

PENGEMBANGAN BUKU SAKU DIGITAL SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENGELOLA KONFLIK ANTARPRIBADI SISWA SMK

Ramadhan Aulia Putri¹, Mahdum², Kiki Mariah³

^{1,2,3} BK FKIP Universitas Riau

1ramadhan.aulia5980@student.unri.ac.id, 2mahdum@lecturer.unri.ac.id,

3kikimariah@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the high incidence of interpersonal conflicts among Vocational High School (VHS) students, which negatively affect their social relationships and learning concentration. The purpose of this study was to develop a digital pocketbook as a guidance and counseling medium to assist vocational high school students in managing interpersonal conflicts. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of the Analysis, Design, Development, and Implementation stages. The research subjects included media experts, material experts, vocational high school students, and guidance and counseling teachers. Data were collected through interviews, questionnaires, validation sheets, and practicality assessment instruments. The findings revealed that the developed digital pocketbook achieved a very high validity level, with an average percentage score of 98.05%. The practicality test results also indicated that the media was highly practical, with percentages of 90.00% from students and 95.55% from guidance and counseling teachers. The digital pocketbook was developed using the Heyzine Flipbook platform and was equipped with interactive features such as quizzes, self-reflection activities, and conflict management tips. Therefore, the developed digital pocketbook is considered suitable for use as a supporting medium in guidance and counseling services to enhance students' understanding and skills in effectively managing interpersonal conflicts.

Keywords: Digital Pocketbook, Interpersonal Conflict Management, Vocational High School Students

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya kejadian konflik antarpribadi di kalangan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang berdampak negatif terhadap hubungan sosial dan konsentrasi belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku saku digital sebagai media bimbingan dan konseling untuk membantu siswa SMK dalam mengelola konflik antarpribadi. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Implementation* (Implementasi). Subjek penelitian meliputi ahli media, ahli materi, siswa SMK, serta guru bimbingan dan konseling. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, lembar validasi, dan instrumen penilaian praktikalitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku saku digital yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi dengan rata-rata persentase sebesar 98,05%. Hasil uji praktikalitas

juga menunjukkan bahwa media tersebut sangat praktis digunakan, dengan persentase sebesar 90,00% berdasarkan penilaian siswa dan 95,55% berdasarkan penilaian guru bimbingan dan konseling. Buku saku digital ini dikembangkan menggunakan platform *Heyzine Flipbook* dan dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif seperti kuis, kegiatan refleksi diri, serta tips pengelolaan konflik. Dengan demikian, buku saku digital yang dikembangkan dinilai layak digunakan sebagai media pendukung dalam layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengelola konflik antarpribadi secara efektif.

Kata Kunci: Buku Saku Digital, Mengelola Konflik Antarpribadi, Siswa SMK

A. Pendahuluan

Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berada pada tahapan perkembangan masa remaja. Masa Remaja (*adolescence*) merupakan masa perkembangan transisi antara masa anak-anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional (Santrock, 2003). Remaja memang tidak sepenuhnya akan mengalami masa sulit akibat perubahan dalam dirinya, namun remaja rentan mengalami konflik jika perubahan dalam proses perkembangannya dirinya tidak disertai bimbingan dari lingkungan sekitarnya (Santrock, 2003). Konflik yang terjadi di kalangan remaja biasanya berupa konflik antarpribadi. Konflik terjadi karena adanya perbedaan atau pertentangan atau juga ketidakcocokan antara individu satu dan individu lain. Masing masing

individu bersikukuh untuk dapat mempertahankan tujuannya atau kepentingannya masing-masing (Setiadi & Kolip, 2011).

Konflik bisa terjadi karena adanya perbedaan atau pertentangan atau juga ketidakcocokan antara individu satu dan individu lain (Anggreini & Maftuh, 2020). Jika fenomena permasalahan remaja di Indonesia berupa konflik antarpribadi tidak segera ditangani dan diarahkan secara tepat maka akan berdampak pada hubungan sosial, konsentrasi belajar, bahkan perkembangan diri individu tersebut (Nadya dkk., 2020).

Pada latar persekolahan, konflik yang sering timbul adalah konflik hubungan antarpribadi. "*The most common and visible type of conflict in school as well as other organizations is interpersonal conflict*" Konflik sederhana yang terjadi misalnya,

antara peserta didik dengan guru berkenaan penegakan disiplin oleh guru, proses belajar yang kurang memuaskan peserta didik atau guru kurang perhatian terhadap peserta didik, antara peserta didik membuat temannya sebagai bahan tertawaan, mengejek, menghina, mengganggu, memeras dan sebagainya (Wahyudi, 2011).

