

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN DART BOARD INTERAKSI SOSIAL DALAM BIMBINGAN KELOMPOK KELAS X IPA SMA NEGERI 12 SURABAYA

Lutfiyatul Husniyah

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: lutfiyatulhusniyah@mhs.unesa.ac.id

Titin Indah Pratiwi

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: titinindahpratiwi@unesa.ac.id

Abstrak

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 12 Surabaya. Hasil dari angket DCM yang telah dibagikan di kelas X dan hasil wawancara dari guru BK bahwa masalah siswa selain keterlambatan yaitu masalah interaksi sosial yang rendah khususnya siswa kelas X yang baru memasuki sekolah baru yang disebabkan karena kurangnya pemahaman antara pribadi dan orang lain. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pengembangan yaitu media permainan *dart board* interaksi sosial yang dapat membantu guru BK dalam memberikan suatu layanan bimbingan kelompok pada siswa untuk meningkatkan interaksi sosial. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang memaparkan 10 tahapan pengembangan. Penelitian ini hanya membatasi sampai 5 tahapan, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk.

Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari hasil akseptabilitas ahli materi 76,51% dengan kategori Baik, Tidak perlu direvisi, ahli media 80,15% dengan kategori Baik, Tidak perlu direvisi, ahli praktisi (konselor) 81,87% dengan kategori Sangat Baik, Tidak perlu direvisi, dan calon pengguna (siswa) 92,75% dengan kategori Sangat Baik, Tidak perlu direvisi. Data kualitatif didapatkan dari saran dan masukan dari ahli dan telah direvisi. Sehingga media permainan *dart board* interaksi sosial telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang mencakup aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Perlu adanya pengembangan pada tahapan uji lapangan sesuai dengan prosedur pengembangan borg and gall serta perlu adanya pengembangan informasi tentang interaksi sosial sesuai dengan kebutuhan siswa dan kebutuhan di lapangan selanjutnya.

Kata kunci: pengembangan, *dart board* interaksi sosial, bimbingan kelompok, interaksi sosial

Abstract

Based on the preface study which had done on SMAN 12 Surabaya. The result of problem checklist quisionare on tenth grade students and the result of counselor's interview is that the student problems besides the delays school problem there is a lower of social interaction problem especially happen on tent grade student which just entered into new school that caused by the lack of self-understanding and others. This research aims to produce a development product named dart board social interaction game media that can help counselor in providing a group guidance service for students to improve social interaction. This study use a model of the development of Research and Development (R & D) developed by Borg and Gall which lays out 10 development stages. This research only limit up to 5 stages, namely (1) Research and information collecting, (2) planning, (3) develop preliminary form of product, (4) preliminary field testing, (5) main product revision.

This research uses quantitative and qualitative data. Quantitative data are obtained from the results of material expert acceptability 76,51% with Good category, do not need to be revised, 80,15% of the media experts with a Good category, do not need to be revised, the expert practitioner (counselor) 81,87% with very good category, do not need to be revised, and prospective users (students) 92,75% with very Good category, do not need to be revised. Qualitative data are obtained from experts' suggestion and have been revised. So dart board social interaction game media has been fulfilled the acceptability criteria include the aspects of usability, feasibility, accuracy, and appropriateness. It's need the development on range test based on the developmental

Borg and Gall procedure and it's also need the development of information about social interaction based on student need and the next field needs.

Keywords: *development, dart board social interaction, group guidance, social interaction*

I. PENDAHULUAN

Permasalahan dalam remaja sangat beraneka ragam salah satunya yaitu rendahnya interaksi sosial antar individu maupun kelompok. Masalah tersebut terjadi dipengaruhi oleh ketidakpercayaan diri siswa, sulitnya mereka untuk bergaul dengan temannya, serta mereka terlalu menjadi anak yang pendiam sehingga kesusahan untuk berinteraksi dengan temannya. Hal ini dapat memicu anak menjadi anti sosial dan menjadi anak yang individualis serta mempunyai sifat egois yang tinggi yang tidak akan memperhatikan lingkungan sekitar mereka akan menjadi anak yang akan mementingkan urusan mereka sendiri tanpa memperdulikan orang lain yang mengalami kesusahaan.

