



## X\_SELF: PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *SELF IMAGE* PADA PESERTA DIDIK SMK

Zahrah Azzahidah<sup>1</sup>, Cici Yulia<sup>2(\*)</sup>, Melina Lestari<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia<sup>123</sup>

[zahraazzahidah@gmail.com](mailto:zahraazzahidah@gmail.com)<sup>1</sup>, [ciciyulia@uhamka.ac.id](mailto:ciciyulia@uhamka.ac.id)<sup>2</sup>, [melina.lestari@uhamka.ac.id](mailto:melina.lestari@uhamka.ac.id)<sup>3</sup>

Received: 20 Juli 2024

Revised: 20 Juli 2024

Accepted: 20 Juli 2024

### Abstract

*Self Image* merupakan cara bagaimana individu mengenali gambaran tentang dirinya dan orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media kartu X\_SelfI (*Exploring Self Image*) pada peserta didik. Media kartu X\_SelfI merupakan inovasi media konseling yang menggabungkan afirmasi positif dan pertanyaan reflektif untuk mendorong refleksi diri dan penguatan *self image* positif. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE, yaitu model sistematis untuk merancang dan mengembangkan program pelatihan, media pembelajaran, kurikulum dalam layanan konseling. Terdiri dari lima tahap: *analyze* (analisis kebutuhan dan tujuan yang berkaitan dengan *self image*), *design* (perancangan strategi layanan konseling), *development* (pengembangan materi dan media *self image*), *implementation* (pelaksanaan program layanan konseling), dan *evaluate* (evaluasi efektivitas dan efisiensi media kartu X\_SelfI). Model ini memastikan bahwa setiap tahap telah direncanakan dan dievaluasi secara menyeluruh, sehingga pemberian layanan konseling yang dihasilkan efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media kartu X\_SelfI secara signifikan layak diberikan pada peserta didik. Temuan ini berdasarkan hasil implementasi dan evaluasi media kartu X\_SelfI, sehingga mengindikasikan media kartu X\_SelfI efektif sebagai alat bantu dalam memperkuat *self image* peserta didik. Kesimpulannya, media kartu X\_SelfI menawarkan metode inovatif dalam media konseling dan mudah diakses untuk mendukung pengembangan *self image* positif pada peserta didik. Penelitian ini menekankan pentingnya integrasi media pemberian layanan dalam proses konseling untuk menjadikan kehidupan sehari-hari peserta didik yang efektif. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi media kartu X\_SelfI pada berbagai kelompok usia dan konten yang berbeda.

**Keywords:** Self Image; Pengembangan; Media Kartu; X\_SelfI; ADDIE

(\*) Corresponding Author: Yulia, [ciciyulia@uhamka.ac.id](mailto:ciciyulia@uhamka.ac.id)

**How to Cite:** Azzahidah, Z., Yulia, C., & Lestari, M. (2024). X\_SELF: PENGEMBANGAN MEDIA KARTU SELF IMAGE PADA PESERTA DIDIK SMK. *Research and Development Journal of Education*, 10(2), 659-673

## INTRODUCTION

*Self image* merupakan bagaimana cara individu melihat dirinya sendiri dan bagaimana gambaran tentang dirinya berdasarkan penilaian orang lain (Jersild, 1963). *Self image* merupakan aspek penting dari kesejahteraan psikologis individu secara keseluruhan, yang memengaruhi perilaku, emosi, dan interaksi dengan orang lain. Hal ini mencakup bagaimana cara individu memandang dirinya sendiri, termasuk kemampuan, penampilan, dan nilai keseluruhannya. *Self image* yang positif dikaitkan dengan banyak manfaat, seperti peningkatan kepercayaan diri, manajemen stres yang lebih baik, dan peningkatan kesehatan mental. Sebaliknya, *self image* yang negatif dapat menimbulkan berbagai masalah

psikologis, termasuk rendahnya kepercayaan diri, kecemasan, *insecure*, dan menarik diri di lingkungan sosial.

*Self image* merupakan salah satu bentuk perkembangan diri yang dimiliki peserta didik. Untuk melihat *self image* peserta didik, guru BK berperan penting didalamnya karena salah satu tugas guru BK ialah membentuk perkembangan diri peserta didik yang lebih baik, sehingga peserta didik dapat mengentaskan permasalahan yang dimilikinya dan menjadi pribadi yang bijaksana dalam mengambil keputusan hidupnya. Proses layanan bimbingan dan konseling sangat dibutuhkan bagi seorang guru BK dalam menunjang perkembangan diri peserta didik.

Layanan bimbingan dan konseling terdiri dari layanan individual dan kelompok. Pada proses pelaksanaan pemberian layanan bimbingan dan konseling, terdapat media yang dapat dijadikan wadah untuk mengentaskan permasalahan peserta didik, salah satunya adalah media kartu. Media kartu termasuk media visual berwujud gambar, keterangan gambar, pertanyaan atau jawaban pertanyaan sesuai pada materi yang disediakan tanpa diproyeksikan, memuat unsur belajar yang menjadi unsur pokok serta permainan yang menjadi bahan hiburan (Sativa, 2012).

