

Pengembangan Modifikasi Permainan *Scrabble* dalam Bimbingan Kelompok Untuk Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 33 Surabaya

Ummi Nadziroh

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
rawarontek39@yahoo.com

Elisabeth Christiana, S.Pd. M.Pd

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
prodi_bk_unesa@yahoo.com

ABSTRAK

Bedasarkan Hasil Studi Pendahuluan Yang Telah Dilakukan Oleh Peneliti Di SMPN 33 Surabaya, Terdapat Siswa Yang Membutuhkan Pemahaman Tentang Interaksi Sosial Dan Belum Adanya Media Dalam Pemberian Layanan Bimbingan Dan Konseling Untuk Interaksi Sosial. Guru BK Menyadari Bahwa Pemahaman Tentang Interaksi Sosial Sangat Penting Bagi Siswa, Namun Karena Keterbatasan Sumber Dan Media Dalam Pemberian Layanan Khususnya Layanan Bimbingan Kelompok Menjadikan Tidak Berjalan Dengan Maksimal.

Penelitian Ini Bertujuan Untuk Mengembangkan Media Modifikasi Permainan *Scrabble* Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII SMPN 33 Surabaya. Produk Pengembangan Yang Dihasilkan Terdiri Dari Dua Jenis Yaitu Media Modifikasi Permainan *Scrabble* Dan Buku Panduan Modifikasi Permainan *Scrabble* Untuk Interaksi Sosial Siswa. Media Tersebut Dikembangkan Dengan Memenuhi Kriteria Akseptabilitas Yang Meliputi Kriteria Kegunaan, Kelayakan Ketepatan, Dan Kepatutan Dengan Menggunakan Model Penelitian Dan Pengembangan Borg & Gall (2003).

Hasil Penelitian Yang Diperoleh Dari Uji Validasi Ahli Bimbingan Dan Konseling Menunjukkan Aspek Kegunaan Materi Modifikasi Permainan *Scrabble* Sebesar 96%, Aspek Kelayakan 96%, Aspek Ketepatan 91%, Dan Kepatutan 94% Dengan Rata-Rata Keseluruhan Terhadap Media Dan Buku Panduan 91% (Sangat Baik Tidak Perlu Revisi). Penilaian Dari Ahli Media Menunjukkan Nilai 100% (Sangat Baik Tidak Perlu Revisi). Sedangkan Penilaian Dari Calon Pengguna Menunjukkan Aspek Kegunaan Sebesar 75% Aspek Kelayakan 83,3%, Aspek Ketepatan 89,2%, Dan Kepatutan 81,25% Dengan Hasil Penilaian Terhadap Media Dan Buku Panduan 82% (Sangat Baik Tidak Perlu Revisi). Dengan Demikian, Media Modifikasi Permainan *Scrabble* Memenuhi Kriteria Akseptabilitas.

Kata Kunci :Media, Permainan, Modifikasi *Scrabble*, Bimbingan Kelompok

ABSTRACT

Based On The Results Of Preliminary Study That Has Been Conducted By The Developer At SMPN 33 Surabaya, There Are Students Who Require An Understanding Of Social Interaction And The Second Result Showed That There Was A Lack Of Media In The Provision Of Guidance And Counseling Servis To Social Interaction. Counselor Actually Realizes That Understanding Of The Social Interation Is Very Important For Students, However Due To Limited Resources And Media In The Provision Of Group Guidance Services It Did Not Run Maximally.

This Research Was Aims To Develop Modification Media Of Scrabble Game In The Guidance Of Group For Social Interaction Student In Class VIII SMPN 33 Surabaya. There Are Two Kinds Of Products Produced In This Study Wich Are Modification Scrabble Game Media And A Manual Book Of Modification Scrabble Game For Student's Social Interaction. This Media Were Developed By Meeting The Acceptability Criteria Covering Usability Criteria, Feasibility, Accuracy, And Propriety Based On The Model Of Borg And Gall (2003).

