

Pengembangan Media Bimbingan Keterampilan Sosial Pada Remaja Berbasis Video

Alif Via Dwi Febriani ¹, Raudah Zaimah Dalimunthe ², Arga Satrio Prabowo ³

^{1,2,3} Program Studi Bimbingan Dan Konseling, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

¹aliffia426@gmail.com, ²raudah@untirta.ac.id, ³argasatrio@gmail.com

Abstrak

Masa remaja merupakan periode transisi yang sangat penting dalam perkembangan individu, terutama dalam pembentukan identitas diri dan keterampilan sosial. Namun, berdasarkan studi pendahuluan, beberapa remaja masih mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan teman dan guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan dan menguji kelayakan dan efektivitas media bimbingan keterampilan sosial berbasis video untuk siswa kelas X di SMA Negeri 6 Kota Serang. Desain R&D dengan model pengembangan *Waterfall* digunakan, yang meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan, pengujian, dan evaluasi serta revisi produk. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X dengan karakteristik seperti memiliki keterampilan sosial yang kurang baik. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data meliputi observasi, wawancara terstruktur, kuesioner tentang keterampilan sosial, kuesioner respons siswa, dan validasi ahli dari media, materi, dan praktisi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif kuantitatif, *Wilcoxon*, dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media panduan berbasis video mendapat kategori "sangat layak" berdasarkan validasi dari pakar media dengan skor 95,31%, pakar materi dengan 91,66%, dan praktisi dengan 91,66%, serta dengan nilai kelayakan rata-rata sebesar 92,88%. Hasil uji kemungkinan efek untuk "Efektivitas" menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan sosial dalam kisaran "Sedang" dengan skor *N-Gain* sebesar 0,429, dan respons yang sangat positif terhadap pemanfaatan media oleh siswa. Oleh karena itu, media berbasis video untuk bimbingan keterampilan sosial dapat dianggap tepat dan efektif untuk mendukung layanan bimbingan.

Kata Kunci: Media Bimbingan, Keterampilan Sosial, Remaja, Video

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa transisi yang penting dalam kehidupan seseorang. Pada masa ini, individu sedang berada pada tahap mencari jati diri dan membangun identitasnya (Santrock, 2018). Oleh karena itu Masa remaja disebut juga masa untuk menemukan identitas diri (Hurlock, 1980), pencarian identitas diri tersebut ditandai dengan mencoba hal baru, diantaranya hidup berkelompok bersama teman sebaya. Sebagai makhluk sosial, remaja membutuhkan orang lain untuk dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang utuh. *Behaviour* memandang manusia sangat mekanistik, yang menjelaskan mengenai stimulus-respons seolah-olah manusia akan bergerak atau melakukan sesuatu apabila ada stimulasi (Hidayat, 2011).

Keterampilan sosial remaja merujuk pada kemampuan seorang remaja untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan membangun hubungan yang sehat dengan orang lain. Ini mencakup kemampuan untuk memahami perasaan orang lain, bekerja sama dalam kelompok, mengatasi konflik, dan beradaptasi dengan berbagai situasi sosial. Keterampilan sosial ini penting untuk membantu remaja dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah, di rumah, maupun di masyarakat (Santrock, 2018). Elizabeth B. Hurlock Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin (*adolescene*), kata bendanya *adolescentia* yang berarti remaja yang berarti "tumbuh" atau "tumbuh menjadi dewasa" bangsa orang-orang zaman purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode-periode lain dalam rentang kehidupan anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi.

Hal senada juga di kemukakan oleh Jhon W. Santrock, masa remaja (*adolescence*) ialah periode perkembangan transisi dari masa kanak-kanak hingga masa dewasa yang mencakup perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional. Begitu juga pendapat dari (*World Health Organization*) WHO 1974 remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksualitas sampai saat ini mencapai kematangan seksualitasnya, individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa, dan terjadi peralihan dari ketergantungan sosial yang penuh, kepada keadaan yang relative lebih mandiri. Oleh karena itu, Masa remaja adalah suatu masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju kemasa dewasa, dengan ditandai individu telah mengalami perkembangan-perkembangan atau pertumbuhan-pertumbuhan yang sangat pesat di segala bidang, yang meliputi dari perubahan fisik yang menunjukkan kematangan organ reproduksi serta optimalnya fungsional organ-organ lainnya (WHO, 1974).

Media Video memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajaran, karena dengan video dapat menjadikan pesan-pesan pembelajaran lebih konkret, terlebih lagi untuk anak yang masih dalam tahap berfikir konkret dengan pengembangan materi ajar yang abstrak, maka sangat diperlukan divisualisasikan dengan sesuai dengan

keseharian anak. Kemasan media video yang dikembangkan melihat dengan keseharian anak atau yang sering disebut dengan pendekatan budaya lokal akan mudah diterima dan dicerna oleh anak, karena tayangan yang mereka lihat memiliki alur yang sesuai dengan kehidupan mereka sehari-hari. Perilaku yang terdapat dalam video pembelajaran tersebut adalah contoh yang sesuai dengan apa yang ada disekelilingnya. Pembuatan video pembelajaran perlu memasukkan unsur kebiasaan dan adat istiadat budaya yang berkembang pada masyarakat yang ada disekitar anak.

Sekolah ialah suatu lingkungan pendidikan yang bersifat formal, tempat untuk siswa menimba ilmu, dan tempat untuk bersosialisasi dengan orang lain. Dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah siswa tidak hanya diajarkan mengenai ilmu pengetahuan saja, namun siswa juga diajarkan mengenai cara berperilaku yang baik dengan orang lain. Perilaku yang baik ialah perilaku dimana siswa mampu menempatkan diri dengan baik ketika berhadapan dengan orang lain. Perilaku siswa saat memasuki usia remaja awal tentunya sudah jauh lebih luas dibandingkan saat siswa memasuki usia kanak-kanak. Pada usia remaja awal siswa seharusnya sudah mampu untuk memahami bagaimana menyikapi suatu bentuk perilaku, dimana ia harus bisa sopan ketika berhadapan dengan orang yang lebih tua, bisa saling menghargai dan rukun dengan teman sejawat, dan mampu mentaati aturan atau norma yang ada di lingkungan sekolah maupun masyarakat, tentunya perilaku-perilaku semacam ini sudah diberikan oleh orang tua lebih dahulu sebagai bentuk pendidikan awal atau pondasi awal untuk anak bersosialisasi di lingkungan sosial.

