

# **PENGEMBANGAN KARTU BERGAMBAR KENCANA (KESIAPSIAGAAN BENCANA) SEBAGAI MEDIA LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DI SMP N 1 WONOSARI**

***DEVELOPMENT OF PICTURE CARD KENCANA (DISASTER PREPARATION) AS A  
MEDIA OF GROUP GUIDANCE SERVICES IN SMP N 1 WONOSARI***

Oleh: Naafi' Fajar Oktaviana, Universitas Negeri Yogyakarta [naafi.okta@gmail.com](mailto:naafi.okta@gmail.com)

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa kartu bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana) yang layak digunakan sebagai media layanan bimbingan kelompok kelas VII SMP. Tema materi dari kartu ini adalah tentang kesiapsiagaan bencana baik secara fisik, psikologis sosial, dan spiritual. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan mengadopsi model pengembangan Borg and Gall. Tahapan penelitian ini terdiri dari: 1) tahap pencarian dan pengumpulan data, 2) tahap perencanaan produk, 3) tahap pengembangan produk dan 4) tahap validasi serta uji coba. Subjek uji coba adalah siswa kelas VII SMP N 1 Wonosari, Gunungkidul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kartu bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana) layak digunakan Guru BK sebagai media layanan bimbingan kelompok dan juga digunakan sebagai media evaluasi kefahaman siswa terkait materi kesiapsiagaan yang telah disampaikan sebelumnya dengan kriteria baik berdasarkan semua aspek yang telah divalidasi dan diujikan.

Kata kunci: kartu bergambar, media layanan bimbingan kelompok

## **Abstract**

*This study aims to develop a product in the form of a picture card KENCANA (Disaster Preparedness) that is suitable for use as a media of guidance services for VII grade junior high schools. The material theme of this card is about disaster preparedness both physically, psychologically, and spiritually. This research is a type of research and development or R&D (Research and Development) by adopting the Borg and Gall development model. The stages of this study consisted of: 1) the stage of searching and collecting data, 2) the stage of product planning, 3) the stage of product development and 4) the stage of validation and testing. The subject of the trial was VII grade students of SMP N 1 Wonosari, Gunungkidul. The results showed that the KENCANA (Disaster Preparedness) picture card was suitable to be used as a media for group guidance services and also used as a medium for evaluating students' understanding of preparedness material previously presented with good criteria based on all aspects that had been validated and tested.*

*Keywords:* picture cards, media group guidance services

## **PENDAHULUAN**

Indonesia adalah negara yang memiliki banyak keanekaragaman budaya, suku, ras, dan agama. Indonesia dikenal sebagai negara yang elok akan keindahan alamnya. Namun pada kenyataannya, Indonesia juga mempunyai resiko tinggi untuk terjadinya bencana alam. Berdasarkan letak geografisnya, Indonesia berada

diantara pertemuan tiga lempeng tektonik yang aktif, yaitu Lempeng Indo-Australia di wilayah bagian selatan, Lempeng Eurasia di wilayah bagian utara dan Lempeng Pasifik di wilayah bagian Timur. Ketiga lempeng tersebut saling bergerak dan saling bertumbukan, sehingga Lempeng IndoAustralia menunjam ke bawah lempeng Eurasia dan menimbulkan gempa bumi,

jalur gunung api, dan sesar atau patahan. Penunjaman (subduction) Lempeng Indo-Australia yang bergerak relatif ke utara dan Lempeng Eurasia yang bergerak relatif ke selatan menimbulkan jalur gempa bumi serta rangkaian gunung api yang aktif di sepanjang Pulau Sumatera, Pulau Jawa, Bali dan Nusa Tenggara. (Kurniawan, dkk 2011 : 1). Terdapat kurang lebih 5.590 daerah aliran sungai (DAS) yang terdapat di Indonesia. Hal ini mengakibatkan Indonesia menjadi salah satu negara yang memiliki risiko tinggi terhadap ancaman bencana alam, seperti gempa bumi, tsunami, erupsi gunung api (129 gunung api aktif), dan gerakan tanah. (Supartini, dkk 2017 : 10)

Setiap orang memiliki resiko terhadap potensi bencana, sehingga penanganan dan penanggulangan bencana merupakan urusan semua pihak (*everybody's business*). Oleh sebab itu, perlu dilakukan berbagai peran dan tanggung jawab (*shared responsibility*) dalam peningkatan kesiapsiagaan bencana bagi semua tingkatan, baik anak-anak, remaja, dewasa, maupun lansia.