Dalam beberapa tahun terakhir, terdapat penelitian-penelitian inovatif yang berkaitan dengan pengembangan media kartu (*flashcard*) dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas diri peserta didik di sekolah. Namun, belum ada penelitian yang berkaitan dengan *self image* diantaranya sebagai berikut; Pengembangan Media Kartu Karir Melalui Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karir Siswa Kelas X (Bagaskara & Rosada, 2021). Gambaran Keefektifan Penggunaan Media Kartu dalam Meningkatkan Komunikasi Intrepersonal (Yulia et al., 2021). Efektivitas Media *Flashcard* dalam Meningkatkan *Self Control* Peserta Didik (Muharis & Yulia, 2022). Efektivitas Media *Canva* Untuk Meningkatkan *Self Esteem* Pada Siswa (Mulyani & Yulia, 2022). Efektivitas Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Sex Education* Pada Siswa (Saadah & Yulia, 2022).

Oleh karena itu, dirasa perlu adanya pengembangan media kartu yang lebih luas untuk meningkatkan kepribadian peserta didik secara signifikan. Pengembangan penelitian media kartu ini tidak hanya dikalangan pesera didik menengah atas (SMA), namun juga bisa di kembangkan pada peserta didik dalam jengang akupasi (SMK) sehingga peneliti mengembangkan ide kepada penelitian pengembangan media kartu *self image* di jenjang akupasi (SMK). Dari penelitian tersebut diharapkan dapat memiliki signifikansi penting, yakni; 1) Sebagai pengembangan media kartu khususnya dikalangan anak SMK demi mengembangkan diri pribadi. 2) Media kartu yang mudah di akses dan mudah di pahami untuk memberikan wawasan tentang *self image* dengan alat pendidikan inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik. 3) Menguji kelayakan media kartu dalam proses pemberian layanan konseling. 4) Memberikan alternatif baru dalam metode layanan bimbingan dan konseling dan pengembangan diri *self image* peserta didik. 5) Membantu guru BK dan pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, menyenangkan, dan mendukung pengembangan diri *self image* peserta didik. 6) Menyediakan data empiris mengenai efektivitas media edukatif yang dapat menjadi referensi bagi penelitian dan pengembangan lebih lanjut di bidang pendidikan.

Pengembangan media kartu X\_SelfI (*Exploring Self Image*) disusun menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Konsep ADDIE merupakan model sistematis untuk merancang dan mengembangkan program pelatihan, media pembelajaran, kurikulum dalam layanan konseling.

Hasil pemberian Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) di SMK PKP 1 JIS Jakarta Timur menunjukkan bahwa tingkatan *self image* peserta didik masih belum

maksimal dalam proses pengembangan dirinya. Hal ini dibuktikan dengan adanya pemberian 50 butir pernyataan yang terdiri dari bidang pribadi, sosial, belajar, dan karir peserta didik. Berikut persentase hasil analisis AKPD pada bidang pribadi peserta didik yang telah diperoleh :

**Tabel 1.**  
 Persentase Hasil analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) Pada Bidang Pribadi Peserta Didik

Keterangan	Bidang Pribadi			Total
	Tinggi	Sedang	Rendah	
Tinggi persentase keseluruhan bidang pribadi	34%	10%	2%	46%
Tinggi persentase dari 9 butir pernyataan angket tentang <i>Self Image</i> pada bidang pribadi	26%	0	0	<b>26%</b>

Sumber: Peneliti

Pada tabel 1, diperoleh hasil persentase keseluruhan pada bidang pribadi yang terdiri dari 20 butir pernyataan AKPD, yaitu sebesar 46% dan dari 20 butir pernyataan tersebut terdapat 9 butir pernyataan terkait *self image* dengan persentase hasil, yaitu sebesar 26%. Hasil yang diperoleh pada tabel 1. Peneliti perlu memberikan angket terkait *self image* yang dibuat berdasarkan komponen-komponen *self image*, terdiri dari 3 komponen yaitu: 1) *Perseptual Component (Physical Self Image)* yang terdiri dari Kelayakan Fisik dan Daya Tarik/Menarik; 2) *Attitudinal Component (Social Self Image)* yang terdiri dari *Character Traits and Temprament Qualities* dan Hubungan Sosial; 3) *Conceptual Component (Psychological Self Image)* yang terdiri dari Proses Mempersepsi Diri dan Atribusi Kausal (Jersild, 1963). Sehingga dengan pemberian angket *self image*, diharapkan peneliti dapat melihat sejauh mana pemahaman peserta didik tentang *self image*. Singkatnya, penelitian ini akan mengeksplorasi *self image* peserta didik untuk ditingkatkan, yang bertujuan untuk memberikan wawasan tentang alat pendidikan inovatif untuk mendukung kesejahteraan psikologis. Melalui analisis yang cermat dan bukti empiris yang terdapat pada pemberian AKPD (Analisis Kebutuhan Peserta Didik) sebagai studi pendahuluan, penelitian ini akan berkontribusi pada pemahaman tentang media konseling sederhana yang dapat berdampak besar untuk peserta didik.

## METHODS

Penelitian dilaksanakan di SMK PKP 1 JIS Jakarta Timur dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* dengan jumlah populasi sebanyak 25 peserta didik dan jumlah sampel sebanyak 10 peserta didik. Instrumen penelitian ini menggunakan skala *guttman*. Hasil validitas pada angket *self image*, terdapat 34 butir pernyataan sebelum proses uji validitas dan terdapat 25 butir pernyataan setelah proses uji validitas dengan tarafikasi rata-rata uji reabilitas sebesar 0,81. Sedangkan menurut Syaifuddin Azwar dalam bukunya yang berjudul “Penyusunan Skala Psikologi”, menyatakan bahwa tarafikasi uji reabilitas instrumen sebesar 0,60 (Syaifuddin, 2012). Artinya instrumen penelitian ini dinyatakan reliabel.

