

Widhiani

by Utami Rizky

Submission date: 14-Aug-2023 04:30AM (UTC-0500)

Submission ID: 2145654292

File name: OK_SKRIPSI_WIDHIANI.docx (41.09M)

Word count: 8605

Character count: 61147

ABSTRAK

Widhiani Setyo Untari: Pengembangan Media Bimbingan Permainan Menara Uno Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik di SMA Negeri 2 Kediri, Skripsi, BK, FKIP UN PGRI Keiri, 2023.

Kata Kunci: Media BK, Menara Uno, Komunikasi Interpersonal Peserta Didik

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 2 Kediri yang menunjukkan belum adanya media layanan BK untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik. Kenyataan di lapangan, pertama peserta didik mengalami kendala dalam melakukan komunikasi interpersonal, kebanyakan peserta didik lebih suka menyendiri dan komunikasi yang dilakukan kurang tepat misalnya ketika peserta didik melakukan komunikasi dengan guru tidak menggunakan bahasa yang sesuai. Kedua, disebabkan kondisi dalam menyampaikan layanan guru BK hampir tidak pernah menggunakan media selain *Power Point Presentation* (PPT). Oleh karena itu dibutuhkan solusi berupa pengembangan media Menara Uno untuk meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keberterimaan media permainan Menara Uno sebagai Upaya untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik di SMAN 2 Kediri. Penelitian ini menggunakan model penelitian Borg and Gall dan diadopsi berdasarkan 5 tahapan yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) produk awal, (4) validasi produk awal, (5) revisi produk awal yang bertujuan menghasilkan produk berupa media Menara Uno untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik.

Peneliti melakukan validasi ahli materi dan ahli media, hasil dari penilaian para ahli memenuhi kriteria sangat valid untuk digunakan. Diperoleh data hasil validasi ahli materi menunjukkan skor 88%, jadi dapat disimpulkan bahwa media Menara Uno sangat layak untuk digunakan. Sedangkan hasil ahli media Menara Uno menunjukkan skor 98%, dapat disimpulkan bahwa media Menara Uno sangat layak untuk digunakan. Hasil uji pengguna (guru BK) menunjukkan skor 93%, dapat disimpulkan bahwa media Menara Uno sangat layak untuk digunakan.

Dapat disimpulkan bahwa media Menara Uno untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media BK. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, saran peneliti adalah sebagai berikut: (1) bagi guru BK diharapkan dapat menggunakan media Permainan Menara Uno dalam proses layanan BK untuk meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik dan media Permainan Menara Uno dapat digunakan sebagai salah satu inovasi dalam pemberian layanan BK. (2) bagi peneliti selanjutnya diharapkan hasil penelitian ini bisa menjadi referensi, dan mampu mengembangkan media Permainan Menara Uno dengan melakukan uji efektifitas dengan memperhatikan kebutuhan yang diperlukan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang Masalah

Manusia dikatakan sebagai makhluk individu juga makhluk sosial. Dikatakan makhluk individu karena masing-masing individu memiliki keunikan tersendiri yang membedakan dengan orang lain. Sedangkan dikatakan sebagai makhluk sosial, karena individu dalam hidupnya tidak terlepas dengan berinteraksi orang lain dengan mencapai suatu tujuan tertentu. Seseorang yang dapat berkomunikasi dan berinteraksi cenderung toleransi dengan lingkungan. Interaksi sosial pun sering kali menjadi hal mutlak yang harus dilakukan oleh setiap individu. Menurut Walgito (2003), interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik. Dengan adanya hubungan yang saling timbal balik maka akan menimbulkan komunikasi interpersonal.