Kemudian menurut Molenda (2008), pengembangan ini termasuk dalam kawasan definisi mengkreasi/menciptakan. Dalam kawasan mencipta, penentuan materi bimbingan, lingkungan dan seluruh sistem bimbingan harus didasarkan pada teori dan praktek. Hal ini memungkinkan terjadinya perbedaan antara satu kondisi dengan kondisi lainnya. Walaupun demikian, penciptaan media bimbingan yang didasarkan pada teori dan praktek tersebut harus dapat membawa anak pada kondisi kondusif dengan memanfaatkan sumber media bimbingan secara maksimal. Pengembangan ini berupa pengembangan media video bimbingan dengan memperhatikan kawasan mengkreasi/ menciptakan. Produk ini berupa media bimbingan terdiri atas video bimbingan dan perangkat bimbingan berupa bahan penyerta untuk guru bk di sekolah. Berkembangnya teknologi saat ini memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan, khususnya dalam media bimbingan yang digunakan dalam proses bimbingan di sekolah.

Beberapa cara yang dapat dilakukan oleh Guru Bimbingan dan Konseling dalam memberikan edukasi adalah melalui layanan pemberian informasi, layanan klasikal, maupun layanan bimbingan kelompok. Terdapat banyak jenis media bimbingan dan konseling yang bisa digunakan dalam penyampaian informasi seperti diantaranya, poster, film, modul, cerita bergambar dan lain-lain. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media Video Film Pendek agar siswa-siswi lebih memiliki contoh dan pandangan setelah melihat video film pendek. Oleh karena itu dilakukan studi pendahuluan yang sudah peneliti lakukan di sekolah SMAN 6 Kota Serang masih adanya siswa yang memang kurang dalam sosialisai dengan teman sejawat dan juga guru, dengan demikian peneliti ingin mengetahui seberapa efektif media bimbingan berbasis video untuk memberikan contoh baik terhadap siswa – siswi yang mengalami kekurangan rasa sosial terhadap teman sejawat.

Media bimbingan adalah sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang (Anderson dalam Melinda, 2017). Media bimbingan juga merupakan alat atau sumber untuk memberikan contoh yang dapat membantu seorang guru bk dalam menyampaikan pesan kepada siswa. Media bimbingan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat memberikan rangsangan kepada siswa sehingga terjadi interaksi mengajar tertentu (Ibrahim, 2005). "Sosial remaja" mengacu pada aspek-aspek sosial yang berkaitan dengan remaja, seperti interaksi sosial mereka, perkembangan sosial, peran dalam kelompok sosial, dan isu-isu sosial yang memengaruhi mereka.

Remaja seringkali mengalami banyak perubahan dalam kehidupan sosial mereka karena sedang berada dalam tahap perkembangan yang penting. Mereka mulai menemukan identitas sosial mereka, mengembangkan hubungan dengan teman sebaya, dan mulai memahami norma-norma sosial yang berlaku dalam masyarakat. Kemudian adapun beberapa studi yang dilakukan untuk mengetahui dampak dari kurangnya rasa sosial diri pada remaja, di antaranya studi yang dilakukan oleh Akbari & Sahibzada (2020), menunjukkan bahwa siswa yang kurang rasa sosial diri kurang aktif dalam segala halnya. Bagi para orang tua, pendidik, dan pihak yang terlibat dalam mendampingi remaja, penting untuk memahami dinamika sosial remaja dan memberikan dukungan yang sesuai untuk membantu mereka menghadapi isu-isu sosial tersebut dengan sehat dan produktif. Mendukung remaja dalam membangun hubungan sosial yang positif, memperkuat rasa sosial, dan membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan dapat menjadi langkah-langkah yang sangat berarti dalam mendukung kesejahteraan mereka secara keseluruhan.

METODE

Penelitian dan pengembangan media bimbingan keterampilan sosial berbasis video. Penelitian ini diawali dengan studi pendahuluan sampai uji coba ahli materi, media serta uji coba produk, dilaksanakan dalam rentang waktu tahun ajaran 2025 – 2026 di SMAN 6 Kota Serang. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Serang berjumlah 252 siswa. Adapun karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk pengambilan sampel subjek uji coba terbatas ialah sebagai berikut: Siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Serang yang memiliki kurangnya rasa sosial dan Siswa bersedia untuk ikut serta dalam pelaksanaan uji coba terbatas untuk menonton bersama media Video Film Dokumenter.

Adapun metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model *Waterfall*, yaitu suatu model pengembangan perangkat lunak yang bersifat linier dan terstruktur, di mana setiap tahapan dilakukan secara berurutan dan sistematis yang meliputi beberapa tahapan yaitu Analisis Kebutuhan (*Requirement Analysis*), Perancangan Sistem, Pengembangan (*Development*), Pengujian (*Testing*), Pemeliharaan dan Evaluasi (*Maintenance & Evaluation*). Pada penelitian ini instrumen yang digunakan berupa observasi, wawancara terstruktur dan angket yang mencakup angket keterampilan sosial,

angket respon siswa, serta instrumen uji ahli media, materi, dan praktisi. Validitas instrumen diuji menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dan uji reabilitas menggunakan metode penghitungan yang digunakan peneliti adalah *Cronbach Alpha*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan skala *Likert*, kategorisasi data, penerapan Uji Pasangan Cocok *Wilcoxon* untuk melihat perbedaan antara pra-uji dan pasca-uji, serta penerapan uji *N-Gain* untuk mengidentifikasi tingkat peningkatan terkait keterampilan sosial siswa yang dibantu oleh media panduan video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang dilaksanakan dengan mengacu pada model pengembangan yang sistematis dan terstruktur. Model ini digunakan untuk mengembangkan media bimbingan keterampilan sosial berbasis video melalui tahapan yang berurutan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain media, proses pembuatan video, uji coba, hingga tahap evaluasi dan revisi untuk menghasilkan produk yang valid, layak, dan efektif digunakan oleh remaja.