Berikut tabel perbedaan hasil jumlah item angket *self image* sebelum dan sesudah proses uji validitas dan hasil tarifikasi uji reabilitas instrumen angket *self image* menggunakan skala *guttman*:

**Tabel 2.**  
 Perbedaan Hasil Jumlah Item Angket *Self Image*

Indikator	Sub Indikator	Sebelum Uji Validitas	Setelah Uji Validitas
<i>Perseptual Component (Physical Self Image)</i>	Kelayakan Fisik	8 item	6 item
	Daya Tarik	8 item	5 item
<i>Attitudinal Component (Social Self Image)</i>	<i>Character Traits and Temperament Qualities</i>	4 item	3 item
	Sikap Dan Hubungan Sosial	4 item	3 item
<i>Conceptual Component (Psychological Self Image)</i>	Proses Mempersepsi Diri	4 item	3 item
	Atribusi Kausal	6 item	5 item

Sumber: Peneliti

Adapun hasil tarifikasi uji reliabilitas instrumen *self image* menggunakan skala *guttman* sebagai berikut:

**Reliability Statistics**

Lambda	1	.780
	2	.827
	3	.813
	4	.819
	5	.804
	6	.
N of Items		25

**Gambar 1.**

Hasil Signifikansi Uji Reliabilitas Instrumen *Self Image* Menggunakan Skala *Guttman*  
 Sumber: SPSS

Penelitian Model Pengembangan Media Kartu X\_SelfI (*Exploring Self Image*) Pada Peserta Didik menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut dalam bukunya yang berjudul "*Instructional Design: The ADDIE Approach*" terdiri dari 5 tahap, (Branch, 2010). Adapun tujuannya agar sampel sesuai dengan ciri dan standar peneliti. Berikut tahapan pelaksanaan penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE:

1) *Analyze*

Pada tahap analisis, peneliti melaksanakan pencarian GAP/masalah melalui proses wawancara dan observasi, pengolahan data hasil pemberian Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD), menentukan tujuan instruksional, menentukan subjek penelitian, dan identifikasi sumber daya yang dibutuhkan. Dalam hal ini, GAP yang dicari adalah tentang *self image*.

2) *Design*

Pada tahap desain, peneliti melaksanakan pembuatan instrumen penelitian, menyusun tujuan penelitian, dan hasil strategi pengujian media yang berkaitan dengan *self image*.

3) *Development*

Pada tahap pengembangan, peneliti melaksanakan pembuatan konten/isi media, mengembangkan media pendukung penelitian, membuat buku panduan untuk guru BK dan peserta didik, serta mengadakan revisi formatif yang berisikan hasil lembar validasi ahli konten, ahli media, dan guru BK sesuai dengan *self image*.

4) *Implementation*

Pada tahap implementasi, peneliti melaksanakan uji coba media kartu *self image* kepada peserta didik sebanyak 10 orang.

5) *Evaluate*

Pada tahap evaluasi, peneliti memberikan lembar evaluasi kepada peserta didik berupa pernyataan terkait *self image*.

## RESULTS & DISCUSSION

### *Results*

Hasil penelitian ini berdasarkan prosedur pengembangan ADDIE. Menurut Branch (2010) dalam bukunya yang berjudul “*Instructional Design: The ADDIE Approach*” terdapat 5 tahap. Adapun penjelasan terkait tahap penelitian ADDIE untuk mengembangkan *self image* sebagai berikut:

#### A. *Analyze*

Tahap pertama pada model pengembangan ADDIE adalah menganalisis. Hasil dari tahap analisis sebagai berikut:

1. *Validate the Performance GAP* (menganalisis kesenjangan kinerja)

Tahapan pertama yaitu analisis, dimana peneliti mengumpulkan informasi melalui proses wawancara dengan guru BK serta melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling melalui pemberian Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) di SMK PKP I JIS Jakarta Timur. Pada pemberian AKPD, didapatkan hasil sebagai berikut; 1) Pemberian layanan bimbingan dan konseling di SMK PKP 1 JIS Jakarta Timur belum menggunakan media kartu. 2) Peserta didik belum memahami fungsi bimbingan dan konseling di sekolah. 3) Peserta didik belum mampu mengenali perkembangan dirinya dan orang lain.

2. *Determine Instructional Goals* (menentukan tujuan instruksional)

Pada *Determine Instructional Goals* (menentukan tujuan instruksional) meliputi tujuan penetapan media dan tujuan penetapan masalah penelitian. Pada tujuan penetapan media yang dikembangkan, peneliti mengembangkan media kartu X\_SelfI (*Exploring Self Image*) dengan tujuan sebagai berikut; 1) Dapat menjadi media layanan bimbingan dan konseling yang memiliki inovasi dan kebaruan. 2) Menjadikan media layanan bimbingan dan konseling yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Sehingga, peserta didik merasa senang dan tidak jenuh dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling di SMK PKP 1 JIS Jakarta Timur. 3) Peneliti dapat melihat kelayakan dari pengembangan Media Kartu X\_SelfI (*Exploring Self Image*) dalam pemberian pelayanan bimbingan dan konseling di SMK PKP 1 JIS Jakarta Timur. 4) Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi

penelitian dan pengembangan selanjutnya dalam bidang pendidikan, khususnya bimbingan dan konseling.