Muhammad (2005) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi diantara seseorang dengan paling kurang seorang lainnya atau biasanya di antara dua orang yang dapat langsung diketahui balikkannya. Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan dalam suatu hubungan antara dua orang atau lebih, baik secara verbal maupun non verbal, dengan tujuan untuk mencapai kesamaan. Keterampilan komunikasi interpersonal merupakan kemampuan yang diperlukan dalam upaya membangun relasi dan kemampuan komunikasi dengan orang lain. Komunikasi interpersonal dapat diartikan sebagai kemampuan yang menghubungkan manusia sebagai bentuk dari komunikasi verbal. Komunikasi interpersonal juga dapat digunakan untuk membantu membangun hubungan dengan orang lain dalam situasi yang berbeda. Berne (Ramaraja 2012) menyatakan bahwa

bahasa yang digunakan dalam proses komunikasi interpersonal dapat menggambarkan pola komunikasi, manajemen, kepribadian dan perbuatan. Komunikasi dapat menentukan keberhasilan sebuah interaksi, dalam komunikasi seseorang dapat bertindak dan memilih peran sebagai komunikasi dan komunikator. Keterampilan komunikasi sangat penting untuk meningkatkan kemampuan dalam mengungkapkan sesuatu yang ada di pikirannya.

Namun berdasarkan hasil observasi selama magang di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Kediri, peneliti menemukan fenomena kurangnya keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik yang ditunjukkan dalam perilaku kurang terampil dalam berbicara, misalnya kurang sopan saat berbicara dengan guru atau bahasa yang digunakan kurang tepat, kurangnya rasa empati dan kurang keterbukaan dengan sesama teman. Karena keterampilan komunikasi interpersonal sangat penting untuk membangun relasi dengan orang lain, maka kurang terampilnya peserta didik dalam komunikasi, tidak adanya rasa empati terhadap teman, dan kurang keterbukaan dengan sesama teman perlu diperbaiki. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan peserta didik di sekolah adalah melalui layanan Bimbingan dan Konseling.

Bimbingan dan konseling (BK) adalah layanan bantuan untuk peserta didik baik secara perorangan maupun kelompok, agar mampu mandiri dan berkembang secara optimal dalam bidang pengembangan kehidupan pribadi, sosial, kemampuan belajar dan perencanaan karir, melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung. BK merupakan bagian yang sangat penting dari pendidikan di Indonesia dalam upaya membantu siswa agar mencapai perkembangan yang optimal, sesuai dengan potensinya. Bimbingan adalah bantuan yang diberikan kepada individu untuk mencapai pemahaman diri dan arah diri terutama untuk membuat penyesuaian maksimal terhadap sekolah, rumah tangga dan masyarakat umum (Djumhur & Surya, 1995). Oleh karena

itu, pelaksanaan BK di sekolah menjadi tanggung jawab bersama antara personal sekolah, yaitu kepala sekolah, guru, konselor, dan pengawas. BK ini lebih menuntut kepada "pusat perhatian" untuk peserta didik dalam memasuki dunia pendidikan guna membantu peserta didik dalam beradaptasi.

Terkait dengan upaya meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik, peran guru BK sangat penting karena BK adalah aktivitas untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi dan memperbaiki perilaku. Di SMA Negeri 2 Kediri keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik dapat dikatakan rendah karena dapat dilihat berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan dengan melakukan wawancara dengan guru BK, maka guru BK lah yang seharusnya membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal dengan berbagai macam pendekatan dan media layanan BK. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti peserta didik merasa bosan dengan proses layanan di kelas yang kurang manarik karena hanya menggunakan metode ceramah, memberi nasehat, mencatat dan metode konvensional yang lain. Hal ini menjadikan proses layanan BK belum efektif. Tidak efektifnya layanan BK adalah tidak adanya/minimnya media layanan BK disekolah, khususnya media yang bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik. Sebagaimana diketahui, media memiliki peran penting dalam pendidikan karena membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan kondisi tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media layanan berupa permainan yaitu Menara Uno. Adanya media permainan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal pesera didik. Permainan Menara Uno dapat dijadikan sebagai media BK yang menyenangkan agar peserta didik tidak bosan dalam proses belajar dan lebih mudah memahami materi.