Tahap Analisa

Pada tahap analisa (*requirement analyze*), peneliti melakukan identifikasi kebutuhan melalui studi pendahuluan berupa observasi, wawancara, serta penyebaran angket kepada guru BK dan peserta didik kelas X SMAN 6 Kota Serang. Kemudian, berdasarkan penyebaran angket skala keterampilan sosial, didapatkan hasil sebagai berikut yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Gambaran Tingkat Keterampilan Sosial Siswa Kelas X SMAN 6 Kota Serang

No	Kategori	Kriteria	Frekuensi	Presentase
1.	Sedang	$0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$	42	100%
	Jumlah		42	100%

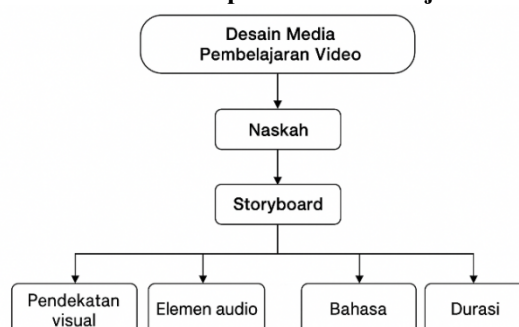
Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis *N-Gain* keterampilan sosial siswa kelas X SMAN 6 Kota Serang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,429, yang berada pada kategori sedang. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa media bimbingan keterampilan sosial berbasis video yang dikembangkan mampu memberikan peningkatan keterampilan sosial yang nyata dan terukur, meskipun peningkatan tersebut belum mencapai kategori tinggi. Seluruh siswa yang berjumlah 42 orang (100%) berada pada kategori peningkatan sedang, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki efektivitas yang relatif merata dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Tidak adanya siswa yang berada pada kategori rendah mengindikasikan bahwa penggunaan media video bimbingan tidak hanya berdampak pada sebagian siswa, tetapi mampu memberikan manfaat kepada seluruh peserta layanan. Namun, belum ditemukannya siswa pada kategori tinggi menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan sosial masih memerlukan penguatan lanjutan, baik melalui intensitas penggunaan media, pendampingan konselor, maupun integrasi dengan metode layanan bimbingan dan konseling lainnya. Temuan tersebut menegaskan bahwa peserta didik memerlukan media bimbingan berbasis audiovisual yang mampu memberikan contoh langsung perilaku sosial yang tepat. Oleh karena itu, pada tahap analisis ini ditetapkan dua bentuk kebutuhan utama, yaitu:

Desain Media Pembelajaran Video

Desain media pembelajaran video disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Penyusunan desain ini bertujuan untuk memastikan bahwa konten video tidak hanya informatif, tetapi juga menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan kondisi sosial peserta didik. Pada tahap ini, peneliti merancang alur penyampaian pesan melalui pembuatan naskah dan storyboard yang memuat urutan adegan, dialog, serta ilustrasi perilaku sosial positif yang akan ditampilkan. Pendekatan visual yang digunakan bersifat naratif-deskriptif agar siswa dapat mengikuti alur cerita secara alami dan mampu mengaitkannya dengan pengalaman sosial mereka sehari-hari.

Pada pemilihan elemen audio, musik latar, warna, dan transisi visual dirancang sedemikian rupa untuk memperkuat pesan moral yang ingin disampaikan. Peneliti juga memperhatikan penggunaan bahasa yang komunikatif serta penggunaan durasi yang efektif agar siswa tetap fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Desain teknis seperti pengaturan kamera, pencahayaan, serta penempatan adegan telah disesuaikan untuk menghasilkan kualitas tampilan yang jelas dan nyaman dipahami. Berikut ditunjukkan pada Gambar 1.

Gambar 1 Konsep Media Pembelajaran



Tahap Implementasi (*Development*)

Pada tahap implementasi, perencanaan yang telah dibuat diwujudkan dalam bentuk media video yang melibatkan proses pengambilan gambar sesuai dengan *storyboard* yang telah disusun sebelumnya. Penggunaan visual yang menarik dan berkualitas tinggi dapat meningkatkan daya tarik media, seperti yang dinyatakan dalam penelitian oleh Silva et al., (2017), yang menunjukkan bahwa pengembangan video edukasional harus mencakup perencanaan menyeluruh dalam fase pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi untuk memastikan pengajaran yang efektif dan keterlibatan siswa yang lebih baik (Oravec, 2023). Penambahan elemen seperti musik, narasi, dan *subtitle* bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar dan memastikan bahwa pesan mudah tersampaikan kepada seluruh siswa, di mana fitur-fitur seperti subtitle berperan penting dalam meningkatkan pemahaman penonton terhadap video pendidikan.

Tahap Pengujian (*Testing*)

Tahap pengujian (*testing*) dilakukan untuk memastikan bahwa media bimbingan berbasis video yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari aspek materi, teknis, maupun pemanfaatannya dalam layanan Bimbingan dan Konseling (BK). Pengujian ini mencakup beberapa prosedur, yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi praktisi (guru BK), serta uji coba kelompok terbatas kepada peserta didik.

Validasi ahli materi dilaksanakan oleh dosen atau praktisi BK yang memiliki kompetensi dalam bidang keterampilan sosial. Penilaian difokuskan pada kesesuaian materi dengan tujuan layanan, kelengkapan isi, kejelasan pesan, ketepatan contoh perilaku sosial, serta relevansi materi bagi remaja. Selanjutnya, validasi ahli media bertujuan menilai kualitas teknis video, yang meliputi aspek visual, resolusi tampilan, kejernihan audio, alur penyajian, durasi video, dan estetika keseluruhan. Validasi praktisi atau guru BK dilakukan untuk mengukur tingkat kesesuaian media dalam pelaksanaan layanan klasikal, kemudahan penggunaan di kelas, serta kebermanfaatannya bagi peserta didik.