3. *Confirm the Intended Audience* (konfirmasi audiens yang dituju)

Adapun subjek penelitian yang dipilih yaitu peserta didik kelas XII DKV sebanyak 25 orang dengan penetapan responden melalui hasil pelaksanaan observasi dan wawancara guru BK serta pengolahan data Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) terkait *self image* peserta didik yang rendah.

4. *Identify Required Resources* (identifikasi sumber daya yang diperlukan)

Mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu; 1) Pustaka sebagai rujukan atau sumber materi yang akan dimuat pada konten berisi afirmasi positif, pernyataan motivasional, pertanyaan reflektif tentang *self image*. Pustaka sendiri terdiri dari buku milik Atrhur T. Jersild yang berjudul "*Psychology of Adolescence*" (Jersild, 1963), dan beberapa jurnal penelitian tentang *self image* dan pengembangan media kartu. 2) Instrumen *self image*. 3) *Software canva pro* menjadi salah satu media digital untuk mendesain produk yang dikembangkan. 4) Buku panduan media untuk guru BK dan peserta didik. 5) Kelengkapan media seperti papan media, *spin wheel*, dan kartu. 6) Laptop sebagai alat untuk pengembangan media. 7) Validator ahli konten yang mengoreksi konten berisi komponen-komponen *self image*. 8) Validator media yang mengoreksi media yang dikembangkan sesuai dengan aspek tampilan visual dan aspek desain pemberian layanan. 9) Ahli praktikkan (guru BK) sebagai validator dalam menunjang kepraktisan media layanan. 10) Peserta didik kelas X DKV sebagai subjek uji coba produk dan responden untuk angket respon peserta didik.

5. *Determine Potential Delivery System* (menentukan cara menyampaikan produk)

Produk yang dikembangkan pada tahap implementasi melalui proses layanan bimbingan dan konseling pada kelas XII DKV berupa media kartu X\_SelfI (*Exploring Self Image*) dengan memberikan layanan bimbingan kelompok kepada 10 peserta didik dengan *self image* yang belum maksimal. Pelaksanaan media dilaksanakan dalam 2 sesi yang masing-masing terdiri dari 5 peserta didik.

## B. *Design*

Tahap desain merupakan tahap kedua pada model pengembangan ADDIE dengan hasil sebagai berikut:

1. *Conduct a Task Inventory* (membuat daftar tugas)

Pada tahap awal desain proyek, peneliti terlebih dahulu membuat daftar tugas agar produk yang dikembangkan selesai, yaitu:

a. *Membuat Instrumen Self Image*

Instrumen *self image* digunakan untuk melihat sejauh mana pengembangan diri *self image* yang dimiliki peserta didik. Instrumen *self image* ini berdasarkan komponen-komponen *self image*. Adapun jumlah butir pernyataan angket *self image* yang didapatkan yaitu sebesar 34 item butir.

b. *Membuat Storyboard*

*Storyboard* digunakan untuk memberi gambaran awal yang berisikan tahap-tahap yang nantinya akan di muat pada media kartu X\_SelfI (*Exploring Self Image*).

c. *Membuat Konten*

Konten yang digunakan berisi afirmasi positif, pernyataan motivasional, pertanyaan reflektif, dan aktivitas yang dirancang untuk membangun *self image*.

d. Membuat Instrumen Validasi

Terdapat tiga validasi untuk mengetahui kevalidan produk yakni; validasi ahli konten, validasi ahli media, dan validasi ahli praktikkan (guru BK) untuk mengetahui kepraktisan produk, terdapat instrumen validasi praktikalitas, dan respon peserta didik.

2. *Compose Performance Objective* (menyusun tujuan)

Menyusun tujuan penelitian didasarkan pada perancangan sasaran penelitian yang terdiri dari; 1) Penggunaan metode pengujian *Research and Development (Rnd)*. 2) Pemilihan konten *self image* yang terdiri dari komponen fisik, sosial, dan psikologis. 3) Pengembangan media kartu *X\_SelfI (Exploring Self Image)*. 4) Penentuan strategi layanan bimbingan kelompok. 5) Menilai kesiapan siswa dengan prosedur BMBBB (Berpikir, Merasa, Bersikap, Bertindak, dan Bertanggung Jawab). 6) Mengukur prestasi peserta didik/mengukur hasil penelitian melalui buku panduan media. 7) Mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh guru melalui buku panduan guru BK. 8) Menentukan sumber daya yang terdiri dari ahli media, ahli konten, dan ahli praktikkan (guru BK). 9) Prosedural pembuatan media pengembangan media kartu *X\_SelfI*.

3. *Generate Testing Strategies* (menyusun strategi penilaian)

Tahap ketiga dari tahap *design* adalah menyusun strategi penilaian yang terdiri dari; 1) Validator ahli konten yang mengoreksi konten berisi komponen-komponen *self image*. 2) Validator media yang mengoreksi media yang dikembangkan sesuai dengan aspek tampilan visual dan aspek desain pemberian layanan. 3) Ahli praktikkan (guru BK) sebagai validator dalam menunjang kepraktisan media layanan. 4) Validasi instrumen *self image*.