The Result Of Validation Test By Guidance And Counseling Expert Showed That The Usability Criteria Of Modification Scrabble Game Material Is 96%, The Feasibility Criteria Is 96%, Criteria Of Accuracy Is 91% And Propriety Is 94% Which Have 91% As The Average Of Both Media And Manual Book (Very Good, No Need Revision). The Score Given From Media Expert Showed That The Score Is 100% (Very Good, No Need Revision). Meanwhile The Score Given From Prospective Users Showed That The Usability Criteria Is 75%, Feasibility Criteria Is 83.3%, Accuracy Criteria Is 89, 2% And Propriety Is 81, 25% , With The Score Concerning Of Media And Manual Book Is 82% (Very Good, No Need Revision). Therefore, It Can Be Concluded That Modifitation Scrabble Game Developed By The Researcher Meets The Acceptability Criteria

Keywords: Media, Game, Scrabble Modification, Counseling Group

PENDAHULUAN

Siswa di Sekolah Menengah dapat dikategorikan sebagai remaja. Masa remaja merupakan masa yang paling banyak dipengaruhi oleh lingkungan dan teman-teman sebaya dan dalam rangka menghindari hal-hal negatif yang dapat merugikan dirinya sendiri dan orang lain (Zainun, 2002). Remaja yang dapat melatih emosinya, akan lebih mampu menguasai emosi-emosi yang negatif, dan dapat membantu untuk menghadapi berbagai situasi yang akan mendatangkan kebahagiaan bagi dirinya. Remaja yang memiliki kecerdasan emosi akan lebih terampil dalam menenangkan dirinya (Mappiare, 1982). Menurut Hinigharst (dalam Sarwono, 2001) seorang remaja harus memiliki interaksi yang baik dengan lingkungannya. Gambaran umum perilaku remaja menurut Makmun, 2002 adalah remaja bergaul dengan jumlah teman yang lebih terbatas dan selektif namun memiliki kurun waktu yang lebih lama. Hubungan ini biasanya terjalin antara remaja dengan teman dekat yang menjadi pilihannya.

Sebagai seorang individu di masa transisi, para remaja memiliki keinginan agar bisa diterima dalam kelompok teman sebaya, sehingga remaja tersebut berusaha menyesuaikan diri dengan kelompok teman-teman sebayanya. Penyesuaian ini bisa berupa gaya hidup, perilaku, pendapat, dan lain sebagainya. Akibat langsung dari adanya penerimaan teman sebaya bagi seorang remaja adalah rasa berharga dan berarti serta dibutuhkan oleh kelompoknya, hal ini yang menimbulkan rasa senang, gembira, puas serta bahagia sehingga memberi rasa percaya diri yang besar pada remaja. Sebaliknya remaja yang merasa diabaikan atau pun ditolak oleh kelompoknya, akan menghadapi frustrasi yang menimbulkan rasa kecewa akibat penolakan atau pengabaian dari teman-temannya, hal ini dapat membuat seorang remaja bertindak laku yang mengundurkan diri maupun agresif. Tingkah laku yang bersifat mengundurkan diri antara lain: melamun, menekuni hobby secara berlebihan, menyendiri, onani/masturbasi secara berlebihan, atau tingkah laku yang bersifat agresif antara lain, mengeritik, suka berdebat, suka menyebarkan gosip, suka memfitnah dan sebaliknya (Mappiare, 1982).

Dalam kehidupannya sebagai manusia, siswa tidak akan lepas dari adanya interaksi sosial bersama orang lain. Untuk mencapai kebahagiaan hidup, selain dengan meningkatkan aktualisasi diri individu juga harus dapat bekerjasama dengan orang lain baik secara individu maupun secara kelompok. Menurut Walgito (2004) interaksi sosial siswa dengan teman-temannya di sekolah memiliki peranan penting dalam pertumbuhan anak. Kemampuan siswa dalam melakukan interaksi sosial antara siswa yang satu dengan siswa yang lain berbeda-beda. Siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang tinggi dapat dilihat dari kegiatan-kegiatan rutin yang dilakukan sehari-hari seperti senang melakukan kerjasama, suka bergaul dan berkomunikasi dengan orang lain, dan sangat peka terhadap lingkungan sekitar.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada salah satu Guru BK di SMP Negeri 33 Surabaya yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa ditemukan adanya siswa yang membentuk kelompok atau grombolan yang dianggapnya sesuai dengan diri mereka masing-masing. Baik sesuai dengan permasalahan yang dialami maupun kenyamanan saat berkomunikasi. Ada 3 siswa yang bergerombol atau membentuk kelompok yang latar belakang keluarganya sama, mereka berasal dari keluarga yang broken home dan ada juga gerombolan-gerombolan anak yang suka memblos atau keluar kelas yang dikarenakan belum mengerjakan tugas yang diberi oleh guru. Selain itu juga terdapat siswa yang tidak mempunyai kepedulian terhadap sesama baik kepada guru maupun teman sebaya misalnya saat berpapasan dengan guru, banyak siswa yang tidak peduli bahkan pura-pura tidak tau atau menghindar. Selain itu saat ada siswa lain yang menghadapi kesusahan dan membutuhkan bantuan namun tidak ada yang membantu atau peduli. Hal ini mencerminkan interaksi sosial yang kurang baik. Selain itu juga terdapat siswa yang hanya bersedia belajar bersama teman sekelompoknya saja, siswa yang suka pilih-pilih saat berteman. Interaksi sosial yang rendah selain ditunjukkan oleh perilaku-perilaku yang telah disebutkan sebelumnya juga terlihat dari beberapa perilaku ini, diantaranya siswa tidak memiliki teman sebangkuk karena siswa yang bersangkutan merasa