Setelah media direvisi sesuai saran dari para ahli, langkah berikutnya adalah pelaksanaan uji coba kelompok terbatas yang melibatkan 10 - 15 siswa kelas X. Pada tahap ini, peserta didik diminta menonton video dan mengisi angket untuk menilai daya tarik media, kejelasan penyampaian pesan, kemudahan pemahaman, serta manfaat media dalam membantu meningkatkan keterampilan sosial mereka. Berdasarkan hasil uji coba, mayoritas siswa memberikan respon positif dan menyatakan bahwa video tersebut membantu mereka memahami contoh perilaku sosial secara lebih konkret.

Temuan dari tahap pengujian ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Zanah et al (2023), yang membuktikan bahwa media video interaktif mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui penyajian visual yang jelas, alur penyampaian yang menarik, dan contoh perilaku yang mudah diaplikasikan.

Hasil Analisis Uji Coba Model

Hasil Uji Coba Kelayakan Produk

Media bimbingan berbasis video yang dikembangkan kemudian dilakukan penilaian kelayakan produk oleh ahli. Aspek yang dinilai pada uji coba kelayakan produk diantaranya aspek media, materi, dan uji ketergunaan oleh ahli praktisi. Penilaian aspek ini menggunakan instrument angket uji kelayakan produk oleh Khopipah (2022), Angket kelayakan produk menggunakan skala likert 4 pilihan jawaban. Adapun 4 pilihan jawaban tersebut ialah nilai 4 sangat setuju, 3 setuju, 2 kurang setuju dan 1 tidak setuju telah memenuhi standar kelayakan dari aspek materi, teknis, maupun pemanfaatannya dalam layanan Bimbingan dan Konseling (BK). Pengujian ini mencakup beberapa prosedur, yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi praktisi (guru BK), serta uji coba kelompok terbatas kepada peserta didik.

Uji kelayakan produk ini dilakukan oleh beberapa ahli dari aspek media, materi, dan uji praktisi. Kelayakan produk dari aspek media diuji oleh IPDA Raden Ahmad Maulani selaku Kepala Seksi Humas Polresta Serang Kota. Kesesuaian materi diuji oleh Bapak Alfiandy Warih Handoyo, M. Pd selaku dosen Bimbingan dan Konseling FKIP Untirta. Uji ketergunaan oleh praktisi dilakukan oleh Ibu Lenny Wahyuningsih, M.Pd. selaku Dosen Bimbingan dan Konseling FKIP Untirta. Setelah data hasil uji kelayakan dianalisis, maka hasil uji validasi produk diinterpretasikan dengan mengacu pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Angket Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian (%)	Predikat	Keterangan
0–20	Sangat tidak baik	Sangat tidak layak
21–40	Tidak baik	Tidak layak
41–60	Cukup baik	Cukup layak
61–80	Baik	Layak
81–100	Sangat baik	Sangat layak

Sumber : (Qurrotaini et al., 2021)

Berdasarkan tabel diatas maka berikut ini hasil analisis nilai uji coba kelayakan media kepada ahli dan uji ketergunaan oleh praktisi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kategori Hasil Keyalakan Media

No	Skor Penilaian	Presentase Penilaian	Kategorisasi
1.	Uji Media	95,31	Sangat Layak
2.	Uji Materi	91,66	Sangat Layak
3.	Uji Praksisi	91,66	Sangat Layak
Total Skor rata-rata		92,88	Sangat Layak

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa penilaian ahli praktisi terhadap permainan papan kepercayaan diri mendapatkan nilai kelayakan 95,31% oleh ahli media dan materi, uji kelayakan ini dinilai dari sisi standar isi, pembelajaran, tampilan visual dan kesesuaian gambar. Lalu 91,66% oleh ahli bahasa, uji kelayakan bahasa dinilai dari sisi kepenulisan dan kebahasaan.

Selanjutnya mendapatkan nilai 91,66% oleh ahli praktisi, uji ketergunaan oleh praktisi ini dinilai dari sisi penggunaan media, materi dan bahasa. Jika dijumlahkan secara keseluruhan rata-rata dari penilaian uji kelayakan permainan papan kepercayaan diri yaitu sebesar 92,88%. berdasarkan kategori kriteria kelayakan produk permainan papan kepercayaan diri dikatakan “sangat layak” untuk diimplementasikan pada sasaran penelitian

Hasil Revisi dan Validitas Media

Tahap revisi produk merupakan proses penyempurnaan media video berdasarkan temuan dari proses validasi ahli dan respon peserta didik pada uji coba kelompok terbatas. Revisi dilakukan untuk memastikan bahwa media bimbingan keterampilan sosial berbasis video memiliki kualitas isi, tampilan, serta penyajian yang sesuai dengan kebutuhan layanan BK dan karakteristik siswa kelas X. Revisi pada tahap ini meliputi perbaikan aspek materi, perbaikan teknis media, serta penyesuaian berdasarkan masukan dari peserta didik sebagai pengguna akhir.

