

## **PENGEMBANGAN MEDIA MODIFIKASI TRUTH AND DARE CARD INTERAKSI SOSIAL UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VIII E DI SMP NEGERI 29 GRESIK**

**Rowena Alva Ramadhani**

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Email: [rowenaramadhani16010014029@mhs.unesa.ac](mailto:rowenaramadhani16010014029@mhs.unesa.ac)

**Mochammad Nursalim**

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Email: [mochamadnursalim@unesa.ac.id](mailto:mochamadnursalim@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik lewat media modifikasi *Truth and Dare Card* interaksi sosial. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 29 Gresik dengan uji coba secara terbatas kepada 5 peserta didik dari kelas VIII E. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode pengembangan Borg and Gall yang memiliki 10 tahapan pengembangan. Pada penelitian ini dibatasi dengan hanya melakukan 5 tahapan yaitu (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba awal, dan (5) revisi produk.

Jenis data penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil uji akseptabilitas kepada ahli media sebesar 86,46%, ahli materi sebesar 89,32%, ahli praktisi (konselor/guru BK) sebesar 81,77%, dan calon pengguna (peserta didik) sebesar 95% dengan kriteria sangat baik, tidak perlu direvisi. Sedangkan, data kualitatif diperoleh melalui kritik dan saran oleh para ahli dan calon pengguna dan telah selesai direvisi. Sehingga media modifikasi *Truth and Dare Card* interaksi sosial dapat dikatakan telah memenuhi kriteria akseptabilitas dengan aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

**Kata kunci : modifikasi truth and dare card, interaksi sosial**

### **Abstract**

*This developmental research aims to improve students' social interactions through the modified media Truth and Dare Card social interactions. This research was conducted at SMP Negeri 29 Gresik with limited trials to 5 students from class VIII E. This development study used the Borg and Gall development method which has 10 stages of development. In this study limited to only doing 5 stages, namely: (1) research and data collection, (2) planning, (3) development of product drafts, (4) initial trials, and (5) product revisions.*

*This type of research data is quantitative and qualitative. Quantitative data were obtained through acceptability test results to media experts at 86.46%, material experts at 89.32%, practitioner experts (counselors) at 81.77%, and prospective users (students) at 95% with very good criteria, do not need to be revised. Meanwhile, qualitative data was obtained through criticism and suggestions by experts and prospective users and has been completely revised. So that the modified media of Truth and Dare Card social interaction can be said to have met the acceptability criteria with aspects of usability, appropriateness, accuracy, and appropriateness.*

**Keywords: modification of truth and dare card, social interaction**

## **I. PENDAHULUAN**

Manusia adalah makhluk sosial, dimana setiap manusia tidak bisa melepaskan dirinya dari adanya pengaruh dari manusia lain. Manusia dijuluki sebagai makhluk sosial karena munculnya dorongan dari diri sendiri untuk saling berinteraksi dengan orang-orang disekitar. Kebutuhan berinteraksi adalah untuk saling tolong menolong antar individu, juga mendasari manusia untuk hidup berkelompok. Manusia selalu memiliki keinginan untuk melakukan kerjasama dan interaksi sosial. Interaksi sosial yang muncul tidak hanya

disebabkan oleh adanya dorongan akan kebutuhan ekonomis, emosional, dan biologis, melainkan juga menjadi fitrah yang tidak terbantahkan pada dirinya.

Berinteraksi berarti membutuhkan lingkungan sosial sebagai habitatnya atau tempat tinggal. Munculnya rasa saling membutuhkan bantuan dari orang lain yang mengawali manusia melakukan komunikasi. Dengan melakukan kegiatan komunikasi maka tercipta suatu interaksi sosial yang dimana didalam interaksi sosial tersebut telah terjadi kontak sosial yang terjadi secara tidak langsung maupun secara langsung. Dengan adanya

interaksi sosial, maka semua manusia disebut sebagai makhluk sosial.

Sumantri (2008) mengatakan bahwa karakteristik peserta didik menuntut adanya interaksi sosial yang dimiliki peserta didik lebih aktif, dikarenakan pada fase-fase ini manusia mulai bahkan sudah memiliki keinginan untuk bergaul dengan lebih banyak individu lain. Sekolah merupakan lembaga pendidikan dalam membimbing dan membina peserta didik untuk mengembangkan interaksi sosial peserta didik di sekolah. Secara garis besar, kemampuan berinteraksi peserta didik telah dikategorikan dalam 2 kelompok, yaitu kelompok dengan peserta didik yang memiliki interaksi sosial dengan baik /pandai bergaul dan kelompok peserta didik yang kurang dapat berinteraksi sosial dengan baik.

