i> dalam panduan penggunaan media aplikasi <i>Artsteps</i>	7	1.16	Sedang
4	Tingkat pengungkapan pernyataan pada sesi refleksi sesuai dengan indikator yang diukur	7	1.16	Tinggi
TOTAL			1.16	Tinggi

Aspek keempat yang dinilai oleh uji ahli praktisi adalah aspek ketepatan. Data hasil penilaian pada aspek ketepatan akan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 13. Hasil Penilaian Ahli Praktisi Aspek Ketepatan

Aspek Ketepatan				
No.	Kriteria	Penilaian Ahli Praktisi	Relevansi Kesepakatan	
			Koefisien	Kategori
Format Panduan dan aplikasi <i>Artsteps</i>				
1	tingkat ketepatan bahasa yang digunakan dalam panduan penggunaan Media aplikasi <i>Artsteps</i> untuk pemahaman pencegahan perilaku <i>bullying</i> yang dikembangkan	8	1.33	Tinggi
2	Tingkat ketepatan pernyataan pada setiap pertemuan di panduan penggunaan mengungkapkan indikator yang diukur?	8	1.33	Tinggi
3	Tingkat ketepatan butir pernyataan pada panduan penggunaan media <i>Artsteps</i> untuk mencegah perilaku <i>bullying</i> menggambarkan deskriptor yang diukur?	7	1.16	Sedang
TOTAL			1.27	Tinggi

Perolehan hasil uji kelayakan terhadap media aplikasi *Artsteps* sebagai layanan informasi dan panduan penggunaan dari satu orang ahli BK secara akumulatif mendapatkan nilai koefisien sebesar 1.08 dengan tingkat relevansi tinggi. Akumulasi ini dihitung berdasarkan nilai koefisien pada masing masing aspek. Penilaian ahli BK diatas bentuk aplikasi dan panduan menunjukkan bahwa aplikasi *Artsteps* dan panduannya telah memenuhi unsur kelayakan yang akan digunakan seagai media layanan BK oleh guru BK.

KESIMPULAN

Berdasarkan evaluasi peneliti, dapat dinyatakan bahwa produk telah memenuhi standar kelayakan dalam aspek visual dan konten yang terdapat dalam ruang virtual. Selain itu, evaluasi terhadap aspek visual dan konten produk juga telah melibatkan penilaian dari validator ahli

Bimbingan dan Konseling, ahli media, ahli praktisi serta didukung oleh data yang diperoleh dari wawancara dan observasi. Peneliti telah melakukan penyesuaian terhadap tampilan produk agar sesuai dengan kebutuhan layanan Bimbingan dan Konseling, yakni untuk menarik minat dan mendorong partisipasi peserta didik. Hasil dari 3 uji ahli menyatakan bahwa media aplikasi *Artsteps* sebagai layanan informasi memenuhi kriteria akseptabilitas dengan nilai koefisien akumulasi sebesar 1,086 yang artinya media aplikasi *Artsteps* sebagai layanan informasi layak guna.

Buku panduan penggunaan yang berisi tahapan dan prosedur penggunaan media aplikasi *Artsteps* layak untuk digunakan berdasarkan pada aspek – aspek dalam akseptabilitas. Kelayakan buku panduan dapat dilihat dari desain panduan, isi, serta format. Hal tersebut menunjukkan bahwa buku panduan penggunaan media