Menurut Hurlock (dalam Sobur, 2009) saat beranjak remaja akan mengalami beberapa perubahan dalam dirinya seperti emosi yang kurang bisa terkontrol, terjadi perubahan pada fisik maupun psikis, perubahan tersebut yang akan menjadikan remaja untuk melakukan aspek sosial. Pada dasarnya semua orang mengalami perubahan dan perkembangan. Seperti perkembangan fisik maupun psikis hal ini sangat berpengaruh pada kehidupan selanjutnya, yang terjadi pada saat masa remaja sangat berperan penting untuk masa dewasa nanti karena masa remaja ini adalah masa dimana seseorang akan mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju ke masa dewasa.

Memang saat remaja banyak perubahan yang terjadi pada setiap individu, karena saat remaja sudah mulai pubertas mereka akan

mengalami perubahan emosi, fisik dan psikis. Pada saat remaja rasa ingin tahunya mulai muncul dan membesar biasanya ia perlu bersosialisasi dengan orang lain untuk memperoleh informasi yang ingin diketahuinya. Tetapi beberapa individu dan hampir kebanyakan individu ia mencari informasinya melalui internet karena menurutnya itu lebih efektif dibandingkan mendapatkan informasi melalui teman ataupun orang lain. Hal ini dapat membuat rendahnya interaksi sosial dalam setiap individu mereka mulai merasa bahwa ia tidak membutuhkan orang lain.

Serta dalam era modern seperti saat ini semakin canggihnya media elektronik seperti gadget, iphone, dan ipad dapat mempengaruhi interaksi sosial pada setiap remaja saat ini dimana ia lebih senang dengan dunia maya daripada dikehidupan aslinya. Hal ini dapat mempengaruhi rendahnya interaksi sosial antar siswa karena cueknya dengan lingkungan sekitar berakibat susahnya dalam berkomunikasi dan bersosialisasi secara langsung dengan teman. Serta pola asuh orang tua juga dapat mempengaruhi rendahnya interaksi sosial pada peserta didik. Menurut Soekanto (2012) interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial karena tanpa adanya interaksi sosial, tidak akan ada kehidupan bersama untuk saling tolong menolong maupun bergotong royong antar manusia. Jadi seseorang tidak akan pernah bisa lepas dari bantuan orang lain, karena manusia adalah simbiosis mutualisme. Soekanto (2012) mengatakan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan sosial yang berubah-ubah yang menyangkut

antara individu dengan individu, antara kelompok dengan kelompok, maupun individu dengan kelompok. Oleh karena itu pentingnya bimbingan dan konseling disekolah yaitu untuk mengarahkan dan meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa terhadap teman dan lingkungannya.

Sedangkan bimbingan dan konseling disekolah merupakan pemberian suatu bantuan berupa layanan kepada peserta didik baik secara individu maupun kelompok. Bimbingan dan konseling yang ada di sekolah yaitu bimbingan pribadi, bimbingan sosial, bimbingan belajar, dan bimbingan karier dan berbagai jenis kegiatan pendukung untuk menunjang keberhasilan suatu layanan yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku.

Menurut Yusuf (2006) peran bimbingan dan konseling pada satuan jalur pendidikan formal dalam implementasi kurikulum 2013 yang telah dikembangkan, dasar pemikiran penyelenggaraan pelayanan bimbingan dan konseling dalam satuan jalur pendidikan formal bukan semata-mata terletak adanya hukum (perundang-undangan) yang berlaku, tetapi yang lebih penting adalah menyangkut upaya memfasilitasi peserta didik agar mampu mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai tugas-tugas perkembangannya yang mencakup aspek fisik, emosi, sosial, intelektual, dan moral spiritual.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di sekolah SMA Negeri 12 Surabaya pada tanggal 16 Oktober 2018, hasil dari angket DCM yang telah di sebar di beberapa siswa kelas X IPA SMA Negeri 12 Surabaya ditemukan bahwa ada 65% beberapa siswa memiliki tingkat interaksi sosial yang rendah. Hal ini mengakibatkan siswa sulit untuk menerima pelajaran secara

maksimal karena ia takut ketika akan bertanya kepada guru, dan merasa tidak percaya diri ketika akan menjawab pertanyaan dari guru karena takut salah dan takut akan di cemooh oleh temannya, sehingga para siswa sulit untuk berkomunikasi dengan sesama teman karena siswa selalu merasa minder.