Permasalahan yang kerap terjadi di sekolah yaitu permasalahan interaksi dengan teman sebaya. Menurut Santrock (2003: 232) mengemukakan bahwa teman sebaya merupakan individu yang memiliki tingkat kematangan dan umur yang hampir sama atau setara. Kelompok teman sebaya memunculkan kemungkinan-kemungkinan bahwa remaja mungkin saja mempelajari keterampilan sosial, mengembangkan minat yang sama, memberikan bantuan satu sama lain dan saling memberikan bantuan dalam mengatasi kesulitan yang dialami untuk mencapai kemandirian (Prayitno, 2006: 94).

Selain itu, Hurlock (1980) mengungkapkan bahwasannya secara psikologi, masa remaja merupakan usia dimana individu menjalin interaksi dengan individu yang lebih tua atau dewasa. Sedangkan menurut Sarwono (2006), seharusnya remaja memiliki interaksi sosial dengan lingkungannya yang terjalin dengan baik. Di kalangan remaja, interaksi sosial yang terjadi yaitu antara lain interaksi antara remaja dengan keluarga, remaja dengan teman sebaya, remaja dengan orang yang lebih tua. Lingkungan keluarga merupakan faktor utama yang sangat penting dan dibutuhkan saat dalam proses perkembangan sosial anak, yaitu adanya kebutuhan akan perasaan aman, kebutuhan akan dihargai oleh individu lain, kebutuhan akan disayangi dan diperhatikan, kebutuhan akan diterima, dan kebutuhan akan kebebasan sebagai bentuk pernyataan diri dalam keluarganya (Ali & Asrori, 2012).

Berinteraksi sosial dan bergaul di masa remaja adalah suatu hal yang penting dilakukan oleh individu. Hal tersebut dikarenakan banyaknya tuntutan-tuntutan di dalam masa perkembangan yang harus terpenuhi. Tuntutan perkembangan yang dimaksud yaitu perkembangan secara psikis, perkembangan secara fisik, dan yang utama yaitu perkembangan secara sosial. Kebutuhan berinteraksi bagi remaja adalah salah satu kebutuhan yang sangat besar yaitu, kebutuhan adanya interaksi dengan teman sebaya.

(Gillin dan Gillin dalam Soekanto, 2012) Interaksi sosial merupakan suatu hubungan sosial yang bersifat dinamis dan menyangkut hubungan antar orang dengan perorangan, antar kelompok dengan kelompok, dan antar orang perorangan dengan kelompok. Lain halnya dengan Soekanto (2012) mengungkapkan bahwa terdapat kunci dari semua kehidupan sosial tanpa adanya

interaksi sosial yang dilakukan manusia, maka kemungkinan besar tidak adanya kehidupan bersama-sama dan tidak ada julukan manusia sebagai makhluk sosial.

Santoso (2010:164) mengatakan bawasannya interaksi sosial adalah suatu hubungan yang terjadi antar dua orang individu atau lebih, dimana dari hubungan tersebut masing-masing dari individu dapat saling mempengaruhi, mengubah, dan dapat memperbaiki tingkah laku dari individu dan sebaliknya.

Dari beberapa definisi interaksi sosial menurut para ahli diatas, dapat di tarik kesimpulan bahwa interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara individu dengan individu yang lain yang saling mempengaruhi dan dapat mengubah tingkah laku individu serta adanya hubungan timbal balik antara individu.