Pada tahap ini peneliti memberikan instrumen penelitian berupa angket tentang *self image* yang telah valid sebanyak 25 butir pernyataan. Instrumen *self image* tersebut diberikan kepada 22 peserta didik kelas kategori X DKV dengan sampel 10 peserta didik. Adapun hasil pengolahan data instrumen *self image* terhadap 10 peserta didik yang telah dilakukan:

**Tabel 3.**

Hasil Data Skor dan Kategorisasi Instrumen *Self Image*

No.	Nama/Inisial	Skor	Presentase	Kategori
1	APC	9	36%	Rendah
2	CRH	16	64%	Tinggi
3	DP	6	24%	Rendah
4	FDA	14	56%	Sedang
5	KNZ	10	40%	Rendah
6	GAK	4	16%	Sangat Rendah
7	KEA	13	52%	Sedang
8	KTP	7	28%	Rendah
9	NAA	12	48%	Sedang
10	RAN	5	20%	Sangat Rendah
	Rata-rata		38%	

Sumber: Peneliti

Berdasarkan tabel 3, diperoleh hasil pemberian instrumen *self image* di SMK PKP 1 JIS Jakarta Timur kepada 10 peserta didik, didapatkan hasil bahwa terdapat 2 peserta didik kategori sangat rendah yaitu GAK mendapatkan skor 4 dengan presentase 16% dan RAN mendapatkan skor 5 dengan presentase 20%, kemudian

terdapat 4 peserta didik kategori rendah yaitu APC mendapatkan skor 9 dengan presentase 36%, DP mendapatkan skor 6 dengan presentase 24%, KNZ mendapatkan skor 10 dengan presentase 40%, dan KTP mendapatkan skor 7 dengan presentase 28%, selanjutnya terdapat 3 peserta didik dengan kategori sedang yaitu FDAA mendapatkan skor 14 dengan presentase 56%, KEA mendapatkan skor 13 dengan presentase 52%, dan NAA mendapatkan skor 12 dengan presentase 48%, serta 1 peserta didik dengan kategori tinggi yaitu CRH mendapatkan skor 16 dengan presentase 64%. Hal tersebut menjadi faktor pendukung pengembangan media kartu X\_SelfI (*Exploring Self Image*).

### C. Development

Tahap mengembangkan merupakan tahap ketiga pada model pengembangan ADDIE dengan hasil sebagai berikut:

#### 1. *Generate Content* (menghasilkan konten)

Pada tahap ini, peneliti menghasilkan produk media kartu X\_SelfI (*Exploring Self Image*) yang berisi konten-konten tentang *self image*. Adapun desain papan media yang dihasilkan sebagai berikut:



**Gambar 2.**

Tampilan Papan Media Media Kartu X\_Self

Sumber: Peneliti

Desain media kartu dibagi menjadi 6 warna yang mewakili indikator pada komponen *self image*. Pada komponen *Physical Self Image* terdapat warna kuning (kelayakan fisik) dan warna biru (daya Tarik). Kemudian, pada komponen *Social Self Image* terdapat warna ungu (*character traits and temprament qualities*) dan warna merah muda (sikap dan hubungan sosial). Selanjutnya pada komponen *Psychological Self Image* terdapat warna hijau (proses mempersepsi diri) dan warna orange (atribusi kausal). Adapun desain media kartu sebagai berikut:



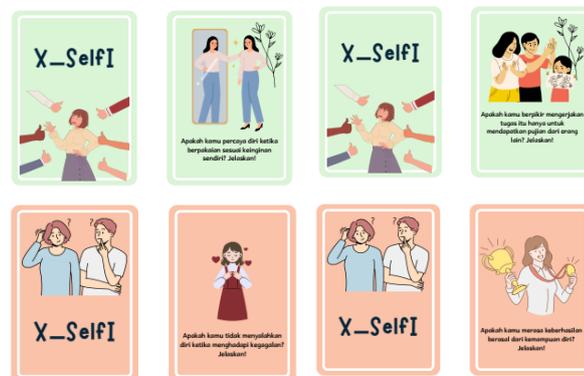
**Gambar 3.**

Tampilan Media Kartu X\_SelfI (*Physical Self Image*)

Sumber: Peneliti



**Gambar 4.**  
Tampilan Media Kartu X\_SelfI (*Social Self Image*)  
Sumber: Peneliti



**Gambar 5.**  
Tampilan Media Kartu X\_SelfI (*Psychological Self Image*)  
Sumber: Peneliti

2. *Select or Develop Supporting Media* (memilih atau mengembangkan media pendukung)

Kemudian memilih dan mengembangkan media pendukung untuk peserta didik yang berkaitan dengan gaya belajar sebagai berikut; 1) Visual, menggunakan pilihan warna pastel sehingga nyaman dilihat dan pemilihan elemen pada desain kekinian serta sesuai dengan komponen *self image*. 2) Auditorial, penjelasan oleh Guru BK menggunakan intonasi suara yang jelas dan bersemangat, serta diskusi sejawat melibatkan pandangan dari masing-masing peserta didik. 3) Kinestetik, memutar *spin wheel* dan kerjasama tim.

