

**PENGEMBANGAN MEDIA CERPEN *CULTURE SHOCK* BERBASIS WEBSITE
PADA MAHASISWA PERANTAUAN ANGKATAN 2024 PRODI BK UKSW
SALATIGA**

Tiorida Hutabarat¹, Tritjahjo Danny Soesilo²

^{1,2}Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana,

¹tioridahutabarat0602@gmail.com,

²tritjahjo.danny@uksw.edu

ABSTRACT

This study aims to develop a website-based short story medium with the theme of culture shock to support the self-adjustment process of overseas students. The story presents emotional and psychological challenges commonly experienced by students when transitioning and adapting to a new cultural environment. The research employs the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) to design a digital short story that is easily accessible and relevant to the target audience. Validation by guidance and counseling experts confirmed that the media is highly feasible for use in educational and counseling services. Student evaluations showed very positive responses and supported greater understanding and self-acceptance in facing cultural transitions. This digital short story media serves as an innovative, inspiring, and practical educational alternative in character education and guidance services.

Keywords: culture shock, self-adjustment, overseas students, short story, website media, guidance and counseling

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media cerpen berbasis website dengan tema *culture shock* guna mendukung proses penyesuaian diri mahasiswa perantauan. Cerita yang disajikan mengangkat tantangan emosional dan psikologis yang umum dialami oleh mahasiswa saat berpindah dan menghadapi lingkungan budaya yang baru. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk merancang cerpen digital yang mudah diakses dan relevan dengan kebutuhan sasaran. Validasi oleh ahli bimbingan dan konseling menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam layanan pendidikan dan konseling. Evaluasi dari mahasiswa menunjukkan respon yang sangat positif, serta mendukung pemahaman dan penerimaan diri dalam menghadapi perubahan budaya. Media cerpen digital ini menjadi alternatif edukatif yang inovatif, inspiratif, dan aplikatif dalam pendidikan karakter dan layanan bimbingan.

Kata kunci: *culture shock*, penyesuaian diri, mahasiswa perantauan, cerpen, media website, bimbingan konseling

A. Pendahuluan

Culture shock diartikan sebagai kondisi psikologis yang dialami oleh mahasiswa perantauan ketika mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan budaya baru yang berbeda dari budaya asalnya. Gejala *culture shock* yang dimaksud meliputi rasa bingung, cemas, terisolasi, frustrasi, dan kesulitan dalam berinteraksi sosial di lingkungan kampus maupun masyarakat sekitar. Untuk menjangkau lebih banyak mahasiswa dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini, cerpen-cerpen tersebut dikemas dalam bentuk digital melalui sebuah media pembelajaran berbasis website yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Melalui pendekatan literasi berbasis cerita, mahasiswa tidak hanya mendapatkan informasi, tetapi juga ruang untuk memahami pengalaman secara mendalam dan reflektif. Dengan adanya media ini, diharapkan mahasiswa perantauan Prodi BK Angkatan 2024 di Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga dapat lebih memahami dinamika *culture shock*, memiliki kesadaran terhadap pentingnya

penyesuaian diri, serta merasa didukung dalam proses adaptasi mereka di lingkungan yang baru.

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media cerpen berbasis website dengan tema *culture shock* yang dialami oleh mahasiswa perantauan angkatan 2024 Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW) Salatiga. Fokus pengembangan media diarahkan pada aspek penyesuaian diri mahasiswa terhadap lingkungan baru di kota Salatiga melalui pendekatan literasi cerita pendek. website yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah platform digital berbentuk situs web yang berisi kumpulan cerita pendek (cerpen) yang dikembangkan secara kontekstual berdasarkan tema *culture shock*. Media ini dirancang sebagai sarana edukatif dan reflektif yang dapat diakses oleh mahasiswa perantauan secara daring menggunakan perangkat digital.

Rumusan masalah dalam penelitian ini, bagaimana mengembangkan media cerita pendek tentang *culture shock* berbasis *website* bagi mahasiswa perantauan prodi BK Angkatan 2024 UKSW

SALATIGA. Tujuan dari penelitian ini, mengembangkan media cerita pendek mengenai *culture shock* pada Mahasiswa perantauan prodi BK Angkatan 2024 UKSW SALATIGA.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media cerpen berbasis website dan menguji efektivitas produk tersebut. Menurut Sugiyono (2013), metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. R&D digunakan untuk mengembangkan produk yang relevan dengan kebutuhan pengguna, dalam hal ini adalah mahasiswa perantauan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media cerpen dengan tema *Culture Shock* yang bertujuan untuk memberikan wawasan dan cara mengatasi masalah budaya bagi mahasiswa perantauan di Prodi BK Angkatan 2024 UKSW Salatiga.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi data mengenai pengalaman mahasiswa perantauan terkait *culture shock*, reaksi terhadap cerpen berbasis website, serta kesan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