Sejalan dengan hasil studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan pada peserta didik kelas VIII E di SMP Negeri 29 Gresik didapati bahwa fenomena interaksi sosial yakni peserta didik memiliki kecenderungan interaksi sosial dengan dua kategori yaitu sedang dan rendah. Hal ini terlihat dari hasil penyebaran angket studi pendahuluan yang sudah dilaksanakan di SMP Negeri 29 Gresik pada tanggal 19 Maret 2019 di kelas VII E yang sekarang menjadi kelas VIII E dengan subjek penelitian 30 peserta didik mengenai interaksi sosial peserta didik maka diperoleh hasil bahwa peserta didik yang kurang dapat berinteraksi sosial dan mendapatkan hasil yang rendah adalah sejumlah 5 peserta didik dari 30 responden yang mengisi angket studi pendahuluan dengan prosentase sebanyak 16,6% , dan selanjutnya adalah peserta didik yang berinteraksi dengan baik dan mendapatkan hasil yang tinggi adalah sejumlah 5 peserta didik dari 30 responden yang mengisi angket studi pendahuluan mengenai interaksi sosial dengan prosentase sebanyak 16,6%, sisanya adalah peserta didik yang memiliki kemampuan berinteraksi sedang adalah 20 peserta didik dari 30 responden yang telah mengisi angket studi pendahuluan mengenai tingkat interaksi sosial dengan prosentase sebanyak 66,6%.

Untuk dapat meningkatkannya interaksi sosial yang peserta didik miliki guru Bimbingan Konseling/konselor menggunakan layanan bimbingan konseling yaitu bimbingan kelompok. Menurut Gazda (Prayitno, dkk 2013) menyatakan bahwa bimbingan kelompok yang ada disekolah merupakan suatu kegiatan untuk memberikan informasi pada sekelompok peserta didik guna membantu peserta didik dalam menyusun rencana yang telah dibuat dan dapat mengambil keputusan tepat. Gazda menambahkan bahwa, diselenggarakannya bimbingan kelompok guna pemberian informasi yang bersifat personal, fokalional, dan sosial.

Hallen (2005) mengemukakan tujuan dari bimbingan kelompok yaitu sebagai pengembangan langkah-langkah bersama guna menangani permasalahan-permasalahan yang telah dibahas dalam kelompok, dengan demikian dapat menciptakan hubungan baik antar anggota kelompok, adanya komunikasi antar individu, dapat memahami berbagai macam situasi dan kondisi di dalam lingkungan, serta dapat mengembangkan suatu

sikap dan tindakan nyata untuk mencapai suatu hal yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat tarik kesimpulan bahwa bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan bimbingan dan konseling yang pelaksanaannya secara berkelompok dan akan membahas sebuah topik yang telah diberikan oleh konselor yang akan memberikan informasi-informasi yang bermanfaat dan berguna untuk peserta didik, dengan tujuan agar dapat membentuk peserta didik dapat berkembang dan menjalankan hidupnya lebih baik lagi.

Media pembelajaran adalah perangkat pelengkap/alat bantu yang berfungsi untuk membantu guru berkomunikasi dengan peserta didik (Danim, 1995:7). Selain sebagai media untuk membantu guru BK/Konselor berkomunikasi dengan peserta didik, media pembelajaran memiliki fungsi yang lain yaitu untuk menarik minat peserta didik agar lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, serta juga membantu menyampaikan informasi dari guru bimbingan dan konseling kepada peserta didik.

Sadirman (2010: 78), media pembelajaran permainan memiliki kelebihan yaitu, permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan, menghibur, dan menarik. Dengan adanya media pembelajaran berbasis permainan, maka dapat memunculkan minat dan motivasi dalam diri peserta didik saat proses belajar.

Dari masalah-masalah mengenai interaksi sosial seperti diatas, maka peneliti tertarik mengembangkan “media modifikasi *truth and dare card* interaksi sosial untuk kelas VIII E di SMP Negeri 29 Gresik”. Yang kemudian dimainkan dalam bimbingan kelompok, peneliti memberikan media permainan yaitu media modifikasi *truth and dare* interaksi sosial yang telah dikembangkan oleh peneliti yang lebih efektif untuk digunakan dalam pembelian layanan bimbingan kelompok karena lebih menarik dan dapat menghibur sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam pelaksanaannya.

## II. TUJUAN PENELITIAN

Mengembangkan modifikasi media *Truth and Dare Card* interaksi sosial untuk peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 29 Gresik sesuai kriteria akseptabilitas.

## III. METODE PENELITIAN

Jenis dari penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Sukmadinata (2013) mendefinisikan penelitian dan pengembangan adalah sebuah pendekatan penelitian yang memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu produk baru maupun bertujuan untuk menyempurnakan suatu prosuk yang telah ada agar dapat lebih sempurna. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII E di SMP Negeri 29 Gresik dengan jumlah peserta didik ssebanyak 5 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode

penelitian pengembangan (*Research and Development/ R&D*) dari Borg and Gall.