Revisi berdasarkan ahli materi

Revisi berdasarkan jenis revisi ini, yang didasarkan pada penilaian ahli, dilakukan untuk membuat konten lebih sesuai dengan tujuan, meningkatkan presentasi konten, dan memastikan bahwa konten yang disajikan akurat. Saran yang diambil dari masukan ahli menjadi dasar untuk meningkatkan konten guna memastikan bahwa konten tersebut memenuhi semua persyaratan untuk produk yang baik, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Revisi Ahli Materi

No	Aspek yang Direvisi	Temuan Ahli Materi	Perbaikan yang Dilakukan
1	Kesesuaian isi dengan tujuan layanan BK	Tujuan keterampilan sosial belum tergambar jelas pada beberapa bagian video.	Menambahkan penjelasan tujuan layanan pada awal video dan memperkuat hubungan materi dengan keterampilan sosial.
2	Contoh perilaku sosial	Contoh perilaku masih fokus pada komunikasi, belum menampilkan empati dan kerja sama.	Menambah adegan siswa menunjukkan empati, kerja sama kelompok, dan penyelesaian konflik sederhana.
3	Kejelasan pesan	Beberapa dialog antar tokoh kurang menegaskan pesan sosial yang ingin disampaikan.	Memperbaiki dialog agar lebih eksplisit menunjukkan perilaku positif.
4	Bahasa dan narasi	Ada narasi yang terlalu formal untuk remaja.	Menyederhanakan bahasa narasi dengan tutur kata yang lebih sesuai remaja.
5	Penekanan poin inti	Bagian akhir video belum merangkum pesan penting.	Menambahkan slide rangkuman berisi poin inti keterampilan sosial.

Ahli materi memberikan catatan bahwa tujuan keterampilan sosial dalam video belum terlihat secara kuat, sehingga diperlukan penambahan penjelasan pada bagian awal serta penegasan hubungan antara materi dan perilaku sosial yang ingin dicapai. Di samping itu, contoh perilaku sosial yang ditampilkan dinilai masih terbatas, sehingga peneliti menambahkan adegan yang menggambarkan empati, kerja sama, dan penyelesaian konflik sederhana agar lebih sesuai dengan indikator keterampilan sosial yang diharapkan. Beberapa dialog juga dianggap kurang menonjolkan pesan inti, sehingga perlu disesuaikan agar lebih jelas dalam menggambarkan perilaku positif. Ahli materi turut menyoroti penggunaan bahasa narasi yang dinilai terlalu formal bagi remaja, sehingga dilakukan penyederhanaan agar lebih komunikatif dan mudah dipahami. Selain itu, ahli materi merekomendasikan adanya rangkuman pada bagian akhir video untuk membantu siswa menangkap inti materi secara lebih utuh.

Validitas Materi

Validitas materi dinilai oleh ahli materi untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian isi media yang dikembangkan, sebagaimana disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Validitas Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Validitas	Keterangan
1.	Kelengkapan komponen dalam media video bimbingan	0,93	VALID
2.	Kesesuaian media video dengan tujuan layanan BK keterampilan sosial	0,93	VALID
3.	Kualitas visual (gambar, pencahayaan, dan resolusi)	1	VALID
4.	Kualitas audio (kejelasan suara dan musik latar)	0,93	VALID
5.	Kejelasan alur dan transisi antaradegan	0,93	VALID
6.	Tampilan umum dan estetika media video	0,93	VALID
Total		0,94	VALID

Berdasarkan hasil penilaian validitas oleh ahli materi yang disajikan pada Tabel 4.4, diperoleh nilai validitas rata-rata sebesar 0,94 dengan kategori VALID. Hasil ini menunjukkan bahwa media video bimbingan yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan materi secara sangat baik dan dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling, khususnya untuk pengembangan keterampilan sosial peserta didik.

Setiap aspek yang dinilai memperoleh nilai validitas tinggi, yaitu berada pada rentang 0,93 hingga 1,00, yang mengindikasikan tingkat kesesuaian dan kualitas materi yang sangat memadai. Aspek kelengkapan komponen dalam media video, kesesuaian media dengan tujuan layanan BK keterampilan sosial, serta kejelasan alur dan transisi antarscene memperoleh nilai 0,93, yang menunjukkan bahwa materi telah disusun secara sistematis, runtut, dan relevan dengan tujuan layanan. Selain itu, aspek kualitas visual memperoleh nilai sempurna (1,00), yang menandakan bahwa tampilan gambar, pencahayaan, dan resolusi video sudah sangat baik dan mendukung pemahaman pesan yang disampaikan.

Selanjutnya, aspek kualitas audio, termasuk kejelasan suara dan penggunaan musik latar, serta tampilan umum dan estetika media video, juga memperoleh nilai validitas 0,93. Hal ini menunjukkan bahwa unsur teknis dan estetika media telah mendukung penyampaian materi secara efektif dan menarik bagi peserta didik. Secara keseluruhan, tingginya nilai validitas pada setiap aspek menegaskan bahwa media video bimbingan ini layak digunakan tanpa memerlukan revisi substansial dari segi materi, serta dapat mendukung pelaksanaan layanan BK secara optimal.

Revisi berdasarkan Ahli Media

Revisi berdasarkan penilaian ahli media dilakukan untuk memperbaiki tampilan, teknis, dan kualitas penyajian media yang dikembangkan, sebagaimana disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Ahli Media

No	Aspek yang Direvisi	Temuan Ahli Media	Perbaikan yang Dilakukan
1	Audio	Suara dialog siswa kurang stabil dan terdengar noise pada beberapa bagian.	Melakukan pembersihan audio, mengatur level suara, dan menambahkan mic lapel pada take ulang.
2	Visual & pencahayaan	Adegan di dalam kelas tampak kurang terang.	Melakukan color correction dan menambah pencahayaan saat pengambilan ulang adegan.
3	Transisi video	Beberapa transisi antar adegan terlihat tiba-tiba.	Menggunakan transisi ringan (cross dissolve) agar alur lebih halus.
4	Subtitle	Subtitle tidak muncul di semua bagian dan ukuran tidak konsisten.	Menyeragamkan ukuran dan menambahkan subtitle pada seluruh dialog penting.
5	Durasi	Durasi di bagian dialog tertentu terlalu panjang.	Memotong adegan yang tidak perlu agar video lebih efisien.
6	Estetika grafis	Font judul dan ikon kurang serasi.	Mengganti font dan menata ulang grafis agar tampak lebih modern.