3. *Develop Guidance for then Student* (mengembangkan panduan untuk peserta didik)

Media kartu X\_SelfI memuat panduan penggunaan produk untuk peserta didik yang terbagi menjadi beberapa tahap, pengembangan panduan ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam menggunakan produk dan menghindari kesalahan dalam penggunaan produk, sebagai berikut:

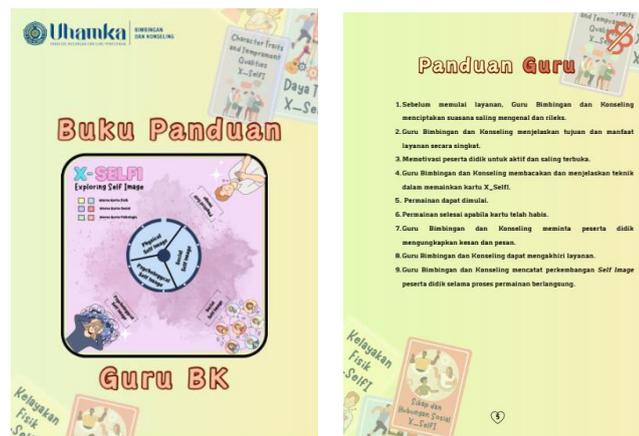


**Gambar 6.**

Tampilan Buku Panduan Media Kartu X\_SelfI (Peserta Didik)

Sumber: Peneliti

4. *Develop Guidance for then Teacher* (mengembangkan panduan untuk guru)  
Panduan guru sebagai petunjuk untuk menggunakan produk yang dikembangkan, terbagi menjadi beberapa tahap yang disajikan pada penggunaan produk, sebagai berikut:



**Gambar 7.**

Tampilan Buku Panduan Media Kartu X\_SelfI (Guru BK)

Sumber: Peneliti

5. *Conduct Formative Revision* (melaksanakan revisi formatif)  
Pada tahap ini peneliti mengadakan revisi formatif yang berisikan hasil pengisian lembar validasi uji kelayakan media yang dilakukan oleh ahli konten, ahli media, dan ahli praktikkan (guru BK). Terdapat tim validator pada pengembangan media ini, yaitu:

**Tabel 4.**

Hasil Pengolahan Data Pengisian Lembar Validasi Uji Kelayakan Media		
Nama	Validator	Tugas
Cici Yulia, M.Pd., Kons.	Validator Ahli Konten	Memvalidasi media kartu X_SelfI dari sisi konten.
Dr. Melina Lestari, M.Pd.	Validator Ahli Media	Memvalidasi media kartu X_SelfI dari sisi media.
Lusy Faiqo, P.Si.	Validator Praktikkan Media (Guru BK)	Memvalidasi media kartu X_SelfI dari kepraktisan media layanan.

*Sumber: Peneliti*

Adapun hasil pengolahan data pengisian lembar validasi uji kelayakan media yang diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 5.**

Hasil Pengolahan Data Pengisian Lembar Validasi Uji Kelayakan Media				
No.	Nama/Inisial	Skor	Persentase	Kategori
1	Ahli Konten	94	81%	Sangat Layak
2	Ahli Media	102	88%	Sangat Layak
3	Ahli Praktikkan (Guru BK)	92	79%	Layak
<b>Rata-rata</b>			<b>83%</b>	

*Sumber: Peneliti*

Tabel di atas menjelaskan hasil pengolahan data pengisian lembar validasi uji kelayakan media dari ahli konten mendapatkan skor 94 dan hasil persentase sebesar 81% dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian dari ahli media mendapatkan skor 102 dan hasil persentase sebesar 88% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan dari guru BK mendapatkan skor 92 dan hasil persentase sebesar 79% dengan kategori “Layak”. Adapun rata-rata yang didapatkan sebesar 83%. Dari hasil tersebut, pengembangan media kartu X\_SelfI dinyatakan layak untuk diberikan kepada peserta didik.

#### D. Implementation

##### 1. *Prepare the Student* (mempersiapkan peserta didik)

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan peserta didik untuk melakukan uji coba media. Peserta didik yang akan melakukan uji coba media yaitu 10 peserta didik kelas kategori XII DKV yang memiliki *self image* belum maksimal.

##### 2. *Media Trials* (uji coba media)

Peneliti melaksanakan uji coba kelayakan media kepada peserta didik sebanyak 10 orang yang dibagi menjadi 2 kelompok dengan masing-masing anggota 5 peserta didik. Waktu permainan pada kedua kelompok berdurasi sekitar 40-60 menit/kelompok. Peserta didik dapat membuka diri dengan baik dalam menjawab setiap pertanyaan yang berkaitan dengan *self image*. Adapun dokumentasi saat pelaksanaan permainan media kartu X\_SelfI sebagai berikut:



**Gambar 8.**  
 Tampilan Hasil Uji Coba Kelayakan Media  
*Sumber: Peneliti*

Setelah melakukan uji coba media, peneliti memberikan lembar evaluasi uji coba media kepada peserta didik sebagai penilaian dalam melihat keefektifan media terhadap *self image* peserta didik. Pada lembar evaluasi uji coba media ini berisi tentang kelayakan media, pemahaman tentang *self image* setelah melakukan uji coba media, dan tindakan atau komitmen yang akan dilakukan kedepannya terkait *self image* yang dimiliki oleh peserta didik. Adapun hasil lembar evaluasi uji coba media yang diperoleh:

**Tabel 6.**  
 Hasil Data Skor dan Kategorisasi Lembar Evaluasi Peserta Didik

No.	Nama/Inisial	Skor	Presentase	Kategori
1	APC	22	88%	Sangat Tinggi
2	CRH	22	88%	Sangat Tinggi
3	DP	22	88%	Sangat Tinggi
4	FDAA	22	88%	Sangat Tinggi
5	KNZ	23	92%	Sangat Tinggi
6	GAK	11	44%	Sedang
7	KEA	25	100%	Sangat Tinggi
8	KTP	25	100%	Sangat Tinggi
9	NAA	25	100%	Sangat Tinggi
10	RAN	12	48%	Sedang
	Rata-rata		84%	