aplikasi Artsteps dapat digunakan sebagai media untuk membantu dan mempermudah dalam memahami prosedur penggunaan media Aplikasi Artsteps.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, H. F., Utami, S., & Widodo, W. (2021). Kontribusi layanan informasi dalam mencegah perilaku bullying pada siswa. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 87–94. <https://doi.org/10.30998/ocim.v1i1.4577>
- Fauzi, F. (2023). *Pelaksanaan Layanan Informasi Menggunakan Sosial Media Instagram Untuk Meningkatkan Pemahaman Kepercayaan Diri Siswa Di SMPN 3 Bandar Lampung* [Skripsi].
- Fauziah, Rochani, & Handoyo, A. W. (2023). Pengembangan Media Permainan Ludo Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman Bullying Pada Remaja. In *Diversity Guidance and Counseling Journal* (Vol. 1, Issue 1).
- Febriani, G. S., & Winingsih, E. (2018). Pengembangan Media Booklet Melalui Layanan Informasi Dalam Upaya Pencegahan Perilaku Bullying Di SMA Negeri 7 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 8.
- Gamage N, Patrisia Y, Gunasekara C, Law DW, Houshyar S, & Setunge S (2024) Shrinkage induced crack control of concrete integrating synthetic textile and natural cellulosic fibres: Comparative review analysis. *Construction and Building Materials*, 427: 136275. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.conbuildmat.2024.136275>.
- HAQ, W. A. (2022). *Efektivitas Layanan Informasi Melalui Sosial Media Instagram Sekolah Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Way Jepara Lampung Timur* [Skripsi].
- Herliyani, E., Wardana, K. N. H., & Witari, N. N. S. (2022). Pembelajaran Artsteps, Minat Penerapan Teknologi Pameran Online, dan Kepuasan Mahasiswa dalam Berkarya. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 58–72. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3420>
- Jannah, S. R., Irahmani, G., & Fauzi, Z. (2020). Peran Guru Bk Dengan Layanan Informasi Dalam Mengatasi Kenakalan Remaja Bagi Siswa Kelas X Di SMK Tunas Bangsa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 6(2). <http://ojs.uniska.ac.id/index.php/BKA>
- Kartina Ningrum, E., Ikwatiningrum, S., Hasanah, U., & dan Konseling, B. (2023). *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling tahun 2023 "Inovasi Layanan BK di Era Merdeka Belajar" Layanan Konseling Individu Bagi Korban Bullying (Studi kasus SMA Negeri 1 Jepon)*.
- Law D, Patrisia Y, Gunasekara C, Castel A, Nguyen Quang D, & Wardhono A (2023) Durability Assessment of Alkali-Activated Concrete Exposed to a Marine Environment. *Journal of Materials in Civil Engineering*, 35(9):04023275. <https://doi.org/10.1061/JMCEE7.MTE-NG-14346>
- Manurung, F. A., Hapni, E., Fitri, N., Fitriani, W., & Yunus Batusangkar, M. (2023). Bullying dan Peran Bimbingan Konseling di Lingkungan Sekolah SMP. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(1). <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.4665>
- Nopitasari, A. (2019). *Pengembangan Panduan Pelatihan Berbasis Appreciative Inquiry Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)*. Universitas Negeri Malang Pascasarjana Program Studi Bimbingan Dan Konseling.
- Pamintarso, K. C., Maarif, S., & Zamroni. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Upaya Preventif Perilaku Bullying di SMAN 1 Lawang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-6*, 696–706.
- Pebriany, D. N. (2023). Upaya Guru Bimbingan Konseling Dalam Mengatasi Bullying Di SMP Negeri 30 Banjarmasin. *Jurnal Pahlawan* /, 19(1). <https://doi.org/10.57216/pah.v19i1>
- Pratama, D. (2022). *Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Melalui Layanan Informasi Dalam Mencegah Perilaku Bullying Pada Peserta Didik Kelas Vii Di SMP Negeri 19 Bandar Lampung* [Skripsi].
- Prof. Dr. Syafarudin, M. P., & dkk. (2019). *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling* (M. S. Drs. Asrul, Ed.). Perdana Publishing.
- Rahman, A., Aryani, F., & Siring, A. (2018). Pengembangan Media Video Bimbingan Konseling untuk Mengurangi Perilaku Bullying. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(2), 129. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i2.5002>
- Restu. (2022). Data KPAI Kasus Bullying Makin Meningkat 226 di 2022, Korban Terbanyak Siswa SD. <https://www.beritasatu.com/network/wartabanjar/28775/Data-Kpai-Kasus-Bullying-Makin-Meningkat-226-Di-2022-Korban-Terbanyak-Siswa-Sd>.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (ALFABETA, Ed.; Edisi 2).
- Wahyu, R., Mukti, T., & Fathurrahman, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Artsteps Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6.
- Wulandari, H., & Ningsih, S. A. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter Sejak Dini Untuk Melawan Aksi Bullying Era Revolusi 5.0. *Journal Of Social Science Research*, 3.
- Zahra, A. Ef., & Setyaputri, N. Y. (2023). *Board Games Puzzle Karier : Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kemampuan Ketrampilan Pengambilan Keputusan Karier Siswa SMA*.