Pertama, pada aspek audio, ahli media menemukan bahwa suara dialog siswa belum stabil dan masih terdapat noise di beberapa bagian video. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti melakukan pembersihan audio, menata kembali level suara, serta menggunakan mikrofon tambahan pada proses pengambilan gambar ulang. Pada aspek visual dan pencahayaan, beberapa adegan dinilai kurang terang sehingga kurang nyaman untuk ditonton. Perbaikan dilakukan melalui proses *color correction* dan penambahan sumber pencahayaan pada adegan yang diambil ulang.

Selanjutnya, ahli media menilai bahwa transisi antar adegan masih tampak kurang halus. Oleh sebab itu, peneliti menambahkan transisi ringan agar alur penyajian terlihat lebih natural dan mudah diikuti. Pada aspek *subtitle*, ditemukan bahwa tidak seluruh adegan memiliki teks pendukung serta ukuran subtitle belum konsisten. Revisi dilakukan dengan menyeragamkan ukuran, warna, dan menambahkan subtitle pada bagian-bagian penting untuk membantu pemahaman siswa.

Durasi pada beberapa bagian video juga dianggap terlalu panjang, sehingga dilakukan pemotongan adegan yang tidak esensial agar video lebih ringkas dan efektif. Selain itu, ahli media menyoroti aspek estetika grafis, khususnya pemilihan font dan ikon visual yang belum selaras. Peneliti kemudian mengganti font serta menata ulang elemen grafis untuk menghasilkan tampilan yang lebih modern dan menarik. Secara keseluruhan, revisi yang dilakukan berdasarkan masukan ahli media ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas teknis dan estetika video.

Validitas Media Pembelajaran

Validitas media pembelajaran dinilai untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli, sebagaimana disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Validitas Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Validitas	Keterangan
1.	Kelengkapan komponen dalam media video bimbingan	0,93	VALID
2.	Kesesuaian media video dengan tujuan layanan BK keterampilan sosial	0,93	VALID
3.	Kualitas visual (gambar, pencahayaan, dan resolusi)	1	VALID
4.	Kualitas audio (kejelasan suara dan musik latar)	0,93	VALID
5.	Kejelasan alur dan transisi antaradegan	0,93	VALID
6.	Tampilan umum dan estetika media video	1	VALID
Rata-Rata		0,96	VALID

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media yang disajikan pada Tabel 4.3, diperoleh nilai validitas rata-rata sebesar 0,96 dengan kategori valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media video bimbingan yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dan layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling, khususnya dalam pengembangan keterampilan sosial peserta didik.

Pada aspek yang dinilai memperoleh nilai validitas yang tinggi, yaitu berada pada rentang 0,93 hingga 1,00, yang mengindikasikan bahwa media video telah memenuhi standar kualitas media pembelajaran. Aspek kelengkapan komponen dalam media video bimbingan dan kesesuaian media video dengan tujuan layanan BK keterampilan sosial masing-masing memperoleh nilai 0,93, yang menunjukkan bahwa media telah dirancang secara sistematis dan selaras dengan tujuan layanan yang ingin dicapai.

Aspek kualitas visual, yang meliputi gambar, pencahayaan, dan resolusi, serta aspek tampilan umum dan estetika media video memperoleh nilai validitas sempurna (1,00). Hal ini menandakan bahwa tampilan media sudah sangat baik, menarik, dan mampu mendukung penyampaian materi secara optimal. Selain itu, aspek kejelasan alur dan transisi antarscene juga memperoleh nilai validitas 0,93, yang menunjukkan bahwa penyajian isi media tersusun secara runtut dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Revisi berdasarkan Respon Praktisi

Revisi berdasarkan respon praktisi dilakukan untuk menyempurnakan media agar sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pelaksanaan layanan, sebagaimana disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Respon Praktisi

No	Masukan Praktisi	Bagian yang Terkait	Tindak Lanjut yang Diberikan
1	Media dianggap sudah baik, tetapi alur cerita perlu dibuat lebih runtut agar mudah diikuti siswa.	Alur cerita video	Menyusun ulang beberapa adegan agar alur lebih sistematis dan mudah dipahami.
2	Guru BK menyarankan penambahan contoh perilaku sosial yang mencerminkan situasi kelas.	Adegan contoh perilaku	Menambahkan adegan interaksi nyata seperti kerja kelompok, meminta tolong, dan menyelesaikan konflik kecil.
3	Bahasa yang digunakan pada narasi perlu disesuaikan agar lebih komunikatif untuk remaja.	Narasi dan dialog	Menyesuaikan pilihan kata dan intonasi agar lebih dekat dengan bahasa remaja.
4	Praktisi menilai media akan lebih efektif jika terdapat penegasan pesan pada bagian akhir.	Bagian penutup	Menambahkan rangkuman poin utama keterampilan sosial sebagai penguatan materi.
5	Guru BK menyarankan agar video tidak terlalu panjang agar tetap menarik untuk siswa.	Durasi video	Memangkas adegan yang kurang penting sehingga durasi video menjadi lebih efisien.

Berdasarkan tabel tersebut, guru BK memberikan masukan yang berfokus pada aspek keterterapan media dalam layanan klasikal. Praktisi menilai bahwa alur video perlu dibuat lebih runtut agar siswa lebih mudah memahami perubahan situasi antar adegan. Selain itu, guru BK menekankan pentingnya contoh perilaku sosial yang sesuai dengan konteks kelas, sehingga siswa dapat meniru dan menerapkan perilaku tersebut dalam interaksi sehari-hari.

Pilihan bahasa pada narasi dan dialog juga menjadi perhatian, karena bahasa yang tepat dapat membantu siswa memahami pesan video dengan lebih nyaman. Guru BK turut merekomendasikan adanya penegasan pada bagian akhir sebagai strategi

untuk menguatkan pemahaman siswa. Terakhir, durasi video perlu diatur agar tetap menarik dan tidak menimbulkan kejenuhan. Secara keseluruhan, masukan praktisi ini memperkuat kualitas media agar lebih layak, lebih mudah digunakan dalam layanan bimbingan klasikal, dan lebih efektif dalam membantu peningkatan keterampilan sosial peserta didik

Hasil Uji Persepsi Pengguna

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, mayoritas siswa memberikan penilaian pada kategori baik hingga sangat baik terhadap media yang digunakan. Peserta didik menilai bahwa media video yang dikembangkan menarik, mudah dipahami, serta membantu mereka memahami cara berperilaku sosial yang baik dalam berbagai situasi. Penyajian materi dalam bentuk cerita yang disertai unsur visual dan audio dinilai lebih menarik dibandingkan dengan penyampaian materi secara verbal semata. Kemudian adapun hasil dari uji coba yang diperoleh dari uji persepsi pengguna ini yang ditunjukkan Tabel 9.