(Supartini, dkk 2017 : 11).

Korban dari bencana alam mengalami situasi dan kondisi yang sangat kompleks dalam menghadapi bencana alam baik secara fisik, psikis maupun sosial (Rusmiyati & Hikmawati 2012:98). Begitu pula terhadap anak-anak yang sangat jelas berdampak negatif pada bidang psikologis dan sosial bencana dalam kehidupan mereka (Mondal, et al., 2013; Uemoto, Asakawa, Takamiya, Asakawa, & Inui, 2012; Kilic, Ozguven, & Sayil, 2003; Kar, 2009; Yonekura, Ueno, & Iwanaka, 2013), untuk itu diperlukan tingkat spiritual yang memadai untuk penguatan psikologis yang diakibatkan karena bencana (Dew et al., 2010; Hernandez, 2011).

Ancaman bencana di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta ini menurut

indeks rawan bencana indonesia mencakup bencana alam berupa banjir, gempa bumi, tsunami, kekeringan, cuaca ekstrem, longsor, gunung api, abrasi, konflik sosial, epidemi dan wabah penyakit, dengan semua kabupatennya termasuk kedalam kelas rawan bencana (Kurniawan, dkk 2011:86). Menurut

Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) salah satu kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta yakni Kabupaten Gunungkidul memiliki potensi bencana yang tinggi, hal ini dibuktikan dengan skor 76 yang termasuk kedalam kelas rawan bencana menurut data dari indeks rawan bencana di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (Kurniawan, dkk 2011:86). Dengan kondisi rawan bencana tersebut, Gunungkidul termasuk ke dalam kabupaten yang sudah sering merasakan terjadinya bencana alam. Bahkan hampir sebagian desa yang ada di Gunungkidul rawan terhadap potensi bencana.

Untuk itu dirasa sangat perlu adanya penyadaran bahaya bencana alam, agar masyarakat dapat mengantisipasi dan mewaspadai akan terjadinya hal tersebut. Sebagai upaya mengatasi berbagai kemungkinan bencana yang rawan terjadi, perlu adanya pengetahuan dan kesadaran akan menghadapi kesiapsiagaan bencana. Hal ini dapat dengan diberikan kepada seluruh komponen warga masyarakat, termasuk siswa-siswi persekolahan. Terlebih lagi dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan nomor 33 tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Program Satuan Pendidikan Aman Bencana disebutkan :

a. Bahwa untuk memberikan pelindungan dan keselamatan kepada peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan dari risiko bencana, perlu meningkatkan kesiapsiagaan dan mitigasi bencana di satuan pendidikan;

- b. Bahwa untuk menjamin keberlangsungan layanan pendidikan pada satuan pendidikan yang terdampak bencana, perlu dilakukan penanggangan pada situasi darurat dan pascabencana;
- c. Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Penyelenggaraan Program Satuan Pendidikan Aman Bencana;

Berdasarkan Undang-Undang tersebut, guru atau pendidik dapat memberikan materi terkait kesiapsiagaan bencana kepada para peserta didik, dengan cara sosialisasi maupun dengan simulasi atau juga dapat menggunakan media yang bisa mencakup berbagai cara belajar siswa. Hal ini dapat diberiakan dengan layanan bimbingan kelompok kepada peserta didik menggunakan media yang ada, yakni dapat dengan menggunakan kartu bergambar untuk memberikan kemudahan dalam pemahaman anak-anak sekolah mengenai penyadaran kesiapsiagaan bencana baik secara fisik, psikologis, sosial, maupun spiritual.