minder dan lebih memilih untuk menarik diri dari lingkungannya, siswa cenderung diam dikelas karena memiliki perbedaan pemikir dengan teman-temannya, siswa tidak berpendapat dalam diskusi dan lebih memilih untuk diam saat berada dikelompok yang tidak sesuai dengan harapannya, serta siswa tidak memiliki kepedulian dengan keadaan lingkungan sekitar, dan lain-lain.

Dari keterangan salah satu siswa SMP Negeri 33 Surabaya, diperoleh keterangan bahwa terdapat beberapa kelompok yang jarang berinteraksi dengan kelompok yang lainnya, karena mereka menganggap mereka lebih nyambung dan kompak dengan kelompoknya sendiri saat berinteraksi. Ssetiap kelompok ini memiliki aktivitas sendiri-sendiri. Berdasarkan penjelasan siswa lain, tidak semua teman memiliki hubungan yang baik satu sama lain. Terdapat 2 anak dikelas yang pemalu, pendiam, tidak pernah berbicara sama sekali sebelum diajak teman yang lain untuk berbicara, kemudian ada teman-teman yang cuma merasa nyaman ketika berkumpul dengan teman-temannya. Kelompok-kelompok tersebut tidak hanya dibentuk oleh siswa perempuan saja namun juga oleh siswa laki-laki. Walaupun tidak menutup kemungkinan siswa-siswa yang terlibat dalam suatu kelompok tersebut menjalin interaksi dengan siswa di luar kelompoknya. Namun interaksi yang terjalin tidak seintens hubungan yang dimiliki ketika berinteraksi dengan teman satu kelompok.

Dari fenomena tersebut disinilah peran Guru BK sangat dibutuhkan untuk membantu siswa dengan memberikan informasi, pemahaman yang baik tentang pentingnya berinteraksi sosial dengan teman, guru, dan lingkungan disekitarnya. Upaya yang pernah diberikan oleh Guru BK SMPN 33 Surabaya untuk membantu siswa yang memiliki interaksi sosial rendah diantaranya adalah dengan melakukan konseling, melakukan bimbingan klasikal, dan melakukan pendekatan baik kepada siswa yang membutuhkan bantuan maupun kepada teman-teman dekat siswa yang bersangkutan. Namun, dengan upaya-upaya yang telah dilakukan oleh Guru BK tersebut belum bisa memahami tentang pentingnya interaksi sosial dengan lingkungannya

Dari kasus-kasus tersebut, menunjukkan bahwa siswa memerlukan sumber informasi tentang interaksi sosial. Agar tidak terkesan monoton dan membosankan, maka peneliti mengembangkan suatu produk berupa modifikasi permainan *Scrabble* dalam bimbingan kelompok. Menurut Yusep Nurjatmika (2012:24) Permainan *Scrabble* merupakan sejenis