Selain itu pentingnya orang tua berkomunikasi dengan anak, meskipun mempunyai kesibukan masing-masing dan mempunyai dunianya sendiri orang tua wajib untuk melakukan komunikasi pada anak agar tidak terjadi miss komunikasi yang berakibat anak akan menutup diri tentang dunianya dan pergaulan anak di luar yang dapat membahayakan karena anak masih dalam pencarian jati diri yang sebenarnya. Hasil wawancara yang dilakukan pada konselor pada tanggal 16 Oktober 2018, bahwa salah satu masalah yang dihadapi siswa selain terlambat yaitu masalah interaksi sosialnya yang rendah terutama pada siswa kelas X IPA yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman antara pribadi kepada orang lain yang baru memasuki sekolah SMA Negeri 12 Surabaya. Tetapi sampai saat ini konselor hanya memberikan pemahaman pada siswa tetapi tidak sampai khusus.

Untuk dapat meningkatkan interaksi sosial pada siswa konselor menggunakan layanan bimbingan kelompok. Menurut Hartinah (2009) bimbingan kelompok merupakan salah satu bentuk usaha pemberian bantuan kepada orang-orang yang mengalami masalah. Suasana kelompok, dapat menjadi wahana dimana masing-masing anggota kelompok tersebut secara perseorangan dapat memanfaatkan informasi, tanggapan kepentingan dirinya yang bersangkutan dengan masalahnya tersebut.

Bimbingan kelompok ini mempunyai kesamaan dengan bimbingan klasikal. Kegiatan layanan ini memberikan informasi kepada siswa tetapi jumlah kelompok hanya dibatasi antara 6-15 orang dengan memperhatikan homogenitas dan heterogenitas kemampuan anggota kelompok yaitu dengan perbandingan 2:1 antara siswa yang pintar dan siswa yang kurang pintar. Dari segi jenis kelamin 1:1. Tahap-tahap yang digunakan sama dengan tahap pada layanan bimbingan kelompok pada umumnya, yang pertama pembentukan hubungan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran. Dalam penerapan bimbingan kelompok guru dapat menambahkan media dalam pelaksanaannya.

Menurut Sulaimansyah dalam Nugroho, Raharjo, & Wahyuningsih (2013) media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipergunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran dapat berupa media grafis, media audio, media proyeksi diam, dan media permainan. Penggunaan media permainan dapat menghilangkan kejenuhan pada saat proses pembelajaran, karena saat berlangsungnya kegiatan, siswa terlibat langsung dalam permainan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan informasi yang disampaikan tersampaikan dengan baik

Menurut Susanto (2012) bahwa kegunaan permainan atau *games* dalam pembelajaran mempunyai dampak yang luar biasa pada upaya pencerahan bagi tugas-tugas guru. Permainan juga dapat digunakan sebagai pendekatan

kepada siswa dan mencari suasana rileks saat belajar sehingga siswa dapat merespon apa yang diajarkan oleh guru.

Sehingga dalam bimbingan kelompok ini peneliti akan memberikan media permainan pada siswa. Permainan *dart board* dapat dikembangkan menjadi permainan yang edukatif sebagai media karena permainan ini tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi dapat melatih konsentrasi siswa yaitu dengan melemparkan anak panah ke *dart board* (papan dart) sesuai dengan sasaran yang siswa inginkan. Permainan ini juga dapat digunakan didalam ruangan maupun didalam ruangan dapat dikondisikan sesuai dengan kebutuhan. Serta dengan unsur probabilitas dan kepopuleran permainan ini mampu menarik perhatian siswa untuk memainkannya dan membuat suasana menjadi menyenangkan dengan beberapa penyesuaian di dalam peraturan permainan.

Dari permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media dalam bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan untuk membantu siswa dalam meningkatkan interaksi sosialnya yaitu dengan menggunakan media "Pengembangan Media Permainan *Dart Board* Interaksi Sosial dalam Layanan Bimbingan Kelompok di Kelas X IPA SMA Negeri 12 Surabaya".

II. METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang telah dikembangkan oleh Borg and Gall (dalam Sukmadinata, 2013) yang mempunyai 10 tahapan pengembangan. Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang

dikembangkan oleh Borg and Gall (dalam Emzir, 2013) yang menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk dengan membatasi langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Mengingat dari keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti, maka langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi 5 langkah pengembangan yaitu (1) penelitian dan pengembangan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba awal, dan (5) revisi produk.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil skoring pada angket oleh ahli dan calon pengguna. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran yang terdapat pada kolom pada angket yang telah disediakan berupa komentar dan saran dari ahli dan calon pengguna.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini menggunakan angket penilaian media yang diberikan kepada uji ahli dan uji calon pengguna, sehingga memperoleh hasil berupa skor persentase untuk melihat apakah media memenuhi kriteria akseptabilitas yang terdiri 4 aspek, yaitu: kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Sedangkan kolom komentar yang berisi saran dan komentar digunakan peneliti sebagai acuan untuk memperbaiki media yang masih dirasa kurang.