Berbagai macam cara dapat dilakukan sebagai bentuk kesiapsiagaan menghadapi bencana secara mudah dan efisien. Salah satu upaya yang bisa dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dalam layanan bimbingan kelompok ditentukan oleh kemampuan guru dalam menganalisis kebutuhan peserta didik dengan media yang akan digunakan. Layanan bimbingan kelompok akan mudah dijalankan apabila guru pembimbing menggunakan media atau metode dengan memanfaatkan alat, bahan dan fasilitas di sekolah yang dapat mendukung layanan bimbingan kelompok.

Kartu bergambar sebagai media layanan bimbingan kelompok dikarenakan

berpedoman pada prosentase kemampuan daya serap manusia, dimana menurut Daryanto (2010:14) bahwa indra pengelihatan mempunyai peranan yang besar untuk menyerap informasi. Penjabaran prosentase kemampuan daya serap manusia adalah; pengecapan 2,5%, perabaan 3,5%, penciuman 1%, pendengaran 11%, dan pengelihatan 82%. Besarnya prosentase kemampuan daya serap manusia pada pengelihatannya menjadi salah satu alasan dikembangkannya kartu bergambar ini sebagai media layanan bimbingan kelompok. Karena ketepatan pemilihan media akan sangat berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik (Daryanto 2010:13). Kemampuan dalam menerima pesan visual mencangkap membaca visual secara tepat, memahami makna yang terkandung didalamnya, menghubungkan unsurunsur isi pesan visual dengan pesan verbal atau sebaliknya (Nana 2010:11). Pesan visual yang ada pada kartu bergambar diperkirakan dapat mempertinggi proses belajar dan mengajar, dikarenakan kartu bergambar dapat memaksimalkan indra pengelihatan.

Kartu gambar sesuai diberikan kepada siswa kelas tujuh SMP karena pada tingkat perkembangan kognitif mereka yang rata-rata berusia 12 tahun berada pada fase operasional formal yaitu fase dimana anak sudah dapat memikirkan sesuatu yang mungkin akan terjadi (hipotesis) dan sesuatu yang bersifat abstrak, fase ini anak dapat berfikir kritis dan berfikir tingkat tinggi (Bujuri : 2018). Kartu bergambar juga dapat melatih siswa untuk menganalisis gambar-gambar yang diberikan. Pentingnya pemahaman terhadap setiap tingkatan kemampuan kognitif anak juga menjadi pedoman prioritas dalam proses penyelenggaraan pendidikan. Mengingat, layanan ke-BKan akan efektif dan anak akan mendapatkan informasi secara

maksimal apabila materi dan metode layanan yang digunakan sesuai dengan kemampuan kognitif anak, mulai dari tahap pemikiran yang konkret hingga pada tahap pemikiran yang formal (Bujuri : 2018).

Sedangkan metode yang digunakan oleh kebanyakan pengajar adalah dengan metode ceramah, dimana metode ceramah menurut Widayati (2004:68) cenderung mendidik anak untuk banyak menghafal, anak yang memiliki gaya belajar visual akan kesulitan menerima materi yang diberikan, untuk penggunaannya metode cramah cenderung membosankan bila digunakan untuk kegiatan yang relatif lama, guru juga kesulitan untuk menyimpulkan bahwa siswa paham dan tertarik dengan apa yang disampaikan, dan siswa menjadi lebih pasif karena kurangnya interaksi.

Penelitian ini bertujuan antara lain; mengembangkan media kartu bergambar untuk menyediakan informasi terkait kesiapsiagaan bencana dan mengetahui kelayakan media kartu bergambar yang dikembangkan. Kartu bergambar diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi siswa, yakni dapat membantu memberikan informasi terkait kesiapsiagaan bencana melalui kartu bergambar, kemudian untuk guru dapat digunakan sebagai salah satu model kegiatan dalam memberikan materi terkait kesiapsiagaan bencana bagi para siswa, dan bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan penetapan kebijakan pelaksanaan layanan BK dalam upaya peningkatan mutu layanan pendidikan untuk siswa guna mengetahui atau menyadaran akan kesiapsiagaan bencana.