permainan menyusun kata yang dapat dimainkan oleh 2 atau 4 orang anak. Dimana pemain diberikan huruf kemudian menemukan sendiri kata yang sesuai berdasarkan kamus dengan jumlah huruf yang dimilikinya. Dalam proses pembelajaran, perlu memperhatikan cara, media dan metode pengajaran. Seperti halnya dengan permainan merupakan cara menyenangkan yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan permainan ini diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial yang dimiliki karena dalam permainan ini para siswa dituntut untuk melakukan interaksi dan berkomunikasi dengan orang lain (teman satu kelompoknya) sebagai salah satu upaya membantu siswa menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Dari uraian latar belakang di atas, maka fokus penelitian ini adalah pada pengembangan permainan *Scrabble* diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan siswa untuk mengikuti layanan Bimbingan dan konseling yang dilakukan konselor dan sebagai perantara untuk membantu siswa menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan permasalahan rendahnya kemampuan interaksi sosial. Dalam rangka membuktikan hal tersebut maka akan dilakukan sebuah penelitian untuk menguji kelayakan dan keefektifan Pengembangan modifikasi permainan *Scrabble* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 33 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Penelitian ini menggunakan salah satu model pengembangan yang banyak dipakai, yaitu model pengembangan Tim Pustitjaknov (2008). karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti, maka penelitian ini hanya sampai pada revisi produk tahap awal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Adapun data yang diperoleh dari hasil konsultasi dengan ahli media sebagai berikut :

a. Media modifikasi permainan *scrabble*

No.	Aspek kritik dan saran	Sesuai	Komentar	
1.	Kegrafikan	Design Kartu Perintah		
		a. Gambar	Ya	
		b. Ukuran Kartu	Ya	Perbaiki warna bingkai
		c. Background	Ya	

	d. Keselarasan Tampilan	Ya	
	e. Jenis Ukuran Dan Warna	Ya	
	f. Kepraktisan Penggunaan	Ya	
Design Kartu Aksi			
	a. Gambar	Ya	Pilih gambar yang sesuai
	b. Ukuran Kartu	Ya	
	c. Background	Ya	
	d. Keselarasan Tampilan	Ya	
	e. Jenis Ukuran Dan Warna	Ya	
	f. Kepraktisan Penggunaan	Ya	
Design Rak Bola			
	a. Warna Rak	Ya	Pemberian tanda panah
	b. Bentuk Rak	Ya	
	c. Ukuran Rak	Ya	
Design Bola Plastik			
	a. Ukuran Bola	Ya	
	b. Tlisan	Ya	
	c. Warna Bola	Ya	
Box Bola			
	a. Ukuran Box	Ya	
	b. Stiker <i>Scrabble</i>	Ya	
	c. Kepraktisan Penggunaan	Ya	

Tabel 4.1
Hasil Penilaian Dari Ahli Media

b. Buku panduan Media modifikasi permainan *scrabble*

No.	Aspek kritik dan saran	Sesuai	Komentar
1.	Cover/Sampul depan	Ya	perlu ditambah gambar

No.	Aspek kritik dan saran	Sesuai	Komentar
		Komposisi warna	Ya
		Jenis tulisan	Ya
		Ukuran tulisan	Ya
		Ukuran gambar	Ya
		Warna gambar	Ya
2.	Kata pengantar	Jenis tulisan	Ya
		Ukuran tulisan	Ya
3.	Daftar isi	Jenis tulisan	Ya
		Ukuran tulisan	Ya
4.	Latar belakang	Jenis tulisan	Ya
		Ukuran tulisan	Ya
5.	Media Modifikasi Permainan <i>Scrabble</i>	Jenis tulisan	Ya
		Ukuran tulisan	Ya
6.	Tujuan Media Modifikasi Permainan <i>Scrabble</i>	Jenis tulisan	Ya
		Ukuran tulisan	Ya
7.	Pengertian interaksi social	Jenis tulisan	Ya
		Ukuran tulisan	Ya
8.	Ciri-ciri interaksi sosial	Jenis tulisan	Ya
		Ukuran tulisan	Ya
9.	Macam-macam interaksi social	Jenis tulisan	Ya
		Ukuran tulisan	Ya
10.	Bentuk-bentuk interaksi social	Jenis tulisan	Ya
		Ukuran tulisan	Ya
11.	Pengertian permainan <i>scrabble</i>	Jenis tulisan	Ya
		Ukuran tulisan	Ya
12.	Pengertian modifikasi permainan <i>scrabble</i>	Jenis tulisan	Ya
		Ukuran tulisan	Ya
13.	Isi modifikasi	Jenis tulisan	Ya