Bukti maraknya konflik antarpribadi di kalangan pelajar yakni diungkapkan Komisi Nasional Perlindungan Anak (Komnas Anak) mencatat jumlah kasus tawuran antar pelajar pada tahun 2015 meningkat dibandingkan dengan tiga tahun kebelakang. Sepanjang enam bulan pertama tahun 2015 ada 139 kasus tawuran pelajar, lebih banyak dibanding pada tahun 2014 yang jumlahnya 128 kasus. Sebanyak 12 kasus 139 kasus diantaranya menyebabkan kematian (Aziza & Nursalim, 2018).

Berdasarkan hasil survey Dinas Pendidikan Jawa Timur (Metropolis, Jawa Pos) pada Selasa 15 November 2016, menunjukkan prevalensi remaja yang mengalami konflik dengan teman sebaya sebanyak 21%, dan sebanyak 81% dari 141

remaja yang menjadi sampel menyatakan pernah mengalami perselisihan dan konflik dengan teman sebaya di sekolah. Konflik seperti ini tidak hanya terjadi pada masyarakat awam, kalangan pelajar juga banyak berkonflik dengan disertai tindakan agresif berupa kekerasan fisik (Latipun, 2006).

Konflik antarpribadi tidak pernah lepas dari kehidupan yang dinamis dan terus mengalami perubahan. Perubahan yang terjadi dalam kehidupan manusia merupakan sumber munculnya sebuah konflik antarpribadi (Aziza & Nursalim, 2018). Dampak positif dari konflik adalah menumbuhkan dorongan yang kuat untuk menyelidiki suatu masalah dan berbuat yang mengarah pada penyelesaian masalah tersebut. Sedangkan dampak negatifnya adalah dapat meningkatkan anggapan negatif pada pihak lain dan hal ini dapat menciptakan masalah yang serius. Salah satu permasalahan dalam konflik antarpribadi adalah metode pengelolaan yang kurang tepat, Individu cenderung lebih berfokus pada upaya menyakiti atau menyerang pihak lain dari pada

mencari solusi yang tepat (Dayakisni & Hudaniah, 2009).

Konflik antarpribadi merupakan salah satu permasalahan sosial yang sering dialami peserta didik di lingkungan sekolah. Konflik dapat terjadi akibat perbedaan pendapat, kepentingan, maupun pola komunikasi antar individu yang kurang efektif. Berdasarkan hasil pra-riset melalui wawancara dengan guru bimbingan dan konseling (BK) serta penyebaran angket kepada siswa kelas XI di salah satu SMK Pekanbaru, diketahui bahwa sebanyak 53,3% dari 184 responden masih memiliki kemampuan yang rendah dalam mengelola konflik antarpribadi.

Kondisi tersebut ditunjukkan melalui kecenderungan siswa menghindari konflik, kurang tertarik mencari solusi kreatif, menerima keputusan orang lain meskipun tidak sesuai dengan keinginannya, hingga menggunakan sikap dominan dalam penyelesaian konflik. Selain itu, sebagian siswa juga kurang tertarik menggali akar penyebab permasalahan sehingga konflik yang terjadi tidak terselesaikan secara efektif.

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Palette dkk. (2024) yang menyatakan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengatasi konflik masih tergolong rendah karena kurangnya pemahaman mengenai cara penyelesaian konflik dalam kehidupan sehari-hari serta pola komunikasi yang digunakan saat menghadapi konflik.

Dalam membantu siswa mengelola konflik antarpribadi, guru BK memiliki peran penting melalui pemberian layanan bimbingan dan konseling khususnya pada bidang sosial. Jika konflik antarpribadi tidak dikelola dengan baik maka akan menyebabkan hubungan sosial siswa dengan sekitarnya menjadi tidak optimal. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK di salah satu SMK Pekanbaru, layanan yang diberikan selama ini masih terbatas pada bimbingan klasikal dan konseling individu tanpa didukung media layanan yang menarik dan interaktif. Akibatnya, perubahan perilaku siswa dalam mengelola konflik belum terlihat secara optimal, sehingga siswa masih melakukan kekerasan, adu fisik, saling ejek, dan