Tabel 9 Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian (%)	Kategori
1.	Ketertarikan dan keterlibatan peserta didik terhadap media video	93,75	Sangat Positif
2.	Kemudahan memahami keterampilan sosial melalui alur cerita dan visualisasi video	92,50	Sangat Positif
3.	Dorongan refleksi diri terhadap perilaku sosial setelah menyimak media video	91,25	Sangat Positif
4.	Kejelasan contoh perilaku sosial yang patut diteladani dan dihindari	92,00	Sangat Positif
Rata-rata Respon Peserta Didik		92,38	Sangat Positif

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan diatas dapat disimpulkan bahwa media bimbingan berbasis video mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam layanan bimbingan, sejalan dengan pendapat Putri dan Nursalim (2021) yang menyatakan bahwa media audiovisual menyajikan informasi secara lebih konkret dan kontekstual.

Selain dari aspek ketertarikan, hasil angket juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menyatakan media video memudahkan mereka dalam memahami keterampilan sosial. Penyajian alur cerita yang runtut, dialog antar tokoh, serta visualisasi situasi sosial yang dekat dengan kehidupan remaja membantu peserta didik mengamati secara langsung penerapan keterampilan sosial dalam konteks nyata. Hal ini memungkinkan peserta didik tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mengaitkannya dengan pengalaman sosial yang mereka alami sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan penelitian, yang menyatakan bahwa media video efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik karena mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan narasi secara terpadu (Setiawan & Lestari, 2022).

Hasil angket respon siswa juga menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasakan adanya dorongan untuk merefleksikan perilaku sosial mereka sendiri setelah menyimak media video. Melalui tayangan yang menampilkan perilaku sosial positif maupun negatif, peserta didik menjadi lebih sadar terhadap dampak dari cara mereka berinteraksi dengan teman sebaya dan guru. Proses pengamatan tersebut mendorong peserta didik untuk mengevaluasi dan memperbaiki perilaku sosial yang kurang tepat. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media video dengan pendekatan modeling perilaku sosial mampu menumbuhkan refleksi diri dan kesadaran sosial pada peserta didik (Rahmawati & Wibowo, 2023)

Lebih lanjut, tingginya respon positif peserta didik terhadap media video menunjukkan bahwa media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media edukatif dan persuasif. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa media video membantu mereka memahami perilaku sosial yang patut diteladani serta perilaku yang sebaiknya dihindari. Hal ini menunjukkan bahwa media bimbingan berbasis video memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar melalui pengamatan dan peniruan perilaku sosial yang ditampilkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media video dalam layanan bimbingan dan konseling dapat meningkatkan kesadaran dan keterampilan sosial remaja secara bertahap (Hanifa & Kurniawan, 2021).

Berdasarkan keseluruhan hasil angket respon peserta didik, dapat disimpulkan bahwa media bimbingan keterampilan sosial berbasis video memperoleh respon yang sangat positif dari remaja. Media ini terbukti mampu meningkatkan ketertarikan, pemahaman, serta kesadaran peserta didik terhadap keterampilan sosial, sehingga efektif digunakan sebagai sarana pendukung layanan bimbingan dan konseling dalam mendukung perkembangan sosial remaja di lingkungan sekolah.

Pembahasan Hasil pengembangan Produk

Pengembangan media bimbingan keterampilan sosial berbasis video dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan peserta didik akan media yang mampu menyajikan contoh perilaku sosial secara nyata, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari remaja. Media video dipilih karena kemampuannya mengintegrasikan unsur visual dan audio secara bersamaan, sehingga pesan bimbingan dapat disampaikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami. Penyajian informasi melalui media audiovisual memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima penjelasan secara verbal, tetapi juga mengamati langsung bentuk perilaku sosial yang ditampilkan. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual dalam layanan bimbingan dan konseling mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sosial (Putri & Nursalim, 2021).

Proses pengembangan media dilakukan secara sistematis dengan menggunakan model *Waterfall* yang mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, pengujian, dan evaluasi. Pemilihan model *Waterfall* didasarkan pada karakteristiknya yang menekankan alur kerja yang terstruktur dan berurutan, sehingga setiap tahapan

pengembangan dapat dilaksanakan secara terencana dan terkontrol. Pendekatan ini memungkinkan pengembang untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan layanan bimbingan serta karakteristik peserta didik. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan model pengembangan yang sistematis seperti *Waterfall* berkontribusi terhadap peningkatan kualitas dan kelayakan media pembelajaran berbasis audiovisual (Pradana et al., 2020).

Pada tahap analisis kebutuhan, ditemukan bahwa sebagian remaja masih mengalami hambatan dalam keterampilan sosial, khususnya pada aspek komunikasi efektif, kerja sama, empati, dan penyelesaian konflik. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial remaja belum berkembang secara optimal dan memerlukan intervensi yang tepat melalui layanan bimbingan dan konseling. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa rendahnya keterampilan sosial pada remaja dapat berdampak pada kurang optimalnya interaksi sosial serta meningkatnya potensi konflik antar teman sebaya. Oleh karena itu, diperlukan media bimbingan yang mampu menyajikan gambaran perilaku sosial secara konkret dan mudah dipahami, sehingga peserta didik dapat mengamati, memahami, serta meneladani perilaku sosial yang positif dalam kehidupan sehari-hari (Hanifa & Kurniawan, 2021).