Teknis analisis data yang digunakan adalah metode statistik data sederhana berupa persentase yang digunakan untuk mendapatkan kesimpulan jawaban yang diberikan oleh responden dari angket dan data kuantitatif dari hasil saran dan komentar yang diberikan oleh responden.

Adapun rumusan persentase yang digunakan, yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

F = Frekuensi Jawaban Alternatif

N= *Number of Case* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan angket dengan skala penilaian:

Sangat baik : 4
Baik : 3
Kurang baik : 2
Tidak baik : 1

Kemudian hasilnya dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{4 \times \sum \text{jumlah} + 3 \times \sum \text{jumlah} + 2 \times \sum \text{jumlah} + 1 \times \sum \text{jumlah}}{4 \times \text{jumlah responden}}$$

Dan digunakan kriteria penilaian produk yang digunakan menurut Mustaji (2005), sebagai berikut:

Nilai	Pernyataan
81% - 100%	Sangat baik, tidak perlu revisi
66% - 80 %	Baik, tidak perlu revisi
56% - 65%	Kurang baik, perlu revisi
0% - 55%	Tidak baik, perlu revisi

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media permainan *dart board* interaksi sosial dalam bimbingan kelompok kelas X IPA SMA Negeri 12 Surabaya yang

telah dilaksanakan oleh peneliti akan jelaskan secara rinci sebagaiberikut:

1. Penelitian dan Pengembangan Informasi Awal

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan informasi awal, yaitu dengan melakukan studi pendahuluan ke sekolah SMA Negeri 12 Surabaya berupa wawancara dengan konselor bahwa salah satu masalah siswa selain terlambat yaitu masalah interaksi sosial yang rendah terutama pada siswa kelas X yang baru memasuki sekolahan baru, masalah tersebut dipengaruhi karena kurangnya pemahaman individu terhadap lingkungan baru.

Selain melakukan wawancara, peneliti juga menyebarkan angket DCM di beberapa kelas X IPA di SMA Negeri 12 Surabaya dengan memperoleh hasil 65% siswa yang mengalami interaksi sosial yang rendah. Masalah tersebut memiliki dampak pada siswa yaitu sulitnya menerima pelajaran karena takut untuk bertanya pada guru, tidak percaya diri ketika menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru karena takut salah dan takut di cemooh oleh temannya.

Dari masalah tersebut, untuk meningkatkan interaksi sosial siswa konselor menggunakan bimbingan kelompok. Karena dengan berkelompok siswa bisa mendapatkan informasi secara perseorangan meskipun dalam lingkup kelompok kecil, dan dapat mengarah sesuai dengan masalah yang dihadapi masing-masing.

Menurut Susanto (2012) bahwa kegunaan permainan atau *games* dalam pembelajaran

mempunyai dampak yang luar biasa pada upaya pencerahan bagi tugas-tugas guru. Permainan juga dapat digunakan sebagai pendekatan kepada siswa dan mencari suasana rileks saat belajar sehingga siswa dapat merespon apa yang diajarkan oleh guru. Sehingga dalam bimbingan kelompok ini peneliti akan mengembangkan media permainan *dart board* interaksi sosial dalam bimbingan kelompok kelas X IPA SMA Negeri 12 Surabaya.

2. Perencanaan

Tahap ke dua yaitu tahap perencanaan, dimana tahap ini melakukan perencanaan produk awal yang akan dikembangkan yaitu sebuah media permainan *Dart Board* Interaksi Sosial untuk siswa kelas X IPA di SMAN 12 Surabaya. Berikut adalah beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap perencanaan:

Pertama, Merumuskan tujuan dan manfaat produk permainan *dart board* interaksi sosial untuk siswa kelas X IPA di SMAN 12 Surabaya. Maksudnya dengan merumuskan tujuan dan manfaat produk permainan *dart board* interaksi sosial ini apakah dapat memenuhi kriteria dari akseptabilitas yang berkaitan dengan 4 aspek (kegunaan, ketepatan, kepatutan, dan kelayakan) dengan melakukan uji materi, uji media, uji praktisi, dan calon pengguna (siswa).