menghindar apabila dihadapkan dengan konflik.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Mansi dkk., (2021) yang menunjukkan bahwa layanan BK dalam mengatasi konflik belum berjalan maksimal karena keterbatasan media pendukung serta penggunaan metode ceramah dan diskusi yang masih bersifat umum. Padahal, penggunaan media dalam layanan BK dapat membantu memperjelas penyampaian materi, meningkatkan ketertarikan siswa, serta mendukung efektivitas pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Hal ini memperkuat kebutuhan akan media layanan bimbingan dan konseling yang tidak hanya menarik tetapi juga visual dan interaktif, yang dapat membantu siswa memahami cara mengelola konflik dengan efektif di lingkungan sekolah.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media layanan BK yang inovatif, mudah diakses, dan sesuai dengan perkembangan teknologi untuk membantu siswa memahami cara mengelola konflik antarpribadi secara efektif. Salah satu media yang dapat digunakan dalam layanan BK

adalah buku saku digital. Menurut Cangara (2016), media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak sehingga dapat membantu proses komunikasi menjadi lebih efektif. Dalam konteks layanan BK, buku saku digital menjadi media yang relevan karena dapat diakses melalui smartphone, memuat materi singkat, praktis, dan menarik bagi siswa. Pengembangan media dalam penelitian ini dilakukan menggunakan platform *Heyzine Flipbook* yang dilengkapi fitur interaktif seperti gambar, audio, barcode, kuis, latihan mandiri, refleksi diri, dan afirmasi positif.

Penggunaan platform tersebut memungkinkan buku saku digital dapat diakses dengan mudah tanpa harus mengunduh aplikasi tambahan. Buku saku digital merupakan buku elektronik yang berisi materi singkat, mudah dibawa kemana saja, dapat dibaca kapan pun, dan dimanapun, serta membantu dan menarik perhatian bagi siswa (Chairudin & Dewi, 2021).

Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2013), pengembangan merupakan proses penyempurnaan

produk yang dilakukan secara sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku saku digital sebagai media bimbingan dan konseling dalam mengelola konflik antarpribadi siswa SMK yang valid, praktis, dan dapat digunakan sebagai media pendukung layanan BK di sekolah. Pengembangan buku saku digital Mengelola Konflik Antarpribadi Siswa SMK menjadi solusi tepat untuk mengisi celah layanan BK di salah satu SMK Pekanbaru, dengan fokus media interaktif mandiri yang mendukung siswa mengelola konflik antarpribadi secara efektif dan guru BK dalam implementasi layanan bimbingan klasikal dan bimbingan kelompok dalam bidang sosial.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis*, *design*, *development*, dan *implementation*. Penelitian dilakukan di salah satu SMK Pekanbaru pada siswa kelas XI.

Tahap *Analysis* dilakukan melalui wawancara dengan guru BK dan penyebaran angket kepada siswa untuk mengetahui kebutuhan layanan terkait pengelolaan konflik antarpribadi. Tahap *Design* dilakukan dengan merancang struktur isi, tampilan visual, materi, dan fitur interaktif buku saku digital.

Pada tahap *Development*, produk dikembangkan menggunakan platform *Heyzine Flipbook* dengan tambahan fitur gambar, audio, barcode, refleksi diri, dan kuis interaktif.

Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji validitas materi dan media serta praktikalitas media. Uji validitas melibatkan ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan isi, tampilan, bahasa, dan penyajian media. Sementara itu, uji praktikalitas dilakukan kepada sepuluh siswa kelas XI dan satu guru BK untuk mengetahui kemudahan penggunaan dan daya tarik media.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, lembar validasi ahli materi dan media, serta lembar praktikalitas. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase dengan

kategori kelayakan sangat valid, valid, praktis, dan sangat praktis.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan buku saku digital ini dilakukan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Sugiyono, 2023). Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa buku saku digital yang dikembangkan sebagai media untuk membantu siswa SMK dalam memahami konflik serta memfasilitasi proses pengelolaan konflik secara positif.

Pada tahap Analisis (*Analyze*): Peneliti melakukan tiga bentuk analisis utama. Pertama, analisis kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah menerapkan produk buku saku digital hasil pengembangan. Kedua, analisis karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya, hasilnya menunjukkan bahwa siswa selaku Generasi Z menunjukkan ketergantungan yang tinggi pada media digital berbasis visual. Ketiga, analisis materi mendasari penentuan

substansi isi buku saku yang merujuk pada Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD).