No.	Aspek kritik dan saran		Sesuai	Komentar
	permainan <i>scrabble</i>	Ukuran tulisan	Ya	
14.	Prosedur penggunaan media permainan	Jenis tulisan	Ya	
		Ukuran tulisan	Ya	
15.	Sampul belakang	Desain cover	Ya	
		Komposisi warna	Ya	
		Jenis tulisan	Ya	
		Ukuran tulisan	Ya	
		Ukuran gambar	Ya	
		Warna gambar	Ya	

Tabel 4.2
Hasil Konsultasi Buku Panduan Dari Ahli Media

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kritik dan saran dari ahli media menunjukkan bahwa terdapat beberapa bagian dalam media yang perlu direvisi yaitu :

No	Bagian Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Keterangan
1.	Warna bingkai pada kartu perintah	Warna yang kurang sesuai	Sudah direvisi
2.	Pilih gambar yang sesuai pada kartu aksi	Gambar yang kurang jelas dan sesuai	Sudah direvisi
3.	Pemberian tanda panah pada rak bola	Tidak terdapat tanda apapun pada rak bola	Sudah direvisi
4.	Cover/sampul depan	Perlu ditambah gambar	Sudah direvisi

Tabel 4.3
Keterangan Revisi Media Dan Buku Panduan Media Modifikasi Permainan *Scrabble*

Berikut adalah hasil dari uji validasi materi yang dilakukan oleh dua dosen Bimbingan dan Konseling yaitu Denok Setiawati, S.Pd., M.Pd., Kons (sebagai ahli I) dan Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd. (sebagai ahli II):

No	Aspek	Uji ahli (%)	Calon Pengguna (%)	Rata-Rata
1	Kegunaan	96%	75%	85,5%

2	Kelayakan	87,5%	83,3%	85,4%
3	Ketepatan	91%	89,2%	90,1%
4	Kepatutan	94%	81,25%	87,6%
5	Buku Panduan	89,95 %	81,6%	85,8%

Hasil penilaian dari ahli materi ahli materi I & II untuk media dan buku panduan adalah 91% Jika diinterpretasikan sesuai dengan skor interpretasi kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005), hal ini menunjukkan bahwa media buku paket kedisiplinan sudah memenuhi aspek kelayakan dengan predikat sangat layak, dan tidak perlu direvisi.

2. Pembahasan

Dari hasil penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, media, dan calon pengguna (Guru BK) terhadap penggunaan produk sebagai media modifikasi permainan *scrabble* menunjukkan hasil yang sangat baik dan telah memenuhi kriteria akseptabilitas. Adapun kelebihan dari penelitian ini yaitu mengembangkan sebuah media modifikasi permainan *scrabble* yang inovatif dan hasil pengembangan dapat dijadikan bahan pengajaran dan pegangan oleh konselor sebagai media layanan bimbingan kelompok mengenai interaksi sosial siswa. Sedangkan keterbatasan dari penelitian ini yaitu penelitian hanya sebatas pada validasi uji ahli dan revisi, uji lapangan skala kecil tanpa melakukan uji lapangan skala besar dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penilaian kualitas media dan buku panduan yang diberikan oleh para ahli serta calon pengguna menunjukkan kriteria. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan nilai 91% dengan kriteria "sangat baik dan tidak perlu direvisi", penilaian dari ahli media menunjukkan nilai 100% dengan kriteria "sangat baik dan tidak perlu direvisi". Penilaian dari calon pengguna menunjukkan nilai 82,7% dengan kriteria "sangat baik dan tidak perlu direvisi". Dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media modifikasi permainan *scrabble* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria akseptabilitas dan dapat digunakan sebagai panduan bagi konselor serta siswa dalam interaksi sosial yang dapat dilakukan oleh konselor melalui pemberian layanan bimbingan kelompok.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yang ditujukan kepada beberapa pihak, yaitu :