Ke dua, Persiapan mengenai bahan materi yang akan dimasukkan dalam buku panduan permainan *dart board* interaksi sosial. Sebelum menyusun materi, peneliti menyebarkan angket tentang informasi yang dibutuhkan siswa untuk meningkatkan kemampuan

interaksi sosial yang telah di uji validitas dan reabilitas. Dari hasil angket tersebut yang akan menjadi acuan dalam menyusun materi dalam buku panduan permainan *dart board* interaksi sosial sehingga materi yang akan diberikan sesuai dengan informasi yang dibutuhkan oleh siswa.

Ketiga, peneliti menyusun evaluasi dengan membuat atau menyusun angket untuk uji validasi ahli materi, ahli media, ahli praktisi (konselor), dan calon pengguna untuk mengetahui akseptabilitas produk yang telah dikembangkan.

Ke empat, peneliti akan berkolaborasi dengan ahli kayu untuk membentuk kayu menjadi lingkaran sesuai dengan diameter yang di inginkan sebagai bahan *dart board* (papan dart) dan juga ahli IT untuk mendesain media *dart board* interaksi sosial dan buku panduan agar terlihat lebih bagus dan menarik.

3. Produk Awal

Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk media permainan *dart board* interaksi sosial. Yang pertama dengan memulai mengembangkan isi dari buku panduan *dart board* interaksi sosial. Mengembangkan materi interaksi sosial diperoleh dari sumber buku, jurnal, dan artikel dari internet.

Mengembangkan media permainan *dart board* interaksi sosial, yaitu *dart board* (papan dart) yang terbuat dari kayu berbentuk lingkaran memiliki diameter 45 CM, yang dialasi dengan spons tipis agar anak panahnya mendarat dengan sempurna sesuai sasaran, lalu di luarnya dilapisi stiker yang sudah didesain oleh ahli IT.

Anak panah beli di toko olahraga, karena keterbatasan pengetahuan peneliti dalam membuat anak panah yang di inginkan sesuai dengan yang dibutuhkan. Maka peneliti memutuskan untuk membeli anak panah di toko olahraga.

Kartu identitas, terbuat dari kertas buffalo berwarna putih berukuran B5 yang sudah didesain oleh ahli IT agar terlihat cantik dan menarik. Kartu identitas digunakan untuk mencatat skor dan reward yang telah diperoleh peserta.

Kartu permainan, kartu permainan ini terdapat tiga kartu yaitu kartu pertanyaan yang berisikan pertanyaan dari materi yang ada di buku panduan yang berjumlah 20 kartu, kartu implementasi yang berisikan sebuah pertanyaan tindakan sehari-hari yang akan dijawab sesuai dengan tanggapan masing-masing, dan kartu tantangan yang berisikan games kekompakan untuk melatih kepercayaan diri dan berinteraksi dengan teman yang lainnya.

Reward, reward terbuat dari stiker berbentuk bintang berwarna kuning, reward diberikan pada peserta yang mampu menanggapi dan menambahi jawaban temannya, dan juga untuk peserta yang bisa melemparkan anak panah di papan *dart board* tepat di warna yang terdapat gambar bintang.

4. Uji Coba Awal

Pada langkah ini yaitu melakukan uji coba awal, dimana produk media permainan *dart board* interaksi sosial di lakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, setelah melakukan revisi selanjutnya uji ahli praktisi yang dilakukan oleh konselor SMA

Negeri 12 Surabaya dan di uji cobakan pada calon pingguna yaitu siswa. Adapun hasil dari uji validasi ahli media mendapatkan skor 80,15%, dengan kategori baik, tidak perlu direvisi. Uji validasi ahli materi mendapatkan skor 76,51%, dengan kategori baik, tidak perlu direvisi. Uji validasi ahli praktisi mendapatkan skor 81,87%, dengan kategori sangat baik, tidak perlu direvisi. Dan uji validasi calon pengguna (siswa), dalam uji validasi ini dilakukan uji coba terhadap 6 siswa dari kelas X IPA 2 dan X IPA 4 diambil secara acak dengan melakukan bimbingan kelompok, memperoleh skor 92,75%, dengan kategori sangat baik, tidak perlu direvisi.

5. Revisi Produk

Tahap revisi produk ini adalah tahap terakhir dari penelitian pengembangan ini, selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah merevisi atau memperbaiki produk media permainan *dart board* interaksi sosial yang berdasarkan oleh hasil angket dan sudah di analisis dan juga berdasarkan masukan, saran dan komentar dari para ahli dan calon pengguna untuk melakukan perbaikan, berikut adalah komentar atau saran dari para ahli yang sudah direvisi.