1. Wawancara : melakukan wawancara terstruktur dengan 9 mahasiswa perantauan untuk menggali pengalaman mereka tentang *culture shock* dan cara mereka menghadapinya.
2. Angket : menyebarkan lembar penilaian kelayakan produk yang akan digunakan yaitu cerpen berbasis *website*. Peneliti akan membuat dan menyebarkan angket untuk pendapat ahli dan angket respon Mahasiswa Perantauan Prodi BK Angkatan 24.
3. Riset Perpustakaan : Peneliti akan melakukan riset perpustakaan untuk mengumpulkan data dari jurnal, artikel, dan buku yang terkait dengan tema *culture*

shock dan pengembangan media pembelajaran berbasis website.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu dosen Bimbingan dan Konseling (BK) dan dosen Bahasa Indonesia, terhadap media cerpen berbasis website yang dikembangkan, diperoleh hasil bahwa media ini dinilai **layak** dan **sangat layak** berdasarkan tiga aspek penilaian, yaitu kesesuaian isi cerita, kelayakan media digital, dan efektivitas dalam pendidikan serta bimbingan konseling.

Pada aspek **kesesuaian isi cerita dengan topik *culture shock***, baik dosen BK maupun dosen Bahasa Indonesia memberikan skor sebesar 17 dari skor maksimal 20. Nilai ini setara dengan persentase sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori **sangat layak**. Aspek **kelayakan media digital** memperoleh skor sebesar 15 (75%) dari dosen BK yang termasuk dalam kategori **layak**, dan skor 17 (85%) dari dosen Bahasa Indonesia yang termasuk dalam kategori **sangat layak**. Sementara itu, pada aspek **efektivitas dalam**

pendidikan dan bimbingan konseling, dosen BK memberikan skor 17 (85%) dan dosen Bahasa Indonesia memberikan skor 16 (80%). Keduanya berada dalam kategori layak hingga sangat layak.

Tabel Rekapitulasi Penilaian Mahasiswa

N o.	Aspek penilaian	Total skor perolehan	Total skor maksimal	%
1	Kelayakan isi dan materi	150	180	83,3%
2	Kelayakan media digital	162	180	90%
3	Kegunaan media	157	180	87,2%
	Rata-rata %	-	-	86,8%

Perhitungan Rata-rata Persentase :

$$\text{Rata Rata} = \frac{83,3+90,0+87,2}{3} \times 100\% = \frac{260,5}{3} = 86,8 \%$$

Berdasarkan rekapitulasi hasil penilaian dari 9 mahasiswa terhadap tiga aspek utama, diperoleh rata-rata persentase pencapaian sebesar 86,8%. Nilai ini termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, yang berarti media cerpen berbasis website yang dikembangkan telah berhasil memenuhi harapan mahasiswa baik dari sisi isi cerita, desain media digital, maupun manfaat langsung yang dirasakan dalam proses adaptasi terhadap *culture shock*. Hasil ini mendukung kesimpulan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam konteks pembelajaran dan bimbingan konseling untuk mahasiswa perantauan.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan **ADDIE** (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) dan menghasilkan media berupa cerpen berbasis website berjudul “*Langkah Kecil di Kota Baru.*” Cerpen ini dirancang untuk membantu mahasiswa perantauan memahami serta menghadapi perasaan tidak nyaman atau kesulitan adaptasi saat tinggal di kota baru. Berdasarkan hasil analisis, banyak mahasiswa perantauan mengalami hambatan

dalam menyesuaikan diri akibat perbedaan budaya, bahasa, kebiasaan, dan lingkungan sosial. Perasaan seperti kebingungan, kurang percaya diri, kerinduan terhadap keluarga, bahkan stres seringkali muncul pada fase awal perantauan.

Cerpen ini disajikan dalam bentuk website agar mudah diakses melalui perangkat digital seperti ponsel maupun laptop. Alur cerita disusun berdasarkan pengalaman nyata yang sering dialami mahasiswa perantauan. Tokoh utama dalam cerita menggambarkan perjalanan emosional dari rasa senang, kaget, sedih, hingga akhirnya dapat menerima keadaan dan beradaptasi dengan lingkungan baru. Alur ini sesuai dengan konsep *culture shock* yang dikemukakan Oberg (1960), yang terdiri dari empat tahap, yaitu honeymoon (euforia awal), frustration (kebingungan), adjustment (penyesuaian diri), dan acceptance (penerimaan).