## **METODE PENELITIAN Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan

mengadopsi model pengembangan milik Borg and Gall. Hasil akhir penelitian ini adalah kartu bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana) layak digunakan sebagai media layanan bimbingan kelompok di SMP N 1 Wonosari.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMP N 1 Wonosari yang berlokasi di Jl. Kolonel Sugiyono No.35 B, Wonosari Gunungkidul Daerah Istimewa Yogyakarta 55801. Pengambilan data uji coba terbatas kepada siswa dilaksanakan pada bulan Juni 2020

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek uji coba terbatas dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 1 Wonosari sebanyak 23 siswa.

### **Prosedur**

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur yang diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall. Model pengembangan Borg & Gall dipilih karena sesuai dengan penelitian yang akan dikembangkan dimana peneliti ingin menghasilkan suatu produk tertentu dan dibutuhkan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan serta dapat menguji keefektifan suatu produk. Karena keterbatasan peneliti, desain pengembangan yang digunakan pada penelitian ini disederhanakan menjadi empat tahapan saja. Tahap-tahap pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yakni; 1) tahap pencarian dan pengumpulan data, 2) tahap perencanaan produk, 3) tahap pengembangan produk, 4) tahap validasi dan uji coba.

## Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara pada guru dan siswa, observasi, dan angket/kuesioner pada ahli materi, ahli media. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli materi dan media serta angket pengguna.

## Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam proses pengembangan kartu bergambar sebagai media layanan bimbingan kelompok adalah analisis diskriptif sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah dilakukan. Analisis diskriptif merupakan bentuk analisis data untuk menguji generalisasi hasil penelitian berdasarkan atas satu sempel. Analisis deskriptif ini dilakukan melalui pengujian hipotesis deskriptif.

Analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif yang akan diketahui kecenderungan hasil temuan penelitian termasuk dalam kategori sangat baik, baik, cukup, kurang atau sangat kurang.

Kartu bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana) yang dikembangkan dalam penelitian ini diterapkan satu tingkat kelayakan media layanan bimbingan kelompok dengan kriteria penilaian minimal layak dengan ketika memiliki jumlah rerata skor  $>2,6 - 3,4$  dari hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, guru bimbingan dan konseling, dan siswa SMP kelas VII

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil informasi dan studi literatur yang telah dilakukan, maka perlu adanya media informasi terkait dengan kesiapsiagaan bencana kepada siswa. Salah

satu alternatif media yang dapat digunakan adalah kartu bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana) sebagai media layanan bimbingan kelompok bagi siswa SMP kelas VII.

Rancangan produk awal kartu bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana) yang merupakan media dua dimensi termasuk kedalam media cetak. Pembuatan kartu bergambar ini menggunakan aplikasi *inkscape*, dimana gambargambar yang diambil sebelum pengeditan adalah dari laman *freepick.com*. Produk awal kartu bergambar berupa kartu persegi panjang yang berukuran 200,5 x 300,5 pada bagian ukuran dalam aplikasi, namun untuk ukuran cetak sebesar 11 x 14 dengan asumsi peneliti agar dapat terlihat jelas bagi siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Jenis huruf yang digunakan sebagai penjelas bagian bawah adalah *Poor Richard* dengan ukuran 36, sedangkan untuk jenis huruf yang digunakan sebagai keterangan pada bagian belakang kartu adalah *sans-serif* dengan ukuran 60,5.

Kartu bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana) ini juga dilengkapi dengan buku petunjuk cara penggunaannya, dan dilengkapi wadah sebagai tempat penyimpanan kartu bergambar.