Pada tahap Perancangan (*Design*): Tahap desain merupakan proses perencanaan secara sistematis yang mencakup perancangan konsep dan konten produk. Pada tahap ini, setiap komponen produk dirancang secara detail, disertai petunjuk implementasi yang jelas dengan spesifikasi ukuran buku saku digital A5. Struktur isi dirancang mencakup: cover, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, bab I: pemahaman konflik antarpribadi, bab II: gaya pengelolaan konflik, bab III: tips dan strategi pengelolaan konflik, lembar refleksi mandiri, serta kuis interaktif. Perangkat lunak yang digunakan dalam tahap layout dan grafis canva.

Pada tahap Pengembangan (*Development*): Rancangan dari canva selanjutnya diintegrasikan ke dalam platform web *Heyzine Flipbook* untuk ditransformasikan menjadi buku elektronik interaktif yang memiliki efek membalik halaman (*page-flip*), disisipi musik latar instrumen yang menenangkan, navigasi *hyperlink*, dan kuis digital.

Setelah produk selesai diproduksi, dilakukan uji validitas oleh para ahli.

Rancangan yang telah dibuat direalisasikan menjadi produk buku saku digital menggunakan aplikasi canva melalui platform *Heyzine Flipbook*. Produk dilengkapi dengan teks, gambar, dan fitur interaktif.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Media

Validator	Aspek Penilaian	Indikator	Tingkat Validitas	Kategori
Ahli Media	Aspek Kelayakan Kegrafikan	Ukuran	100,00%	Sangat Valid
		Desain cover	100,00%	Sangat Valid
		Desain isi	93,33%	Sangat Valid
	Total		293,33%	
	Rata-Rata Kevalidan		97,77%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, validator ahli media memberikan penilaian rata-rata sebesar 97,77% yang masuk kategori "Sangat Valid". Terdapat beberapa saran dan perbaikan dari validator media, antara lain: (a) merevisi urutan pencantuman logo pada cover depan; (b) menyelaraskan kontras warna font dengan latar belakang agar teks lebih mudah terbaca; dan

(c) menyesuaikan karakter gambar ilustrasi agar selaras dengan karakteristik siswa SMK. Berikut ini adalah versi media sebelum dan sesudah revisi.



Gambar 1 dan 2 Desain Media Sebelum dan sesudah Revisi



Gambar 1 dan 2 Desain Media Sebelum dan sesudah Revisi

Adapun hasil penilaian dari validator tersebut dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Validasi
oleh Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Indikator	Ting Valid	Kategori
Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian isi materi dan konsep materi	100,00 %	Sangat Valid
	Kejelasan maksud dari materi	100,00 %	Sangat Valid
	Mendorong pemahaman dan keingintahuan	100,00 %	Sangat Valid
Aspek Kelayakan Bahasa	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	90,00 %	Sangat Valid
	Kesesuaian dengan peserta didik	100,00 %	Sangat Valid
	Struktur kalimat mudah dipahami	100,00 %	Sangat Valid
	Total	590,00 %	
Rata-Rata Kevalidan		98,33 %	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2, hasil penilaian oleh ahli materi menghasilkan rata-rata skor sebesar 98,33% (Sangat Valid). Catatan perbaikan dari ahli materi berfokus pada penambahan petunjuk penggunaan buku saku digital yang eksplisit, baik bagi operasional Guru BK maupun panduan bagi peserta

didik. Peneliti telah merevisi produk sesuai seluruh masukan para ahli sebelum melanjutkan ke tahap implementasi. Selanjutnya pada tahap Implementasi (*Implementation*): Produk hasil revisi di uji cobakan secara langsung di SMK Perbankan Riau untuk mengukur tingkat praktikalitas penggunaan di lapangan.