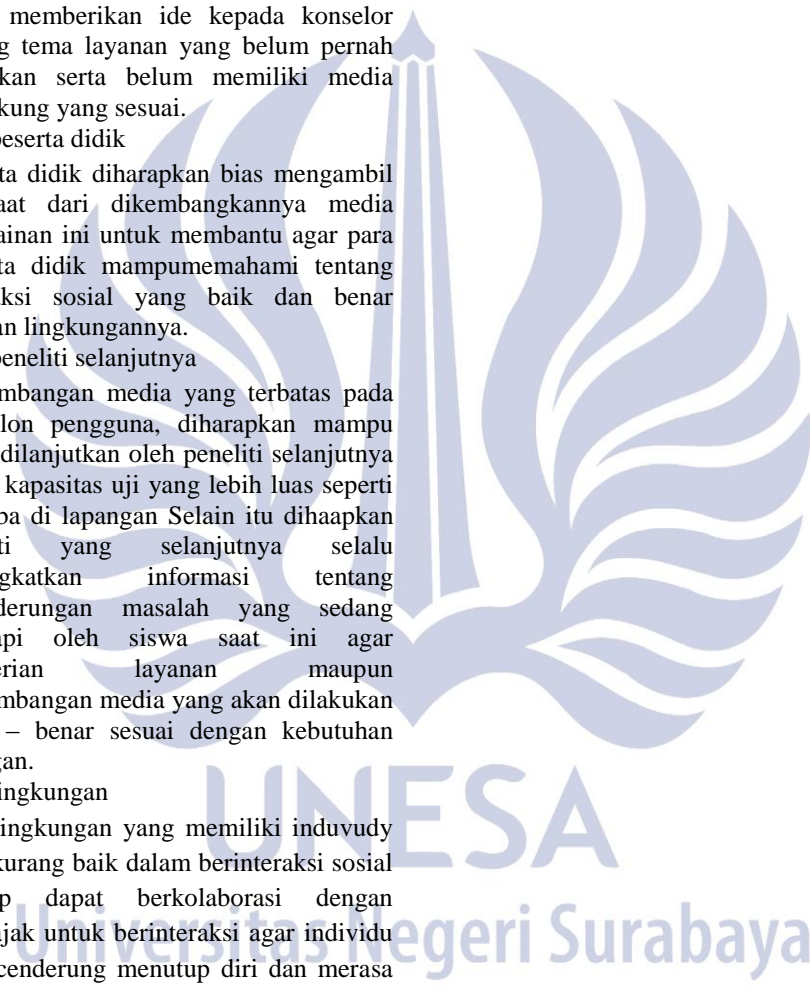
1. Bagi guru bimbingan dan konseling (Konselor sekolah)
Modifikasi Permainan *Scrabble* dalam Bimbingan Kelompok Untuk Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 33 Surabaya yang dikembangkan telah memenuhi criteria akseptabilitas. Sehingga dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media bantu dalam pemberian layanan bimbingan konseling pada siswa. Media permainan ini juga diharapkan mampu untuk memberikan ide kepada konselor tentang tema layanan yang belum pernah dilakukan serta belum memiliki media pendukung yang sesuai.
2. Bagi peserta didik
Peserta didik diharapkan bias mengambil manfaat dari dikembangkannya media permainan ini untuk membantu agar para peserta didik mampumemahami tentang interaksi sosial yang baik dan benar dengan lingkungannya.
3. Bagi peneliti selanjutnya
Pengembangan media yang terbatas pada uji calon pengguna, diharapkan mampu untuk dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya dalam kapasitas uji yang lebih luas seperti uji coba di lapangan Selain itu dihaapkan peneliti yang selanjutnya selalu meningkatkan informasi tentang kecenderungan masalah yang sedang dihadapi oleh siswa saat ini agar pemberian layanan maupun pengembangan media yang akan dilakukan benar – benar sesuai dengan kebutuhan lapangan.
4. Bagi lingkungan
Bagi lingkungan yang memiliki induvudy yang kurang baik dalam berinteraksi sosial diharap dapat berkolaborasi dengan mengajak untuk berinteraksi agar individu tidak cenderung menutup diri dan merasa diacuhkan oleh lingkungannya sendiri. Dengan begini pemahaman serta kemauan individu untuk berinteraksi dengan lingkungannya diharapkan bisa semakin kuat dan individu mendapatkan dukungan moril dari lingkungannya pula

Makmun, Abin Syamsyudin. 2002. *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Mustaji, dan Sugiarto. 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik*. Surabaya : Unesa University Press.

Nurjatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK* . Jogjakarta: DIVA Press.

Sarwono, W Sarlito. 2012. *Psikologi Remaja Edisi Revisi*. Jakarta : Rajawali Perss.



DAFTAR PUSTAKA

Andi, Mappiare. 1982. *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.