*Sumber: Peneliti*

Lembar refleksi peserta didik terdiri dari 5 pernyataan dengan rentang skor 1-5. Hasil pada tabel 7 di atas ditunjukkan bahwa terdapat 2 peserta didik kategori sedang yaitu GAK mendapatkan skor 11 dengan presentase 44% dan RAN mendapatkan skor 12 dengan presentase 48%, selanjutnya terdapat 8 orang peserta didik kategori sangat tinggi yaitu APC mendapatkan skor 22 dengan presentase 88%, CRH mendapatkan skor 22 dengan presentase 88%, DP mendapatkan skor 22 dengan presentase 88%, FDAA mendapatkan skor 22 dengan presentase 88%, KNZ mendapatkan skor 23 dengan presentase 92%, KEA mendapatkan skor 25 dengan presentase 100%, KTP mendapatkan skor 25 dengan presentase 100%, dan NAA mendapatkan skor 25 dengan presentase 100%. Berdasarkan rentang skor dan klasifikasi sebelum dan setelah menerima uji media kartu X\_SelfI, dapat disimpulkan bahwasannya pemahaman peserta didik terkait *Self Image* meningkat setelah menerima perlakuan.

#### E. *Evaluation*

Tahapan kelima yaitu evaluasi, pada tahap ini peneliti dapat merekomendasikan perbaikan pada proyek-proyek atau penelitian selanjutnya. Pada tahap evaluasi dalam penelitian *self image* ini meliputi:

##### 1. *Determine Evaluation Criteria* (menentukan kriteria evaluasi)

Evaluasi yang digunakan pada pendekatan ADDIE pada desain media adalah untuk menentukan apakah kualitas media layanan memenuhi standar pada tahap desain (Branch, 2010). Penelitian ini menggunakan evaluasi formatif dengan memperbaiki atau merevisi produk sesuai dengan saran/komentar validator.

##### a. Validasi produk

Media kartu X\_SelfI dievaluasi melalui validasi konten mencakup aspek kelayakan konten/isi dan penyajian konten. Kemudian pada validasi media yang terdiri dari aspek tampilan visual, desain konten layanan, dan penyajian. Sedangkan pada validasi praktikkan (guru BK) sebagai validator dalam menunjang kepraktisan media layanan.

##### b. Kepraktisan produk

Kepraktisan diketahui dari penilaian respon peserta didik dan validasi praktikalitas. Respon peserta didik mencakup kelayakan media, pemahaman tentang *self image* setelah melakukan uji coba media, dan tindakan atau komitmen yang akan dilakukan kedepannya terkait *self image* peserta didik.

##### c. Validasi Hasil Lembar Evaluasi Uji Coba Media Kartu X\_SelfI

Pada hasil lembar evaluasi uji coba media kepada 10 peserta didik didapati hasil rata-rata persentase sebesar 84%. Sedangkan jika melihat hasil instrumen *self image* yang telah diberikan sebelum melakukan uji coba media, hanya didapati hasil rata-rata persentase sebesar 38%.

##### 2. *Select Evaluation Tools* (memilih alat evaluasi)

Alat evaluasi untuk mengukur keefektifan media kartu X\_SelfI untuk melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah angket validasi ahli konten, media, dan praktikkan (guru BK) serta validasi hasil lembar evaluasi uji coba media. Kriteria sangat valid produk dapat digunakan tanpa revisi, kriteria valid produk dapat digunakan apabila sudah melalui revisi kecil, dan kriteria cukup valid produk dapat digunakan ketika sudah melalui revisi sedang.

#### *Discussion*

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti melakukan pengembangan media kartu X\_SelfI (*Exploring Self Image*) dengan konsep pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu:

##### 1. Pada tahap *Analyze* (menganalisis)

Pengembangan media kartu X\_SelfI dapat dijadikan sebagai penunjang dalam proses pemberian layanan bagi guru BK dan peserta didik.

##### 2. *Design* (merancang)

Pengembangan media kartu X\_SelfI dibuat dengan sangat menarik, terbaru, dan layak digunakan dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling, hal tersebut berdasarkan hasil pemberian lembar validasi uji kelayakan media yang telah dilakukan oleh ahli konten, ahli media, maupun guru BK memperoleh hasil rata-rata sebesar 83%.

##### 3. *Development* (pengembangan)

Media kartu X\_SelfI dapat digunakan untuk penelitian-penelitian selanjutnya, dapat diujikan kembali, serta dapat dijadikan sebagai rujukan guru BK agar lebih

berinovasi dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling menggunakan media-media yang menyenangkan.

4. *Implementation* (implementasi)

Media kartu X\_SelfI dapat menarik minat dan perhatian peserta didik, sehingga peserta didik mampu membuka diri dengan baik. Artinya media ini layak untuk di uji cobakan kembali kepada responden selain di SMK seperti, SMA, MA, bahkan Perguruan Tinggi.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Pada tahap *Evaluation* (evaluasi) dalam pengembangan media kartu X\_SelfI yaitu media ini layak digunakan dalam program layanan bimbingan dan konseling karena adanya perbaikan atau revisi yang telah dilakukan oleh validasi konten, validasi media, dan validasi praktikkan (guru BK) sehingga pengembangan media kartu X\_SelfI dinyatakan layak digunakan dalam proses layanan bimbingan dan konseling terkait pengembangan diri khususnya *self image* peserta didik.