Permainan Menara Uno merupakan suatu permainan menyusun balok bertingkat (Kumala & Sumarni, 2020). Cara bermainnya adalah: para pemain harus mengambil salah satu balok tersebut yang sudah disusun, dengan catatan susunan balok tersebut tidak boleh runtuh, jika runtuh berarti kalah. Dengan media pembelajaran menggunakan permainan Menara Uno maka peserta didik akan lebih tertarik dan bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Sebagai media, Menara Uno memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena tampilannya yang unik dalam segi bentuk warna dan ukuran, mudah di bawa kemana-mana, dan cara bermainnya yang tidak sulit. Peserta didik dapat berperan aktif dan terlibat langsung dalam permainan ini. Selain itu, kelebihan dari Menara Uno yaitu dapat dimainkan oleh 2-6 orang dengan begitu secara tidak langsung setiap pemain akan melakukan komunikasi terhadap pemain lainnya dan menimbulkan respon atau timbal balik.

B Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Masih dijumpai adanya perilaku peserta didik yang kurang terampil melakukan komunikasi interpersonal misalnya seperti saat melakukan komunikasi dengan guru, peserta didik tidak menggunakan bahasa yang sesuai dan kebanyakan peserta saat jam istirahat lebih suka menyendiri dan jarang sekali melakukan komunikasi dengan teman-temannya.
2. Dalam memberikan layanan guru BK belum menggunakan media sebagai penunjang layanan BK karena minimnya media yang bersifat inovatif, komunikatif, dan menarik

3. Peserta didik merasa bosan dengan proses layanan di kelas yang kurang menarik karena hanya menggunakan metode ceramah, memberi nasehat, mencatat dan metode konvensional yang lain.

C Pembatasan Masalah

1. Penelitian hanya terbatas pada pengembangan media pembelajaran Menara Uno untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.
2. Penelitian hanya terbatas pada peserta didik SMA Negeri 2 Kediri.

D Rumusan Masalah

Bagaimana keberterimaan media Menara Uno untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik di SMA Negeri 2 Kediri?

E Tujuan Penelitian

Ditinjau dari rumusan masalah, maka di dapatkan tujuan penelitian ini adalah mengetahui tingkat keberterimaan media pembelajaran Menara Uno sebagai upaya meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal di SMA Negeri 2 Kediri.

F Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi banyak pihak baik dari segi teoritis maupun segi praktis.

1. Segi Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi untuk mengembangkan media layanan BK yang inovatif dan komunikatif. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai motivasi dalam meningkatkan metode pembelajaran agar

dapat menarik perhatian peserta didik untuk melakukan pembelajaran agar pembelajaran dapat diterima dengan mudah.

2. Segi Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman bagi peneliti. serta wadah bagi peneliti untuk menerapkan ilmu yang sudah diperoleh selama perkuliahan.

b. Bagi Guru BK

- a) Media yang dikembangkan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik
- b) Membuat layanan BK lebih menarik
- c) Mendrong guru BK untuk mengembangkan media layanan BK

c. Bagi Peserta Didik

- a) Peserta didik mendapatkan pengalaman baru dalam belajar
- b) Peserta didik menjadi lebih berani untuk melakukan komunikasi dengan baik
- c) Meningkatkan keterampilan berkomunikasi di dalam kelas sehingga suasana di kelas mejadi nyaman.

KAJIAN TEORI**A. Komunikasi Interpersonal****1. Pengertian Komunikasi Interpersonal**

Definisi komunikasi interpersonal menurut R Wayne Pace (Ngalimun, 2018) mengemukakan bahwa komunikasi interpersonal merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung.

Suratno (2011) mengemukakan bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi anatar orang-orang secara tatap muka, yang memungkinan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Muhammad (2011). Komunikasi adalah pertukaran pesan verbal maupun nonverbal antara si pengirim dengan si penerima pesan untuk mengubah tingkah laku. Devito (2011), mengatakan komunikasi merupakan tingkah laku satu orang atau lebih yang terkait dengan proses pengiriman dan penerimaan pesan.