Pengembangan cerpen ini didasarkan pada **teori culture shock dari Oberg (1960)** dan menggunakan **pendekatan konseling naratif**, yaitu

penggunaan cerita sebagai sarana membantu individu memahami dan menerima perasaannya. Media berbasis cerita semacam ini terbukti bermanfaat karena mahasiswa dapat belajar dari pengalaman tokoh yang menghadapi situasi serupa. Hasil penelitian ini selaras dengan temuan Dewi & Astuti (2022) yang menyatakan bahwa media berbasis naratif dapat membantu mahasiswa mengenali emosinya dan belajar dari situasi yang dialami.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek uji coba yang masih relatif sedikit dan belum dilakukan uji keefektifan jangka panjang untuk menilai dampak berkelanjutan dari penggunaan media. Meski begitu, media ini tetap memberikan inovasi baru dalam layanan bimbingan dan konseling, dengan menggabungkan kekuatan cerita dan teknologi yang dekat dengan mahasiswa masa kini. Cerpen *"Langkah Kecil di Kota Baru"* bukan hanya sekadar cerita untuk dibaca, tapi juga bisa menjadi teman yang menguatkan bagi mahasiswa perantauan. Cerita ini memberi harapan bahwa setiap orang bisa beradaptasi dan tumbuh meski

awalnya merasa sulit tinggal di tempat baru.

D.Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media cerpen berbasis website dengan judul *"Langkah Kecil di Kota Baru"*, dapat disimpulkan bahwa media ini berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE dan disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa perantauan dalam menghadapi culture shock. Proses pengembangan mengikuti lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, hingga menghasilkan produk yang valid dan layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Damono, Sapardi Djoko. (2002). *Sastra Indonesia Modern: Beberapa Catatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The Systematic Design of Instruction* (7th ed.). Pearson Education.
- Fadillah, R. (2018). *Menulis Cerpen Itu Gampang*. Bandung: Yrama

- Widya.
- Febrianty, Y., Octisa, A. R., Fuadi, M. A., Dibrata, A. D., & Nastain, M. (2022). Pengaruh *Culture Shock* Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Rantau Di Yogyakarta. *JKOMDIS: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 2(3), 346–350. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v2i3.377>
- Fuadi, H., & Yusra, Z. (2023). Hubungan *Culture Shock* dengan Penyesuaian Diri pada Mahasiswa Rantau di Universitas Negeri Padang. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 429–436.
- Gay, L. R. (1990). *Educational Research: Competencies for Analysis and Application* (4th ed.). Merrill Publishing Company.
- Hartanto, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*
- Kurniawan, F. (2018). Desain Instruksional Berbasis Web pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*,
- Manery, D. E., Saija, A. F., Angkejaya, O. W., & Bension, J. B. (2023). Hubungan *Culture Shock* Dengan Penyesuaian Diri Mahasiswa Perantau Semester Pertama Tahun 2020 Dan 2021 Di Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura Ambon. *Molucca Medica*, 16(1), 39–50. <https://doi.org/10.30598/molmed.2023.v16.i1.39>
- Manery, F. L., Handayani, N., & Tambunan, T. (2023). Penyesuaian Diri Mahasiswa Perantauan terhadap Lingkungan Budaya Baru. *Jurnal Bimbingan Konseling Terapan*
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyadi, M. (2021). *Panduan Lengkap Menulis Kreatif: Cerpen, Puisi, dan Naskah Drama*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurgiyantoro, B. (2005). Teori pengkajian fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pedersen, P. (1995). *The Five Stages of Culture Shock: Critical Incidents around the World*. Westport, CT: Greenwood

- Press.
- Ruhm, R. (2018). Adapting to New Cultures: The Role of Cultural Intelligence in *Culture Shock*. *International Journal of Cross-Cultural Psychology*, 45(3), 238-249.
- Rosenblatt, L. M. (1995). Literature as exploration (5th ed.). New York: Modern Language Association of America.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjiman, P. (1990). *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi Revisi). Alfabeta.
- Suyitno, I. (2015). "Pengajaran Menulis Kreatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 3(1), 45–57.
- Tarigan, H. G. (2009). *Pengajaran Membaca sebagai Suatu Proses Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Ward, C., Bochner, S., & Furnham, A. (2001). *The psychology of culture shock* (2nd ed.). Routledge.
- Winkel, W. S. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wiyatmi. (2006). *Sastra dan Gender*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hartanto, A. (in press). Pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Manery, F. L., Handayani, N., & Tambunan, T. (in press). Penyesuaian diri mahasiswa perantauan terhadap lingkungan budaya baru. *Jurnal Bimbingan Konseling Terapan*.
- Dewi, D. (2019). Culture shock dan strategi adaptasi mahasiswa perantauan. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 14(2), 101–112.
- Febrianty, Y., Octisa, A. R., Fuadi, M. A., Dibrata, A. D., & Nastain, M. (2022). Pengaruh culture shock terhadap kehidupan sosial mahasiswa rantau di Yogyakarta. *JKOMDIS: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media Sosial*, 2(3), 346–350.

<https://doi.org/10.47233/jkomdis.v2i3.377>

- Fuadi, H., & Yusra, Z. (2023). Hubungan culture shock dengan penyesuaian diri pada mahasiswa rantau di Universitas Negeri Padang. *Edusociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 429–436.