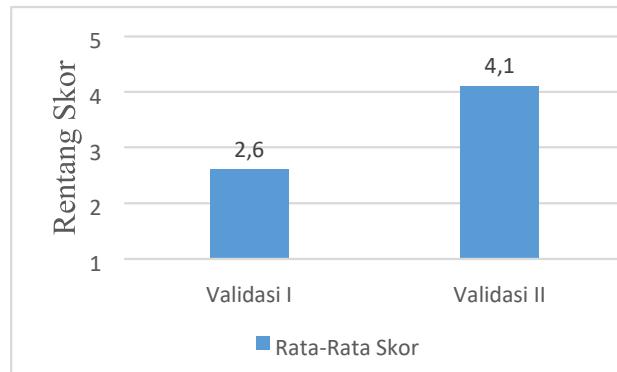
Kartu bergambar tersebut berisikan materi tentang kesiapsiagaan bencana baik secara fisik, psikologis, sosial dan spiritual. Produk kartu bergambar ini divalidasi oleh ahli materi, ahli media yang berkompeten pada bidangnya masingmasing. Validator dari ahli materi ini adalah Dosen Bimbingan Konseling yang berkompeten pada bidang layanan bimbingan kelompok dan materi tentang kebencanaan dan kesiapsiagaan bencana. Validator dari ahli media yakni Dosen Teknologi Pendidikan yang berkompeten pada bidang media dan sumber belajar. Sedangkan lembar penilaian

produk dilaksanakan oleh Guru BK, dan siswa kelas VII SMP N 1 Wonosari.

Perencanaan pembuatan produk kartu bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana) ini memerlukan beberapa tahapan, yakni; menentukan tujuan layanan bimbingan kelompok yang akan dicapai siswa dengan menggunakan media, melakukan tinjauan materi pada pokok bahasan kesiapsiagaan bencana, menentukan peralatan desain serta membuat rancangan desain dari kartu bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana)

#### B. Validasi Ahli Materi

Dosen ahli materi melakukan penilaian terkait materi kartu bergambar KENCANA. Validasi ahli materi dilakukan sebanyak dua kali oleh validator ahli materi. Data penilaian oleh ahli materi dapat dilihat pada gambar 1 berikut.

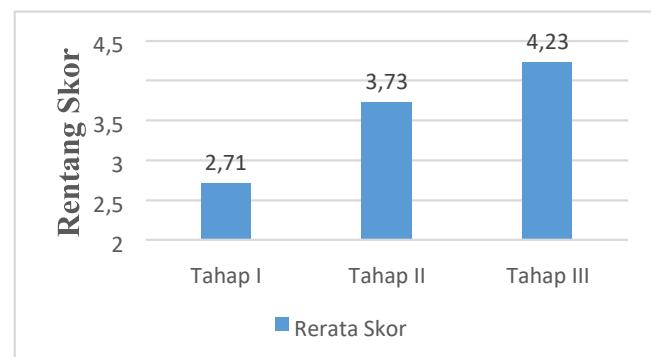


Gambar 1. Diagram Batang rata-rata skor validasi materi

Berdasarkan hasil data dari validasi ahli materi tahap II dapat diperoleh rerata skor 4,10 yang berada pada rentang skor  $>3,4 - 4,2$  dengan kategori "baik". Maka berdasarkan validasi ahli materi tahap II, kartu bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana) dapat dikategorikan sebagai media yang baik dan layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

#### C. Validasi Ahli Media

Dosen ahli media melakukan penilaian terkait aspek tampilan, kualitas bahan, kemasan kartu bergambar KENCANA, dan kesesuaian media yang digunakan. Validasi ahli media dilakukan sebanyak tiga kali oleh validator ahli media. Data penilaian oleh ahli media dapat dilihat pada gambar 2 berikut



4

Gambar 2. Diagram Batang rata-rata skor validasi media

Berdasarkan hasil data dari validasi ahli media tahap III, dapat diperoleh rerata skor 4,3 yang berada pada rentang skor  $>4,2$  dengan kategori "Sangat baik". Maka berdasarkan validasi ahli media tahap III, kartu bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana) dapat dikategorikan sebagai media yang baik dan layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

Setelah produk yang dikembangkan sudah dinyatakan layak untuk uji coba tanpa revisi oleh ahli materi dan ahli media, maka selanjutnya produk dinilai oleh guru BK sebagai pengguna dan siswa kelas VII SMP N 1 Wonosari sebagai subjek uji coba terbatas.

Berdasarkan hasil data dari pengguna (Guru BK) diperoleh rerata skor 4,3 yang berada pada rentang skor  $>4,2$  dengan kategori "Sangat Baik" dan layak digunakan sebagai uji coba tanpa revisi.