Dari beberapa definisi komunikasi interpersonal menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi yang terjalin antara dua orang atau lebih yang menimbulkan respon atau timbal balik baik dengan adanya makna atau tujuan yang ingin disampaikan. Pesan atau informasi yang disampaikan dapat berupa komunikasi verbal atau komunikasi non-verbal.

⁹ Komunikasi interpersonal dinilai ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, dan perilaku komunikan. Karena keterampilan komunikasi interpersonal berlangsung tatap muka yang menimbulkan terjadinya kontak pribadi (*personal contact*). Melakukan komunikasi secara langsung akan menimbulkan umpan balik dan mengetahui tanggapan komunikasi ⁵ terhadap pesan yang diantarkan pada ekspresi wajah dan gaya bicara. Apabila umpan balik itu positif maka artinya tanggapan itu menyenangkan, begitu juga sebaliknya apabila umpan balik negatif artinya tanggapan itu tidak menyenangkan. ⁵ Maka harus mengubah gaya komunikasi sampai komunikasi berhasil dan mendapat tanggapan yang baik. ¹⁹ Seperti yang dikatakan Harapan dan Ahmad (2019) bahwa komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran informasi yang dianggap paling efektif dan prosesnya dapat dilakukan dengan cara sangat sederhana.

Oleh karena itu kemampuan ¹² dalam mengubah sikap, kepercayaan, dan perilaku komunikasi itulah maka bentuk komunikasi interpersonal seringkali digunakan untuk menyampaikan komunikasi persuasive yakni suatu teknik komunikasi secara psikologis menusiawi yang sifatnya halus dan luwes seperti berupa ajakan bujukan atau rayuan. Dengan demikian maka setiap pelaku komunikasi akan melakukan beberapa tindakan yaitu membentuk, menyampaikan, menerima dan mengolah pesan.

¹ 2. Model Komunikasi Interpersonal

Dalam proses komunikasi interpersonal arus komunikasi yang terjadi, ¹ artinya setiap individu mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi komunikator dan komunikan. Komponen-komponen komunikasi antarpribadi adalah sebagai berikut: (Devito, 2007)

a. Pengirim – Penerima

Komunikasi interpersonal paling tidak melibatkan dua orang, setiap orang terlibat dalam komunikasi interpersonal memfokuskan dan mengirimkan serta mengirimkan pesan juga sekaligus menerima dan memahami pesan. Istilah pengirim ini digunakan untuk menekankan bahwa, fungsi pengirim dan penerima ini dilakukan oleh setiap orang yang terlibat dalam komunikasi interpersonal, contoh komunikasi antar orang tua dan anak.

b. *Encoding – Decoding*

Encoding adalah tindakan menghasilkan pesan yang akan disampaikan dikode atau diformulasikan terlebih dahulu dengan menggunakan kata-kata symbol. Sedangkan *decoding* adalah tindakan untuk menginterpretasikan dan memahami pesan-pesan yang diterima. Dalam komunikasi maka fungsi *encoding – decoding* dilakukan oleh setiap orang yang terlibat dalam komunikasi karena pengirim juga bertindak sekaligus sebagai penerima.

c. Pesan – Pesan

Dalam komunikasi interpersonal, pesan-pesan ini bisa terbentuk verbal misalnya seperti kata-kata atau nonverbal seperti gerak tubuh, atau gabungan antara bentuk verbal dan nonverbal.

d. Saluran

Fungsi saluran sebagai media yang dapat menghubungkan antara pengirim dan penerima pesan dan informasi. Saluran ini bersifat langsung perorangan maupun kelompok lebih persuasif. Hal ini disebabkan pertama, penyampaian pesan komunikasi personal dapat dilakukan secara langsung. Contoh dalam komunikasi interpersonal kita bicara dan mendengarkan.

e. ¹ Gangguan atau *Noise*

Seringkali pesan yang dikirim berbeda dengan pesan yang diterima. Hal ini dapat terjadi karena gangguan saat berlangsung komunikasi, yang terjadi dari:

a) Gangguan Fisik

Gangguan fisik biasanya berasal dari luar dan mengganggu pengiriman pesan seperti kegaduhan, jarak, dan sebagainya.

b) Gangguan Psikologis

Timbul karena adanya perbedaan gagasan dan penilaian diantara orang yang terlibat diantara orang yang terlibat dalam komunikasi seperti emosi, sikap, dan sebagainya.