Dari uji ahli media menyarankan untuk menambahkan RPLBK di dalam buku panduan, cover buku panduan kurang variatif dan proporsional, dan penampilan box media dipercantik. Uji ahli materi menyarankan untuk menggunakan sumber jurnal yang terbaru 2010- ke atas, menambahkan pembahasan jawaban dari kartu-kartu permainan, daftar pustaka tidak sama dengan kutipan,

menambahkan rasional dan definisi dari permainan *dart board* interaksi sosial. Dari uji ahli praktisi tidak berkomentar dan tidak memberikan saran apapun. Dari calon pengguna (1) Permainannya seru dan dapat meningkatkan interaksi sosial, (2) Permainannya menarik dan pertanyaannya santai tapi membuat kita benar-benar berfikir, (3) Permainan ini sangat baik untuk melatih kemampuan atau kepercayaan diri karena kita tampil di depan banyak orang atau teman kita, (4) Permainannya sangat seru, tantangannya juga, penyampaianya jelas, (5) Permainannya sangat menarik, penjelasan baik dan mudah dipahami, pemateri baik dan penjelasannya mudah dimengerti, (6) Permainannya bagus untuk pembelajaran.

B. Pembahasan

Dalam penelitian pengembangan media permainan *dart board* interaksi sosial dalam bimbingan kelompok kelas X IPA SMA Negeri 12 Surabaya berdasarkan dari latar belakang permasalahan siswa yang memiliki interaksi sosial yang rendah di lingkungan sekolah karena masa peralihan dari SMP ke SMA. Berdasarkan wawancara dengan Bu Dyah Susyanie, S.Pd selaku Guru BK (konselor) di SMA Negeri 12 Surabaya pada tanggal 16 Oktober 2019 bahwa masih banyak siswa kelas X yang memiliki interaksi sosial yang rendah karena masa peralihan dari SMP ke SMA.

Kalau hanya melakukan wawancara saja dengan guru BK (konselor) dirasa kurang kuat maka peneliti melakukan penyebaran angket DCM (Daftar Cek Masalah) pada tanggal 16

Oktober 2019 agar data yang diperoleh lebih akurat dan hasil yang diperoleh dari angket DCM (Daftar Cek Masalah) yaitu 65%. Dan hasil dari angket DCM (Daftar Cek Masalah) yang akan menjadi acuan dalam penelitian pengembangan media permainan *dart board* interaksi sosial dalam bimbingan kelompok kelas X IPA SMA Negeri 12 Surabaya.

Dalam pembuatan pengembangan media permainan *dart board* interaksi sosial ini berdasarkan tahapan model pengembangan Borg and Gall dalam Sukmadinata (2013) yang berjumlah 10 langkah karena keterbatasan peneliti yang membutuhkan waktu cukup lama dan melalui proses yang panjang, peneliti hanya melakukan sampai 5 tahapan saja yaitu penelitian dan Pengembangan Produk Awal, Perencanaan, Pengembangan Produk Awal, Uji Coba Awal, dan Revisi Produk.

Menurut Hurlock dalam Fatnar & Anam (2014) dalam psikologis masa remaja meruapakan usia berinteraksi dengan orang dewasa. Hiningharst dalam Fatnar & Anam (2014) pada saat usia remaja seseorang harus memiliki interaksi sosial yang baik dengan lingkungannya. Interaksi sosial yang dilakukan oleh remaja yaitu berinteraksi dengan teman sebayanya, dengan lingkungan keluarga, dan berinteraksi dengan orang tua. Lingkungan keluarga yang sangat berperan penting dalam proses perkembangan sosial pada usia remaja yang dibutuhkan oleh remaja yaitu kebutuhan akan rasa aman, dihargai, disayangi, diterima dan kebebasan untuk menyatakan diri dalam keluarga (Ali dan Asrori, 2012).

Dalam usia remaja anak mengalami banyak perubahan dari

beberapa faktor. Menurut Hurlock, dalam Sobur (2009) pada usia remaja akan mengalami perubahan dalam dirinya yaitu emosinya yang tidak bisa terkontrol, fisik dan psikisnya akan mengalami perubahan. Perubahan-perubahan tersebut yang akan mendorong remaja untuk berinteraksi sosial. Dari pendapat ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa semua orang akan mengalami perubahan dan perkembangan. Seperti perkembangan fisik maupun psikis yang sangat berpengaruh pada kehidupan selanjutnya karena pada saat remaja sangat berperan penting untuk masa dewasa nanti karena masa remaja adalah masa dimana anak-anak akan mengalami perubahan dari masa anak-anak menuju dewasa.