Media ini layak digunakan dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling, karena terjadinya peningkatan *self image* yang signifikan setelah dilakukan uji coba media terhadap peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengolahan instrumen *self image* sebelum melakukan uji coba media memperoleh rata-rata sebesar 38% dan hasil pengolahan lembar evaluasi setelah melakukan uji coba media memperoleh rata-rata sebesar 84%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartu X\_SelfI ini layak digunakan pada peserta didik serta layak dijadikan sebagai media layanan bimbingan dan konseling yang menarik dan efisien.

Adapun manfaat dalam penerapan dari pengembangan media dan pemberian uji coba media ini yaitu; 1) Peserta didik dapat menjadikan layanan bimbingan dan konseling sebagai penunjang pengembangan diri khususnya pada *self image* yang dimilikinya. 2) Peserta didik dapat mengenal, memahami, memperbaiki, mempertahankan *self image* dirinya. 3) Peserta didik lebih percaya diri ketika mengungkapkan pendapat maupun curahan hatinya dengan terbuka. 4) Peserta didik dapat saling menghargai dan memahami serta bekerjasama satu sama lain. 5) Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat mengembangkan penelitian ini menjadi lebih luas serta penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan bahan acuan dalam penelitian. Disarankan bagi penelitian lain untuk meningkatkan kualitas penelitian lebih lanjut dengan perubahan dan perbaikan agar dapat memberikan hasil penelitian yang lebih baik.

Dari manfaat penelitian yang dihasilkan, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis diperoleh dari kajian ini yaitu adanya perbedaan pada tingkatan *self image* peserta didik sebelum dan sesudah diberikan uji coba media menggunakan media kartu X\_SelfI (*Exploring Self Image*). Namun, peneliti menyadari dalam pelaksanaan pengembangan media ini terdapat keterbatasan walaupun sudah di lakukan semaksimal mungkin, yaitu; 1) Media kartu X\_SelfI (*Exploring Self Image*) yang dikembangkan terbatas pada materi pengembangan diri terkait *self image* saja. Padahal pemahaman tentang pengembangan diri peserta didik sangatlah luas dan kompleks. 2) Konten yang terdapat pada media kartu X\_SelfI ini hanya mencakup perwakilan dari tiap komponen-komponen *self image*. 3) Pembuatan media kartu X\_SelfI ini cukup rumit dan butuh dana yang cukup besar. 4) Keterbatasan waktu pada saat uji coba produk dilakukan. 5) Keterbatasan peneliti untuk memberikan pelatihan kepada guru BK dalam pembuatan media kartu X\_SelfI.

## CONCLUSION

Berlandaskan hasil dari penelitian dan pembahasan yang sudah dijelaskan oleh peneliti pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media kartu X\_SelfI terhadap *self image* peserta didik dengan menggunakan konsep ADDIE ini sangat efektif, karena berdasarkan hasil pengolahan instrumen *self image* sebelum melakukan uji coba media memperoleh rata-rata sebesar 38% dan hasil pengolahan lembar evaluasi setelah melakukan uji coba media memperoleh rata-rata sebesar 84% serta hasil uji validasi kelayakan media yang dilakukan oleh ahli konten, ahli media, dan guru BK memperoleh rata-rata sebesar 83%.
2. Media yang dikembangkan ini sangat menarik sehingga peserta didik dapat menggali dan mengentaskan permasalahan yang dimilikinya khususnya pada pengembangan diri *self image* melalui media kartu X\_SelfI.
3. Guru BK diharuskan mengikuti pelatihan khusus untuk pembuatan media bimbingan dan konseling agar program dapat terlaksana dengan baik dan lebih inovatif serta dapat mengikuti perkembangan zaman.
4. Dengan adanya media kartu X\_SelfI ini paradigma peserta didik di sekolah terhadap konseling lebih terbuka dan dinamis. Sehingga peserta didik tidak berpikir bahwa proses konseling itu menakutkan dan hanya untuk peserta didik yang bermasalah saja, tetapi juga untuk peserta didik yang belum mampu memahami pengembangan dirinya dengan baik.

## REFERENCES

- Bagaskara, A. P., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan media kartu karir melalui bimbingan kelompok untuk perencanaan karir siswa kelas X. *Jurnal Selaras*, 4(2), 75–85.
- Branch. (2010). Instructional Design. In *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6\\_300893](https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6_300893)
- Jersild, A. T. (1963). *Psychology Of Adolescence*.
- Muharis, R. D., & Yulia, C. (2022). EFEKTIVITAS MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN SELF CONTROL PESERTA DIDIK. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 683-689.
- Mulyani, N., & Yulia, C. (2022). Efektivitas Media Canva Untuk Meningkatkan Self Esteem Pada Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 518-524.
- Saadah, B., & Yulia, C. (2022). Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pemahaman Sex Education Pada Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 572-579.
- Sativa, D. Y. (2012). Penggunaan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kolomno Sleman Yogyakarta. *Skripsi*, 1–21.
- Yulia, C., Syahputra, Y. D., & Kartika, A. W. (2021). Gambaran Keefektifan Penggunaan Media Kartu dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal. *Jurnal al-Shifa Bimbingan Konseling Islam*, 2(2), 63-73.