²⁴ f. Umpan balik

Dalam proses komunikasi umpan balik sangat penting karena pengirim dan penerima secara terus menerus dan bergantian memberikan umpan balik. ⁵ Umpan balik ini bersifat positif apabila dirasa saling menguntungkan.

⁸ Dapat disimpulkan yaitu model komunikasi interpersonal paling tidak melibatkan dua orang, setiap orang terlibat dalam komunikasi interpersonal memfokuskan dan mengirimkan serta mengirimkan pesan juga sekaligus menerima dan memahami pesan. Istilah pengirim ini digunakan untuk menekankan bahwa, fungsi pengirim dan penerima ini dilakukan oleh setiap orang yang terlibat dalam komunikasi interpersonal, contoh komunikasi antar orang tua dan anak. ³ Gangguan Psikologis Timbul karena adanya perbedaan gagasan dan penilaian diantara orang yang terlibat diantara orang yang terlibat dalam komunikasi seperti emosi, sikap, dan sebagainya.

3. Indikator ⁷ Komunikasi Interpersonal

Menurut Devito (2011) efektifitas komunikasi interpersonal adalah yang meliputi keterbukaan, perilaku positif, empati, perilaku suportif, dan kesamaan.

Pada penelitian ini indikator yang akan peneliti gunakan adalah:

- a. Keterbukaan pada hakekatnya setiap manusia lebih cenderung untuk melakukan ⁴¹ komunikasi dengan manusia lain, oleh karena itu manusia akan terus berusaha agar mereka lebih dekat dengan orang sekitar atau orang lain. Kedekatan antar orang bisa membuat dirinya ² mampu menyatakan pendapatnya dengan bebas dan terbuka. Komunikasi juga ⁵ dapat dikatakan efektif jika keterbukaan dalam berkomunikasi dilakukan oleh antar komunikasikan.
- b. ¹⁴ Perilaku positif dalam komunikasi interpersonal terdapat tiga aspek perbedaan atau unsur, yaitu komunikasi interpersonal akan berhasil jika terdapat perhatian yang positif terhadap diri seseorang, komunikasi akan terpelihara dengan baik jika perasaan positif timbul pada komunikasikan atau ¹⁴ orang lain, suatu perasaan positif terhadap orang situasi sangat bermanfaat untuk mengefektifkan komunikasi.
- c. Empati adalah kemampuan untuk memperhatikan atau peduli terhadap perasaan ⁴ orang lain. Mencoba merasakan dalam cara yang sama dengan perasaan orang lain. Dengan seseorang memiliki rasa empati maka seseorang akan memahami posisinya, dengan begitu maka memberikan penilaian terhadap perilaku atau sikap orang lain sebagai perilaku atau sikap yang salah atau benar.
- d. Perilaku suportif akan efektif bila dalam diri seseorang ada pada suportif. Artinya seseorang dalam menghadapi suatu masalah tidak bersikap

bertahan. Devito (2011) menyebutkan tiga perilaku yang menimbulkan perilaku suportif yakni deskriptif, spontanitas dan profesionalisme.

- 5
- e. Kesamaan yaitu meliputi kesamaan dalam hal:
- 1) Kesamaan bidang pengalaman diantara para pelaku komunikasi. Komunikasi interpersonal akan lebih efektif bila para pelakunya mempunyai nilai, sikap, perilaku dan pengalaman yang sama.
 - 2) Kesamaan dalam percakapan diantara para pelakukomunikasi artinya ada kesamaan dalam hal mengirim dan menerima pesan.