Penelitian pengembangan Borg and Gall dalam (Sukmadinata,2013) memaparkan 10 tahapan pengembangan. Dalam penelitian ini peneliti mengadaptasi dari tahapan pengembangan Borg and Gall yang telah dikembangkan dalam (Emzir, 2013) mengemukakan bahwasanya memungkinkan untuk membatasi penelitian pengembangan dalam skala kecil, dengan termasuk dalam membatasi langkah-langkah penelitiannya. Dalam penerapan langlah-langkah pengembangan dalam penelitian dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari peneliti. Mengingat adanya keterbatasan waktu yang peneliti miliki, dengan itu maka langkah-langkah pengembangan disederhanakan menjadi 5 tahapan pengembangan yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) ujicoba lapangan awal, dan (5) revisi produk.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan melalui hasil penilaian uji validitas oleh para ahli dan calon pengguna (peserta didik). Data kualitatif didapatkan melalui saran dan komentar dari para ahli dan calon pengguna (peserta didik).

Pada instrumen pengumpulan data penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen penilaian media untuk diberika kepada para ahli dan calon pengguna (peserta didik) yang digunakan untuk menilai produk saat media diuji validitaskan yang kemudian akan diketahui dari hasil skor presentase digunakan untuk melihat media apakah telah memenuhi kriteria akseptabilitas (kegunaan, kelayakan, ketepatan, kepatutan). Kemudian ada kolom yang dipergunakan untuk menulis kritik dan saran dari para ahli dan calon pengguna (peserta didik) untuk acuan dalam memperbaiki dan menyempurnakan media agar lebih baik.

Pada teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari analisis data prosentase untuk data kualitatif dan untuk data kuantitatif. Analisis data kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui penilaian dari instrumen uji ahli. Sedangkan analisis isi untuk data kualitatif berasal dari *review* ahli media dan ahli materi melalui masukanyaitu kritik dan saran guna perbaikan dalam permainan.

Teknik analisis data kuantitatif menggunakan analisis presentase dengan rumus :

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

Keterangan:

P = Angka Prosentase

f = Frekuensi Jawaban Alternatif

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

Peneliti mengumpulkan data menggunakan instrument dengan skala penilaian :

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

Dengan teknik jbaran analisi:



$$P = \frac{(4X \sum \text{jawaban}) + (3X \sum \text{jawaban}) + (2X \sum \text{jawaban}) + (1X \sum \text{jawaban})}{\text{Jumlahkeseluruhanresponden}} \times 100\%$$

Hasil penelitian kemudian dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005), sebagai berikut :

Table 1. Kriteria Penilaian Produk

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

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### A. Hasil Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian pengembangan media modifikasi *truth and dare card* interaksi sosial untuk kelas VIII E di SMP Negeri 29 Gresik akan peneliti jelaskan secara lebih rinci, seperti berikut :