Kelayakan media bimbingan keterampilan sosial berbasis video dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi sebagaimana disajikan dalam tabel hasil validasi. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media yang dikembangkan telah memenuhi aspek teknis, kesesuaian materi, serta keterkaitannya dengan tujuan layanan bimbingan dan konseling. Validasi oleh para ahli merupakan tahapan penting dalam penelitian pengembangan karena menjadi dasar penentuan kualitas dan kelayakan produk sebelum digunakan dalam konteks layanan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media yang tercantum dalam tabel validasi, media video yang dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan yang baik pada aspek teknis media pembelajaran. Aspek kualitas visual dan audio memperoleh penilaian positif, yang menunjukkan bahwa tampilan gambar jelas, suara terdengar dengan baik, serta sinkronisasi antara gambar dan audio telah sesuai. Selain itu, alur cerita dinilai runtut dan mudah diikuti, serta media relatif mudah dioperasikan dalam pelaksanaan layanan bimbingan di sekolah. Temuan ini menunjukkan bahwa media video mampu menarik perhatian dan menjaga fokus peserta didik selama proses layanan berlangsung, sejalan dengan pendapat literatur yang menyatakan bahwa kualitas teknis media audiovisual berpengaruh terhadap efektivitas penyampaian pesan bimbingan (Setiawan & Lestari, 2022).

Hasil validasi juga menunjukkan bahwa penggunaan subtitle serta pemilihan bahasa dalam media video dinilai sesuai dengan karakteristik perkembangan remaja. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif, sederhana, dan kontekstual, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami isi dan pesan yang disampaikan. Kesesuaian bahasa dan penyajian pesan ini berkontribusi pada meningkatnya keterpahaman peserta didik terhadap nilai-nilai sosial yang ditampilkan dalam media. Hal tersebut sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa media bimbingan berbasis video dengan bahasa yang mudah dipahami mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam layanan bimbingan dan konseling (Putri & Nursalim, 2021).

Pemanfaatan media bimbingan keterampilan sosial berbasis video dalam layanan bimbingan dan konseling memberikan implikasi yang nyata terhadap peningkatan kualitas dan efektivitas layanan di sekolah. Media video memungkinkan penyampaian materi dilakukan secara lebih menarik dan bermakna melalui penggabungan unsur visual dan audio, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih konkret dan kontekstual. Karakteristik media audiovisual tersebut menjadikan peserta didik lebih terlibat dalam proses layanan bimbingan karena pesan yang diterima lebih mudah dipahami serta relevan dengan pengalaman sosial mereka sehari-hari (Putri & Nursalim, 2021; Setiawan & Lestari, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media bimbingan keterampilan sosial berbasis video telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan model *Waterfall* yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, pengujian, dan evaluasi. Media yang dikembangkan dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta karakteristik perkembangan remaja, khususnya dalam mendukung pengembangan keterampilan sosial. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media bimbingan keterampilan sosial berbasis video dinyatakan layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Media ini memenuhi aspek teknis, kejelasan penyajian materi, serta kesesuaian isi dengan tujuan layanan bimbingan dan konseling. Selain itu, hasil angket respon peserta didik menunjukkan respon yang positif terhadap penggunaan media video, baik dari aspek daya tarik, kemudahan pemahaman, maupun kebermanfaatannya dalam membantu peserta didik memahami dan merefleksikan perilaku sosial. Dengan demikian, media bimbingan keterampilan sosial berbasis video dapat digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, serta Ketua Program Studi Bimbingan Dan Konseling atas kesempatan dan dukungan yang diberikan dalam proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Ibu Raudah Zaimah Dalimunthe, M.Pd. dan Bapak Arga Satrio Prabowo, M.Pd selaku Dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berarti bagi penyusunan artikel ini. Tidak lupa, penulis mengucapkan Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbari, O., & Sahibzada, J. (2020). Students' self-confidence and its impacts on their learning process. *American International Journal of Social Science Research*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.46281/aijssr.v5i1.462>
- Hanifa, L., & Kurniawan, D. (2021). Pengembangan media video bimbingan untuk meningkatkan keterampilan sosial remaja. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 6(2), 85–93.
- Hidayat. (2011). *Psikologi Kepribadian*. Ghalia Indonesia.
- Hurlock, E. B. (1980). *Developmental Psychology: A Lifespan Approach*. McGraw-Hill Education.
- Ibrahim, H. (2005). *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima.
- Khopipah, N. (2022). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan siswa. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(5), 680–692.
- Melinda, N. (2017). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Alfabeta.
- Molenda, M. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. State University of New York at Potsdam.
- Oravec, J. A. (2023). Artificial intelligence implications for academic cheating. *Journal of Interactive Learning Research*, 34(2), 213–237.
- World Health Organization. (1974). Young people and health: A challenge for society. In *WHO Technical Report Series* (Issue 731). World Health Organization.
- Pradana, R. A., Gani, A., & Khaldun, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual menggunakan model *Waterfall*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 45–53.
- Putri, A. R., & Nursalim, M. (2021). Media audiovisual dalam layanan bimbingan dan konseling. *Jurnal BK UNESA*, 11(3), 233–241.
- Qurrotaini, L., Triyana, A., Susanto, A., & Yulianingsih, I. (2021). Pengembangan permainan edukasi LAGA OPRASIA berbasis gamification in education. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Rahmawati, D., & Wibowo, M. E. (2023). Video modeling dalam layanan bimbingan klasikal. *Jurnal Konseling Komprehensif*, 10(1), 14–24.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Setiawan, A., & Lestari, S. (2022). Efektivitas media video sebagai sarana layanan bimbingan dan konseling. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 101–110.
- Silva, R. N., Oliveira, A. C., & Carvalho, E. C. (2017). Development of educational videos in nursing: Methodological aspects. *Nurse Education Today*, 54, 38–42. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2017.03.020>
- Zanah, D. N., Putri, C., & Melati, I. I. (2023). Penggunaan media video interaktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia. *Journal of Education Research*, 4(2), 592–598.