Karena interaksi sosial ini sangat penting diberikan untuk siswa khususnya untuk anak yang berusia remaja maka peneliti akan mengembangkankan media permainan untuk melatih kemampuan interaksi sosial pada siswa. Menggunakan teknik permainan sangat efektif digunakan untuk memberikan materi kepada siswa karena sifatnya yang menyenangkan dan tidak membuat suasana menjadi jenuh. Menurut Susanto (2012) bahwa kegunaan permainan atau *games* dalam pembelajaran mempunyai dampak yang luar biasa pada upaya pencerahan bagi tugas-tugas guru. Permainan juga dapat digunakan sebagai pendekatan kepada siswa dan mencari suasana rileks saat belajar sehingga siswa dapat merespon apa yang diajarkan oleh guru.

Media permainan *dart board* interaksi sosial diadaptasi dari permainan *dart game* yang telah diberikan berbagai tantangan

interaksi sosial dalam papan *dart board*. Permainan ini terbuat dari kayu yang berbentuk lingkaran dengan diameter 45 CM, permainan ini terdiri dari 20 petak segmen dan beberapa petak lainnya yang memiliki skor-skor berbeda dan token permainannya berupa dart atau panah kecil. Dalam permainan ini terdapat buku panduan yang akan diberikan untuk konselor yang digunakan sebagai pegangan agar permainan dapat digunakan dengan terstruktur dan terarah. Dalam buku panduan juga terdapat materi tentang interaksi sosial dan kisi-kisi dari jawaban pertanyaan kartu pertanyaan, kartu implementasi, dan kartu tantangan agar memudahkan konselor dan siswa dalam menjalankan permainan *dart board* interaksi sosial.

Pengembangan media permainan *dart board* interaksi sosial ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada siswa. Produk pengembangan media permainan *dart board* interaksi sosial ini melalui uji akseptabilitas oleh uji ahli media, uji ahli materi, uji ahli praktisi (konselor), dan calon pengguna (siswa) dan nanti hasilnya akan dikategorikan dalam kriteria penilaian menurut Mustaji (2005).

Dalam penyusunan materi dalam buku panduan *dart board* interaksi sosial agar materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan yang dialami oleh siswa peneliti menyebarkan angket atau instrumen informasi kebutuhan kemampuan interaksi sosial siswa yang sudah di uji validitas dan reabilitas disebarkan pada tanggal 15 Februari 2019. Hasil dari instrumen ini yang akan menjadi acuan pembuatan materi

untuk buku panduan *dart board* interaksi sosial.

Pada saat pengembangan produk berupa media permainan *dart board* interaksi sosial terdapat kelebihan dan keterbatasan. Kelebihan dari media permainan *dart board* interaksi sosial adalah peserta didik dapat belajar dan bermain, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dengan materi yang diberikan, dan siswa dapat mengaplikasikannya langsung bagaimana cara berinteraksi sosial yang baik dan benar kepada teman, guru, dan lingkungan disekitar. Permainan *dart board* interaksi sosial juga dapat mengajarkan siswa tentang ke kreatifan karena dalam media tersebut terdapat kartu tantangan yang berisi games yang dapat melatih kreatifitas siswa dan melatih kepercayaan diri siswa untuk melakukannya.

Adapun keterbatasan dari media permainan *dart board* interaksi sosial ini jika papan *dart board* interaksi sosial telah penuh terkena coblosan anak panah perlu diperbaiki ulang dengan mengganti stiker papan *dart board* interaksi sosial dan juga media permainan *dart board* interaksi sosial hanya sebatas kelas X IPA SMA Negeri 12 Surabaya karena dalam pembuatan materi di sesuaikan dengan kebutuhan siswa yang telah disebar melalui angket informasi kebutuhan kemampuan interaksi sosial.

Setelah media dan buku panduan permainan *dart board* interaksi sosial telah jadi maka akan di uji validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli praktisi (konselor) dan calon pengguna (siswa). Dari hasil uji validasi ahli media memperoleh 80,15% dengan kriteria baik, tidak perlu direvisi, uji validasi ahli materi

memperoleh 76,51% dengan kriteria baik, tidak perlu direvisi, uji validasi ahli praktisi (konselor) memperoleh 81,87% dengan kriteria sangat baik, tidak perlu direvisi, dan uji coba calon pengguna (siswa) memperoleh 92,75% dengan kriteria sangat baik, tidak perlu direvisi.