1. Penelitian dan pengumpulan data. Dalam tahap ini peneliti telah melakukan studi pendahuluan ke sekolah di SMP Negeri 29 Gresik. Hal pertama yang dilakukan adalah menemui guru BK untuk melakukan wawancara singkat guna menggali informasi mengenai permasalahan yang ada di sekolah khususnya bidang sosial dengan sasaran penelitian kelas VIII. Setelah mendapatkan permasalahan yang ada di sekolah yaitu mengenai ketrampilan interaksi sosial peserta didik untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar, peneliti menyebarkan instrumen untuk mengukur tingkat interaksi sosial yang dimiliki peserta didik. Penyebaran instrumen studi pendahuluan dilaksanakan pada tanggal 19 Maret 2019. Hasil penyebaran instrumen memperoleh data bahwa ada 66,67% peserta didik memiliki interaksi sosial yang sedang, 16,67% peserta didik memiliki interaksi sosial yang rendah. Hasil data ini akan dijadikan sebagai acuan untuk merancang media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
2. Perencanaan. Tahap ini melakukan perencanaan produk awal yang akan dikembangkan yaitu berupa media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial untuk peserta didik SMP kelas VIII di SMP Negeri 29 Gresik. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan antara lain:
  - a. Merumuskan tujuan dan manfaat dari produk media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 29 Gresik. Adanya perumusan tujuan dan manfaat dari produk media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial untuk memenuhi criteria akseptabilitas dengan 4 aspek yaitu kegunaan, ketepatan, kepatutan, dan kelayakan, dengan melakukan uji coba media, uji materi, uji praktisi (konselor/ guru BK), dan calon pengguna (peserta didik)
  - b. Merencanakan konsep pengembangan media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial yang dikembangkan dengan persiapan bahan materi yang dimasukkan ke dalam buku panduan permainan sesuai dengan topik interaksi sosial yang bersumber dari buku dan jurnal.
3. Pengembangan draf produk. Pada tahap ini peneliti mulai merancang dan menyusun produk media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial dengan mengembangkan rancangan isi materi dan menyusun spesifikasi produk. Dalam pengembangan media *Truth and Dare Card* interaksi sosial, peneliti menentukan isi dan ukuran setiap elemen pada perangkat media modifikasi *Truth and Dare Card* interaksi sosial sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pelaksanaan permainan layanan bimbingan dan konseling, kemudian membuat desain untuk masing-masing elemen sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik yaitu:
  - a. Kartu *Truth* dan kartu *Dare* dengan isi pertanyaan dan tantangan yang telah disesuaikan dengan materi intraksi sosial dan di desain dengan ukuran 5x7cm.
  - b. Koin penentu, masing-masing dari sisinya terdapat kata *truth* dan kata *dare*. Di desain dengan ukuran diameter 3,5cm.
  - c. Packaging untuk *Truth*, kartu *Dare*, dan koin penentu dengan ukuran 5,3cm x 7,3cm x 3cm.
  - d. Buku panduan untuk guru BK dan peserta didik yang didesain dan dicetak dalam ukuran A5.
4. Uji coba awal. Tahap selanjutnya setelah pengembangan draf produk selesai dikembangkan, yaitu uji coba awal dengan melakukan uji validasi media dan uji validasi materi menggunakan instrumen akseptabilitas yang meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan pada produk media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial kepada ahli media, ahli materi, ahli praktisi (konselor/guru BK), dan calon pengguna (peserta didik). Dengan hasil uji validasi para ahli dan calon pengguna (peserta didik) antara lain: kepada ahli media sebesar 86,46%, ahli materi sebesar 89,32%, ahli praktisi (konselor/guru BK) sebesar 81,77%, dan calon pengguna (peserta didik) sebesar 96,25% dengan kriteria sangat baik, tidak perlu direvisi.
5. Revisi Produk. Pada tahap ini revisi produk ini merupakan tahap yang terakhir pada penelitian pengembangan media modifikasi *Truth and Dare Card* interaksi sosial kelas VIII E di SMP Negeri 29 Gresik. Selanjutnya peneliti akan melakukan revisi dan memperbaiki media modifikasi *Truth and Dare Card* interaksi sosial sesuai dengan hasil instrumen, saran dan kritik dari para ahli dan calon pengguna (peserta didik) agar produk dapat lebih baik lagi. Dari ahli media memberikan revisi yaitu menambahkan logo lembaga pada cover buku panduan, menyamakan warna pada cover buku panduan, menambahkan riwayat pengembang, dan

menambahkan kisi-kisi media permainan. Dan dari ahli materi memberikan revisi yaitu mengganti tata tulis kalimat yang menggunakan huruf capital, menambahkan overview panduan, menambahkan desain waktu dalam RPL, dan mengurangi definisi istilah dalam buku panduan.

## B. Pembahasan

Penelitian pengembangan media modifikasi *Truth and Dare Card* interaksi sosial untuk peserta didik di kelas VIII E di SMP Negeri 29 Gresik mendapatkan hasil dari uji validasi media oleh ahli media diperoleh nilai 86,46% dengan kriteria penilaian sangat baik, tidak perlu direvisi. Uji validasi materi oleh ahli materi diperoleh nilai 89,32% dengan kriteria penilaian sangat baik, tidak perlu direvisi. Uji validasi oleh ahli praktisi (konselor/ guru BK) diperoleh nilai 81,25% dengan kriteria sangat baik, tidak perlu direvisi. Dan uji coba calon pengguna (peserta didik) memperoleh nilai 95% dengan kriteria sangat baik, tidak perlu direvisi. Sehingga media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial dinyatakan layak untuk dijadikan salah satu media bimbingan konseling khususnya dalam layanan bimbingan kelompok terkait dengan materi interaksi sosial.