**Tabel 3 Hasil Uji Praktikalitas
Kelompok Kecil Oleh Siswa**

Aspek	Indikator	Nilai Praktis	Kategori
Kemandirian dan Kebermanfaatan	Ketertarikan penggunaan buku saku digital	89,33%	Sangat Praktis
	Materi buku saku digital	88,67%	Sangat Praktis
	Bahasa yang digunakan	92,00%	Sangat Praktis
Rata-rata Persentase		90,00%	Sangat Praktis

**Tabel 4 Hasil Uji Praktikalitas Oleh
Guru BK**

Aspek	Indikator	Nilai Praktis	Kategori
Kemandirian dan Kebermanfaatan	Ketertarikan penggunaan buku saku digital	93,33%	Sangat Praktis
	Kemudahan penggunaan buku saku digital	93,33%	Sangat Praktis
	Manfaat media buku saku digital	100,00 %	Sangat Praktis
Rata-rata Persentase		95,55%	Sangat Praktis

Data kuantitatif pada Tabel 3 dan 4 membuktikan bahwa respon dari Guru BK (90,00%) dan peserta didik (95,55%) Baik Guru BK maupun siswa secara kompak dan bersama-sama memberikan nilai yang sangat tinggi, sehingga media buku saku digital ini terbukti sangat mudah, efisien, dan nyaman digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan di sekolah. Media buku saku digital ini pada kualifikasi "Sangat Praktis" dan layak digunakan tanpa memerlukan modifikasi.

Setelah melakukan uji coba melalui kelompok kecil dalam bentuk layanan bimbingan klasikal, buku saku digital dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung penyampaian materi terkait pemahaman dalam mengelola konflik antarpribadi serta strategi efektif seperti refleksi diri dan afirmasi. Penggunaan media digital dalam layanan klasikal dinilai efektif karena mampu menjangkau siswa dalam jumlah besar secara bersamaan serta meningkatkan keterlibatan melalui fitur interaktif seperti kuis, audio, dan animasi halaman.

Berdasarkan hasil validasi media Buku Saku Digital yang

memperoleh kategori sangat valid dari ahli media dengan presentase 97,77% dan ahli materi dengan presentase 98,33% yang menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan materi, tampilan, bahasa maupun keterpakaian dalam layanan bimbingan dan konseling.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian oleh Mansi, Hulukati, dan Usman (2021) yang menyatakan bahwa pengembangan buku saku manajemen konflik telah layak digunakan sebagai media dalam layanan bimbingan dan konseling sosial setelah melalui uji validasi ahli. Artinya, penggunaan buku saku tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, tetapi juga memiliki potensi efektif dalam membantu peserta didik memahami dan mengelola konflik antarpribadi secara lebih baik.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang dilakukan pada siswa dan guru BK juga menunjukkan kategori sangat praktis dengan presentase 90% dan 95,00% yang berarti media mudah digunakan dan menarik perhatian pengguna. Peserta didik cenderung menyukai bacaan yang menarik dengan sedikit

uraian dan banyak gambar atau warna yang dapat menjadi bentuk komunikasi nonverbal yang dapat menyampaikan pesan secara instan dan lebih bermakna (Loupatty, 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Salima dkk. (2022) yang menyatakan bahwa media bimbingan yang menarik dan mudah dipahami mampu meningkatkan wawasan peserta didik secara signifikan.

Hal tersebut juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Solviana dkk. (2024) yang menyatakan bahwa pengembangan buku saku digital berbasis kearifan lokal dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran, dengan hasil validasi media, materi, bahasa, dan budaya berada pada kategori sangat layak serta didukung oleh respon positif dari guru dan peserta didik. Meskipun media telah dinyatakan sangat valid, validator ahli media dan materi tetap memberikan beberapa saran perbaikan sebelum media diuji cobakan kepada siswa. Revisi bertujuan untuk mengoptimalkan kerapian dan kesesuaian media dengan kaidah akademik. Penyempurnaan dilakukan dengan

mengacu pada saran dari ahli media dan ahli materi sebelum media dinyatakan layak untuk digunakan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susilo, A. (2022) menyatakan bahwa proses revisi berdasarkan masukan ahli penting dilakukan untuk menyempurnakan media sehingga lebih efektif dan mudah digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Selanjutnya berdasarkan penelitian Rosdiana, Raupu, dan Hilma (2022) menyatakan bahwa, Penggunaan buku saku digital ini juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, karena memanfaatkan teknologi serta menyajikan materi secara kontekstual berbasis STEM sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep, minat belajar, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, keberhasilan Buku Saku Digital Mengelola Konflik Antarpribadi dalam membantu peserta didik tidak hanya ditinjau dari hasil praktikalitas yang berada pada kategori sangat praktis, tetapi juga didukung oleh kualitas tampilan, materi, dan bahasa yang

telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian yang telah dilaksanakan di SMK Perbankan Riau terkait pengembangan media Buku Saku Digital Mengelola Konflik Antarpribadi, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Buku Saku Digital Mengelola Konflik Antarpribadi yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat valid dari ahli media dengan presentase 97,77% maupun ahli materi dengan presentase 98,33%. Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, penyajian, kegrafikan, dan kebahasaan. Oleh karena itu, buku saku digital ini dinilai layak digunakan sebagai media pendukung dalam layanan bimbingan dan konseling untuk membantu peserta didik memahami dan mengelola konflik antarpribadi secara lebih baik.
2. Buku Saku Digital Mengelola Konflik Antarpribadi yang

dikembangkan juga terbukti memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan hasil uji coba pada Siswa dan guru BK. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ini berada pada kategori sangat praktis dengan rata-rata persentase 90,00% dan 95,00%. Dengan demikian, buku saku digital ini telah memenuhi kriteria kepraktisan, baik dari aspek kemenarikan, kemudahan penggunaan, maupun manfaat dalam mendukung pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling secara efektif dan efisien.

3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Buku Saku Digital Mengelola Konflik Antarpribadi dapat menjadi alternatif media layanan bimbingan dan konseling yang inovatif di sekolah. Media ini tidak hanya mempermudah guru BK dalam menyampaikan materi, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa dalam mengelola konflik secara lebih positif. Dengan demikian, pengembangan media berbasis digital seperti ini diharapkan dapat terus dikembangkan dan

dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam layanan Bimbingan dan konseling di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Cangara, H. H. (2006). *Pengantar ilmu komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2009). *Psikologi sosial* (Edisi revisi). Malang: UMM Press.
- Latipun. (2006). *Psikologi konseling* (Edisi ketiga). Malang: UMM Press.
- Santrock, J. W. (2003). *Masa remaja* (Edisi ke-10). New York, NY: McGraw-Hill.
- Setiadi, E. M., & Kolip, U. (2011). *Pengantar sosiologi: Pemahaman fakta dan gejala permasalahan sosial, teori, aplikasi, dan pemecahannya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wahyudi. (2011). *Manajemen Konflik dalam Organisasi*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal :

- Anggreini, P., & Maftuh, B. (2020). Pendidikan resolusi konflik. *Al Fitrah: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 2(1), 200.
- Aziza, M. N., & Nursalim, M. (2018). Penerapan teknik sosiodrama dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan mengatasi konflik interpersonal kelas X di SMK Dharma Wanita Gresik. *Jurnal BK UNESA*, 8(2).
- Chairudin, M., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan bahan ajar buku saku digital berbasis problem based learning pada mata pelajaran ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 951–962.
- Loupatty, F. J. I. (2022). Strategi komunikasi di masa pandemi Covid-19 dengan menggunakan komunikasi non-verbal. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 10(1), 1–16.
- Mansi, A. J., Hulukati, W., & Usman, I. (2021). Pengembangan buku saku manajemen konflik sebagai media bimbingan dan konseling sosial di

- SMKS Gotong Royong Gorontalo. *Student Journal of Guidance and Counseling*, 1(1), 19–25.
- Nadya, F., & Malihah, E. (2020). Kemampuan resolusi konflik interpersonal dan urgensinya pada siswa. *Sosietas*, 10(1), 775–790.
- Palette, T., Mapandin, A., & Massa, N. (2025). Hubungan antara kecerdasan emosional dengan kemampuan mengatasi konflik pada siswa di SMK Kristen Tagari Rantepao tahun 2024. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Promotif*, 9(2), 259–268.
- Rosdiana, R., Raupu, S., & Hilma, H. (2022). Pengembangan buku saku digital berbasis STEM pada materi bangun ruang sisi datar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 1818–1827.
- Salima, I. N., Prabowo, A. S., & Handoyo, A. W. (2022). Pengembangan media bimbingan Stacko Holland untuk meningkatkan wawasan karir pada siswa SMA. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(2), 117–128.
- Solviana, M. D., Novitasari, A., Pratama, A. O. S., & Weance, P. (2024). Pengembangan buku saku digital berbasis kearifan lokal Kabupaten Kaur pada materi ekosistem kelas X MAN Kaur. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(10).
- Susilo, A. (2022). Smart media: Alternatif pelayanan bimbingan dan konseling berbasis online. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 11(1), 99–112.