Saat uji coba produk pengembangan media permainan *dart board* interaksi sosial yang sudah jadi dan sudah diujikan oleh ahli media dan ahli materi peneliti memilih 6 orang siswa secara acak 3 orang dari kelas X IPA 2 dan 3 orang dari kelas X IPA 4 untuk melakukan bimbingan kelompok. Siswa sangat antusias mengikuti dan melakukan permainan *dart board* interaksi sosial ini. Menurut siswa produk permainan *dart board* interaksi sosial sangat baik digunakan untuk melatih kemampuan interaksi sosialnya, dan setelah mereka melakukan permainan *dart board* interaksi sosial kemampuan interaksi sosialnya bertambah dan mereka bisa lebih memahami materi tentang interaksi sosial.

Hasil penelitian ini berupa produk yaitu media permainan *dart board* interaksi sosial yang dikembangkan sebagai media bimbingan dan konseling untuk membantu guru BK (konselor) meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kepada siswa kelas X IPA SMA Negeri 12 Surabaya. Kelayakan media permainan *dart board* interaksi sosial didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Muntadliroh (2016) yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Ranjau Interaksi Sosial dalam Layanan Bimbingan Kelompok di SMAN 1 Krembung Sidoarjo". Penelitian tersebut memperoleh data kuantitatif bahwa produk

permainan ranjau interaksi sosial berkategori sangat baik dan dinyatakan layak digunakan dalam layanan bimbingan kelompok. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan ranjau interaksi sosial sangat cocok digunakan sebagai salah satu media dalam Bimbingan dan Konseling.

Dengan melalui beberapa langkah-langkah yang telah dilakukan oleh peneliti maka media permainan *dart board* interaksi sosial sudah dilakukan beberapa kali revisi. Selain itu buku panduan yang dikembangkan juga telah melalui beberapa kali revisi. Sehingga media tersebut siap untuk diproduksi dan dinyatakan layak untuk dijadikan salah satu media dalam layanan bimbingan kelompok terkait dengan interaksi sosial.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian akseptabilitas yang dilakukan oleh uji ahli dan calon pengguna, bahwa produk pengembangan media permainan *dart board* interaksi sosial telah memenuhi kriteria akseptabilitas dengan predikat "**Baik, Tidak Perlu Revisi**".

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yang ditunjukkan kepada pihak guru bimbingan dan konseling/ Konselor, Sekolah, Peserta didik dan pada peneliti selanjutnya :

1) Guru BK/ Konselor

Perangkat permainan *dart board* interaksi sosial diharapkan dapat membantu dan mempermudah dalam memberikan layanan bimbingan kelompok teknik permainan dalam

- meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa yang rendah. Karena dalam perangkat permainan ini telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan kemampuan interaksinya yang rendah.
- 2) Sekolah
Perangkat permainan *dart board* interaksi sosial menjadi media dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok di sekolah.
 - 3) Peserta Didik
Peserta didik diharapkan dapat menggunakan perangkat permainan *dart board* interaksi sosial dengan sebaik-baiknya dalam suatu pembelajaran. Dan diharapkan tidak menyalahgunakan perangkat apapun yang terdapat di dalam permainan *dart board* interaksi sosial.
 - 4) Peneliti Selanjutnya
Pengembangan media permainan *dart board* interaksi sosial hanya terbatas pada uji coba calon pengguna, diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat melanjutkan pada tahapan uji lapangan sesuai dengan prosedur pengembangan borg and gall. Dan diharapkan juga pada peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan informasi tentang interaksi sosial sesuai kebutuhan siswa dengan kebutuhan di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Emzir. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fatnar, V. N., & Anam, C. (2014). Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja yang Tinggal, di Pondok Pesantren Dengan yang Tinggal Bersama Keluarga. *Jurnal Fakultas Psikologi*, 2(2), 71-75.
- Hartinah, S. (2009). *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT. Reflika Aditama.
- Muntadliroh, L. R. (2016). Pengembangan Media Permainan Ranjau Interaksi Sosial dalam Layanan Bimbingan Kelompok di SMAN 1 Krembung Sidoarjo. *Jurnal BK Unesa*, 6(1), 1-10.
- Mustaji. (2005). *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik Penerapan dalam pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nugroho, A. P., Raharjo, T., & Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 11.
- Sobur, A. (2009). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia Bandung.
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, E. (2012). *60 Games untuk Mengajar Pembuka Penutup Kelas*. Yogyakarta: Lukita.
- Yusuf, S. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.