Pelaksanaan uji coba terbatas dilaksanakan kepada 23 siswa kelas VII.

Pemilihan subjek dilaksanakan secara acak dengan pertimbangan pihak sekolah. Pelaksanaan uji coba terbatas ini dilaksanakan secara online dengan cara membuat video demonstrasi kartu bergambar KENCANA, hal ini dilaksanakan karena kegiatan belajar masih dilaksanakan dirumah masing-masing, sehingga peneliti merubah rencana penelitian yang tadinya dilaksanakan secara tatap muka menjadi secara online. Kemudian nantinya siswa menlai video demonstrasi kartu bergambar KENCANA tersebut melalui *google form* yang telah dibuat oleh peneliti.

Dari 23 siswa yang memberi penilaian pada kartu bergambar KENCANA dapat diperoleh rerata skor 3,99 yang berada pada rentang skor >3,4 - 4,2 dengan kategori “Baik”

## **Pembahasan**

### **1. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur yang diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall dengan prosedur penelitian sebagai berikut:

#### **a. Tahap Pencarian dan Pengumpulan Data**

Tahap ini, peneliti melakukan pengukuran dan pengumpulan data yang relevan yang akan digunakan

sebagai bahan perencanaan pengembangan media melalui observasi dan studi literatur.

#### **b. Tahap Perencanaan Produk**

Produk yang akan dibuat yakni kartu bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana) sebagai media layanan bimbingan kelompok. Materi yang ada pada kartu bergambar KENCANA tersebut adalah kesiapsiagaan bencana secara fisik, psikologis, sosial, dan spiritual. *Software* yang digunakan dalam pembuatan

produk ini adalah *inkscape* dan penunjang gambar yang digunakan adalah *freepick.com*.

#### **c. Tahap Pengembangan Produk**

Guna menghasilkan produk yang dinginkan pada penelitian ini, peneliti membuat beberapa tahapan, yakni:

##### **1) Menentukan Materi**

Materi yang digunakan sebagai bahan pembuatan produk adalah berdasarkan kebutuhan siswa, kemudian baru peneliti mengumpulkan materi tentang kesiapsiagaan bencana secara fisik, psikologis, sosial dan spiritual.

##### **2) Menentukan Media**

Peneliti menggunakan *Software inkscape* yang digunakan dalam pembuatan produk ini dan penunjang gambar-gambar yang diambil adalah menggunakan *freepick.com*. *Software* tambahan dalam penelitian ini adalah *Adhobe Premier Pro* yang digunakan untuk membuat video demonstrasi Kartu Bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana), serta *google drive* dan *google form* sebagai tempat penyimpanan yang dapat diakses siswa untuk menilaian produk. d. Tahap Validasi dan Uji Coba

Peneliti membuat beberapa tahapan, yakni:

##### **1) Membuat kisi-kisi penilaian produk untuk validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi guru BK sebagai pengguna, dan uji coba terbatas untuk siswa.**

2) Membuat instrument validasi ahli dan uji coba terbatas berdasarkan kisi-kisi dengan kriteria sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK) untuk penilaian kelayakan media layanan bimbingan kelompok. 3) Validasi ahli materi, ahli media, dan Guru BK sebagai pengguna serta uji coba terbatas kepada siswa

2. Kelayakan Kartu Bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana) sebagai Media Layanan Bimbingan Kelompok adalah sebagai berikut:

- a. Materi pada kartu bergambar KENCANA dinilai layak untuk diuji coba tanpa revisi oleh ahli materi memperoleh rerata skor 4,10 dengan kategori baik.
- b. Berdasarkan validasi ahli media, kartu bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana) dapat dikategorikan sebagai media yang baik dan layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi memperoleh rerata skor 4,3 dengan kategori sangat baik.
- c. Berdasarkan hasil validasi oleh Guru BK terhadap kartu bergambar KENCANA sebagai media layanan bimbingan kelompok mendapatkan rerata skor 4,3 dengan kategori sangat baik dan layak digunakan sebagai media layanan bimbingan kelompok.
- d. Uji coba terbatas diberikan kepada kelas VII SMP N 1 Wonosari sebanyak 23 siswa dan diperoleh rerata skor 3,99 dengan kategori baik, sehingga kartu bergambar KENCANA layak digunakan sebagai media layanan bimbingan kelompok.
- e. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, Guru BK dan Siswa maka kartu bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana) sebagai media layanan bimbingan kelompok mendapatkan rerata skor 4,1725 yang berada pada kategori "baik". Sehingga kartu bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana) dinyatakan layak sebagai media layanan bimbingan kelompok untuk siswa kelas VIII.

### SIMPULAN DAN SARAN Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa kartu bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana) sebagai media layanan bimbingan kelompok. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah

prosedur yang diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall dengan prosedur penelitian; 1) Tahap pencarian dan pengumpulan data, 2) Tahap perencanaan produk, 3) Tahap pengembangan produk, 4) Tahap validasi dan uji coba.

Berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, Guru BK dan Siswa maka kartu bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana) sebagai media layanan bimbingan kelompok mendapatkan rerata skor 4,1725 yang berada pada kategori "baik". Sehingga kartu bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana) dinyatakan layak sebagai media layanan bimbingan kelompok untuk siswa kelas VIII.

### Saran

Kartu kata bergambar KENCANA (Kesiapsiagaan Bencana) dapat dikembangkan lagi dengan cakupan materi yang lebih luas serta dapat dengan menambahkan jumlah kartu bergambar yang lebih banyak, agar siswa tidak mudah hafal dengan gambar-gambar yang sudah pernah dilihat.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bujuri, Dian A. 2018 Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Literasi*, Volume IX, No. 1
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dew, R. E., Daniel, S. S., Goldston, D. B., McCall, W. V., Kuchibhatla, M., Schleifer, C., Triplett, M.F., & Koenig, H. G. (2010). A prospective study of religion/spirituality and depressive

- symptoms among adolescent psychiatric patients. *Journal of Affective Disorders*, 120 (1-3), 149-157. doi:10.1016/j.jad.2009.04.029
- Kilic, E. Z., Ozguven, H. D., & Sayil, I. (2003). The Psychological effects of parental mental health on children experiencing disaster: *The jurnal of experience Bolu earthquake in Turkey. Family Process*, 42, 485-495. <http://dx.doi.org/10.1111/j.15455300.2003.00485.x>.
- Kurniawan, L, dkk. 2011. *Indeks Rawan Bencana Indonesia*. Jakarta : BNBP (Badan Nasional Penanggulangan Bencana).
- Mondal, R., et al. (2013). Acute stress-related psychological impact in children following devastating natural disaster, the Sikkim earthquake (2011) India. *Journal of Neuosciences in Rural Practice*, 4, 19-23. <http://dx.doi.org/10.4103/09763147.116434>.
- Nana Sudjana . (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Rusmiyati, C., Hikmawati, E. (2012). Penanganan Dampak Sosial Psikologis Korban Bencana Merapi. *Jurnal Informasi*, Vol. 17, No. 02
- Supartini, E, dkk. 2017. *Latihan Kesiapsiagaan Bencana membangun kesadaran, kewaspadaan, dan kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana*. Jakarta : BNBP (Badan Nasional Penanggulangan Bencana).
- Uemoto, M., Asakawa, A., Takamiya, S., Asakawa, K., & Inui, A. (2012). Kobe earthquake and post-traumatic stress in school-aged children. *Journal International of Behavior and Medicine*, 19, 243-251. <http://dx.doi.org/10.1007/s12529-011-9184-3>
- Widayati, A. 2004. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. III No. 1 – Tahun 2004 Hal. 66 - 70
- Yonekura, T., Ueno, S., & Iwanaka, T. (2013). Care of children in a natural disaster: Lesson learned from the great East Japan earthquake and tsunami. *Jurnal of Pediatric Surgery International*, 29, 1047-1051. <http://dx.doi.org/10.1007/s00383-0133405-6>