Penelitian pengembangan media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial di kelas VIII E di SMP Negeri 29 Gresik diawali dengan peneliti melakukan yaitu wawancara singkat dengan Ibu Dwi Anie selaku guru BK di SMP Negeri 29 Gresik mengenai interaksi sosial yang ada di setiap kelas. Kemudian pada tanggal 19 Maret 2019 peneliti melakukan penyebaran angket untuk studi pendahuluan tentang interaksi sosial peserta didik di kelas VII E yang sekarang menjadi kelas VIII E memperoleh hasil 16,66% peserta didik yang masih memiliki keterampilan rendah dalam berinteraksi sosial, 66,66% peserta didik yang masih memiliki keterampilan sedang dalam berinteraksi sosial, dan 16,66% peserta didik yang masih memiliki keterampilan tinggi dalam berinteraksi sosial.

Hasil penyebaran angket studi pendahuluan tersebut akan dijadikan acuan untuk mengembangkan produk media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial dalam bimbingan kelompok sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam proses pengembangan media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial ini berdasarkan tahapan model pengembangan Borg and Gall dalam Sukmadinata (2013) yang berjumlah 10 langkah, namun dikarenakan adanya keterbatasan-keterbatasan yang peneliti miliki serta membutuhkan waktu dan proses yang cukup panjang, maka peneliti hanya melakukan sampai tahap ke 5 yaitu, Penelitian dan Pengumpulan Data, Perencanaan, Pengembangan Draft Produk, Uji Coba Lapangan Awal, dan Revisi Produk.

Sumantri (2008) mengatakan bahwa karakteristik peserta didik menuntut adanya interaksi sosial yang dimiliki peserta didik lebih aktif,

dikarenakan pada fase-fase ini manusia mulai bahkan sudah memiliki keinginan untuk bergaul dengan lebih banyak individu lain. Sekolah merupakan lembaga pendidikan dalam membimbing dan membina peserta didik untuk mengembangkan interaksi sosial peserta didik di sekolah. Peserta didik akan berkembang dengan baik apabila memiliki interaksi sosial yang baik juga, sama seperti halnya pada aktivitas pembelajaran peserta didik yang tidak dapat terlepas dari adanya interaksi sosial dengan semua warga sekolah. Terbentuknya suatu hubungan yang baik dengan teman sebaya didalam interaksi sosial adalah salah satu hal yang menunjang sikap peserta didik dalam belajar dan berperilaku.

Hurlock (1980) mengungkapkan bahwasannya secara psikologi, masa remaja merupakan usia dimana individu menjalin interaksi dengan individu yang lebih tua atau dewasa. Sedangkan menurut Sarwono (2006), seharusnya remaja memiliki interaksi sosial dengan lingkungannya yang terjalin dengan baik. Di kalangan remaja, interaksi sosial yang terjadi yaitu antara lain interaksi antara remaja dengan keluarga, remaja dengan teman sebaya, remaja dengan orang yang lebih tua. Terjadinya interaksi sosial antara teman sebaya akan memunculkan dan memberikan dampak yang baik pada interaksi yang dimiliki setiap peserta didik dan memberikan banyak hal positif pada kehidupan individu di sekolah khususnya dengan teman dikelas akan terjalin hubungan yang baik. Interaksi sosial merupakan suatu topik yang penting untuk diberikan kepada peserta didik khususnya kepada usia remaja yang sedang membutuhkan keterampilan berinteraksi sosial dengan baik untuk berinteraksi dengan teman disekolah maupun orang lain disekitarnya agar dapat menjadi individu yang berkembang dengan baik.

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan modifikasi media berbasis permainan. Penggunaan teknik permainan untuk penelitian ini dalam bimbingan kelompok sangat efektif digunakan untuk memberikan atau menyalurkan materi yang ingin disampaikan secara lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Menurut Sadirman (2010) mengatakan bahwa media pembelajaran permainan memiliki kelebihan yaitu, permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan, menghibur, dan menarik. Dengan penggunaan media pembelajaran seperti permainan, maka dapat memunculkan motivasi serta minat pada diri peserta didik saat proses belajar.

Pengembangan media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial ini dimodifikasi dari permainan kartu *Truth and Dare* yang biasanya dimainkan oleh para remaja yang berisikan pertanyaan seputar peristiwa yang pernah dialami dan tantangan yang menyenangkan yang bertujuan untuk mengisi waktu-waktu yang luang atau hanya untuk bersenang-senang dengan teman atau keluarga. Berbeda dengan permainan *Truth and Dare* yang biasa, media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial berisi kartu *Truth* yang diubah sesuai dengan materi interaksi sosial yang telah di jadikan sebuah



pertanyaan dan untuk kartu *Dare* juga di isi dengan tantangan yang sesuai dengan materi interaksi sosial. Penggunaan modifikasi media *Truth and Dare Card* interaksi sosial ini dapat membantu dan merangsang peserta didik untuk dapat berinteraksi secara aktif dengan teman-teman maupun orang-orang disekeliling peserta didik.

Media modifikasi *Truth and Dare Card* interaksi sosial ini terdiri dari seperangkat kartu *Truth* dan kartu *Dare* yang masing-masing berjumlah 16 kartu *Truth*, 17 kartu *Dare* dan 1 koin penentu untuk jenis kartu yang diperoleh. Media modifikasi *Truth and Dare Card* interaksi sosial ini juga menyertakan buku panduan permainan untuk guru BK dan peserta didik. Tujuannya agar guru Bimbingan Konseling dapat mengarahkan dengan baik saat proses pelaksanaan permainan dan peserta didik pun dapat mengikuti dengan baik instruksi dari konselor lewat buku panduan khusus peserta didik.

Pengembangan media modifikasi *Truth and Dare Card* interaksi sosial diharapkan dapat memenuhi kriteria akseptabilitas yaitu dalam aspek kelayakan, kegunaan, ketepatan, dan kepatutan agar dapat layak untuk digunakan. Produk pengembangan media modifikasi *Truth and Dare Card* interaksi sosial telah melalui uji akseptabilitas oleh ahli media, ahli materi, ahli praktisi (konselor/ guru BK) dan calon pengguna (peserta didik) yang kemudian hasilnya akan dikategorikan dalam kriteria penilaian menurut Mustaji (2005). Pada penilaian calon pengguna (peserta didik) peneliti memiminta 5 peserta didik secara acak untuk melaksanakan permainan media modifikasi *Truth and Dare Card* interaksi sosial secara bimbingan kelompok. Dalam pelaksanaannya peserta didik antusias untuk mengikuti dan melaksanakan semua tantangan dari kartu *Dare* dan menjawab semua pertanyaan dari kartu *Truth*.

Dalam proses pengembangan produk berupa media modifikasi *Truth and Dare Card* interaksi sosial terdapat keterbatasan dan kelebihan yang dimiliki oleh media. Kelebihan dari permainan media modifikasi *Truth and Dare Card* interaksi sosial adalah menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, dan aktif, sehingga peserta didik lebih antusias terhadap pembelajaran yang semakin bertambah dan juga peserta didik dapat mengaplikasikannya secara langsung bagaimana berinteraksi yang baik dan benar yang otomatis juga meningkatkan interaksi sosial yang terjadi antar teman lebih banyak.

Keterbatasan yang dimiliki media modifikasi *Truth and Dare Card* interaksi sosial antara lain: (1) Tahapan pengembangan hanya sampai langkah ke 5 dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang memiliki 10 langkah tahapan pengembangan, (2) Perangkat permainannya memiliki jangka waktu penggunaan. Jika permainan telah di mainkan untuk waktu yang cukup lama maka perangkat permainan perlu adanya perbaikan pada perangkat permainan yang sudah rusak atau

mengganti dengan yang baru jika sudah tidak layak untuk digunakan dengan cara mencetak ulang perangkat permainan, (3) Pengembangan media modifikasi *Truth and Dare Card* interaksi sosial hanya sebatas pada kelas VIII E dikarenakan dalam perancangan dan pembuatan materi dan produk disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Hasil penelitian pengembangan ini berupa produk permainan yaitu media modifikasi *Truth and Dare Card* interaksi sosial yang dikembangkan sebagai salah satu media bimbingan dan konseling untuk membantu guru Bimbingan dan Konseling dalam memberikan layanan bimbingan kelompok khususnya yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik di kelas VIII E SMP Negeri 29 Gresik. Kelayakan media modifikasi *Truth and Dare Card* interaksi sosial didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Husniyah (2019) dengan judul “Pengembangan Media Permainan *Dard Board* Interaksi Sosial dalam Bimbingan Kelompok Kelas X IPA SMA NEGERI 12 SURABAYA”. Dalam penelitian tersebut data kuantitatif yang diperoleh mengatakan bahwa produk *Dard Board* Interaksi Sosial memiliki kategori sangat baik, tidak perlu direvisi dan telah dinyatakan layak untuk digunakan dalam layanan bimbingan kelompok, makadari itu penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Dard Board* Interaksi Sosial sangat baik dan sesuai digunakan untuk salah satu media dalam BK.

Setelah melalui tahapan-tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti maka semua perangkat media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial seperti kartu *Truth*, kartu *Dare*, koin penentu, dan buku panduan sudah dilaksanakan beberapa kali revisi. Sehingga media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi siap diproduksi dan dinyatakan layak dijadikan sebagai salah satu media dan layanan bimbingan kelompok terkait dengan materi interaksi sosial.

## V. PENUTUP

### Simpulan dan Saran

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penilaian akseptabilitas yang telah dilakukan oleh uji ahli dan calon pengguna (peserta didik), dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial dapat memenuhi kriteria akseptabilitas yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

Berikut adalah rincian dari hasil penilaian penelitian pengembangan media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial berdasarkan hasil uji akseptabilitas oleh ahli media diperoleh 86,46%, ahli materi diperoleh 89,32%, ahli praktisi (konselor/ guru BK) diperoleh 81,77%, dan calon pengguna diperoleh 96,25%, dengan kriteria penilaian Sangat baik, tidak perlu direvisi.

Namun pada penelitian ini hanya menguji kriteria akseptabilitas berdasarkan nilai kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan media modifikasi *Truth and Dare Card* interaksi sosial peserta didik, sebagai penilaian media.

## B. Saran

Penelitian pengembangan media modifikasi *Truth and Dare Card* untuk meningkatkan Interaksi Sosial kelas VIII di SMP Negeri 29 Gresik telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

Dari simpulan diatas, terdapat beberapa saran yang ditunjukkan kepada pihak guru bimbingan dan konseling, kepada lembaga pendidikan (sekolah), kepada peserta didik, dan kepada peneliti selanjutnya, antara lain :

1. Berdasarkan hasil penelitian perangkat permainan media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial ini, maka diharapkan dapat membantu dan mempermudah guru BK memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan khususnya dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik. Karena seluruh perangkat permainan media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial ini telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar dapat meningkatkan interaksi sosial peserta didik.
2. Berdasarkan hasil penelitian perangkat permainan media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial ini, maka diharapkan dapat digunakan menjadi media dalam bimbingan dan konseling dalam pemberian dan pelaksanaan bimbingan kelompok.
3. Berdasarkan hasil penelitian media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial ini, maka diharapkan peserta didik dapat menggunakan perangkat permainan media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial ini dengan sebaik-baiknya dalam pembelajaran bimbingan dan konseling, peserta didik dilarang untuk menyalah gunakan perangkat-perangkat dari media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial, serta peserta didik dilarang untuk mencoret-coret ataupun merusak perangkat permainan media modifikasi *Truth and Dare Card* Interaksi Sosial.

Husniyah, Lutfiyatul. (2018). *Pengembangan Media Permainan Dart Board Interaksi Sosial Dalam Bimbingan Kelompok Kelas X Ipa Sma Negeri 12 Surabaya*. E-Journal UNESA

Mustaji. (2005). *Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran*.

Nitami Yulisa, dkk. 2018. *Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Menggunakan Layanan Bimbingan Kelompok*. Universitas Lampung.

Purnama, Sigit. 2013. "Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan intuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)". *Jurnal Literasi*. Vol. 4 (1): hal. 20-27.

Sadiman, S. Arief. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Soekanto, Soerjono. 2013. *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sukmadinata, N. S. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Yulianti, Maya. 2016. *Pengaruh Interaksi Sosial Siswa Terhadap Terbentuknya Kelompok-Kelompok Pergaulan Di SMK Nusantara Desa Madukoro Kecamatan Kota Bumi Kabupaten Lampung Utara*. Universitas Lampung.

## DAFTAR PUSTAKA

Emzir. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Hardianti, 2018. *Pengembangan Media Permainan Truth and Dare pada Mata Pelajaran Biologi untuk siswa Kelas X SMA Negeri 12 Makassar*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. UIN Alauddin Makassar.