7

4. Faktor-Faktor yang Menumbuhkan Komunikasi Interpersonal

Menurut Ngalimun (2018) adapun faktor-faktor yang menumbuhkan komunikasi interpersonal diantaranya, sebagai berikut:

- a. Percaya diri, apabila seseorang memiliki rasa saling percaya maka akan terbina dengan baik, saling pengertian sehingga sikap saling terbuka akan timbul pada diri masing-masing. Tidak hanya saling terbuka saja namun saling mengerti akan terhindar dari kesalahpahaman. Tiga faktor utama yang menumbuhkan sikap percaya yaitu menerima, empati, dan kejujuran.
- b. Sikap suportif, merupakan sikap yang mengurangi mempertahankan diri. Dalam berkomunikasi yang dapat terjadi karena adanya faktor-faktor personal yaitu ketakutan, kecemasan, dan sebagainya yang menyebabkan komunikasi interpersonal gagal, karena dirinya lebih memikirkan dirinya sendiri dibandingkan memahami pesan dari orang lain.
- c. Sikap terbuka, dalam menumbuhkan komunikasi interpersonal sikap terbuka sangat besar pengaruhnya. Sikap terbuka, akan mendorong timbulnya sikap saling percaya dan suportif.

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal

Menurut Hardjana (Suranto, 2011) komunikasi interpersonal dikatakan efektif apabila pesan yang diterima dapat dimengerti oleh komunikan. Komunikasi dikatakan efektif apabila memenuhi tiga persyaratan utama yaitu pesan yang diterima dapat dimengerti oleh komunikator tindak lanjut dengan perbuatan sukarela atau tanpa paksaan (disuruh), meningkatkan kualitas hubungan antar pribadi.

6. Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal

Menurut Reardon (Hanani 2017:22) ciri-ciri komunikasi interpersonal sebagai berikut:

- a. Dilaksanakan atas dorongan berbagai faktor
- b. Menimbulkan dampak sengaja dan tidak sengaja
- c. Kerap kali berbalas-balasan
- d. Paling sedikit dengan dua orang
- e. Dalam suasana bebas, bervariasi dan berpengaruh

B. Media Bimbingan dan Konseling

1. Pengertian Media Bimbingan dan Konseling

Menurut Marso (Sadiman, 2002) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik untuk belajar. Media BK menurut Nursalim (2013) adalah segala sesuatu yang dapat merangsang, pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik yang berupa pesan agar dapat memahami diri, mengarahkan diri, dan mengambil keputusan untuk memecahkan masalah

yang dihadapi. Berdasarkan Sujiono (Prasetiawan 2017) media BK merupakan suatu peralatan baik perangkat lunak maupun perangkat keras yang berfungsi sebagai pembantu dalam kegiatan layanan bimbingan konseling.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media BK adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan keterampilan peserta didik yang berupa pesan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik untuk mengalami perubahan dalam proses pembelajaran dan dengan menggunakan media BK maka peserta didik dapat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan menjadikan suasana di kelas menjadi menyenangkan.

2. Manfaat Media BK

Terkait dengan media BK, Nursalim (2013) menekankan pada beberapa hal berikut.

- a. Penggunaan media merupakan fungsi tambahan, akan tetapi berbeda dengan fungsi-fungsi lainnya. Media BK memiliki fungsi sebagai sarana untuk membantu peserta didik dalam mewujudkan situasi yang lebih efektif.
- b. Media BK merupakan bagian untuk melengkapi keseluruhan proses layanan BK. Artinya media BK sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya untuk menciptakan situasi yang baik sesuai dengan harapan.
- c. Dalam penggunaan media BK harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Artinya fungsi ini mengandung makna bahwa media BK penggunaannya harus selalu melihat pada kompetensi atau tujuan sesuai dengan materi BK.
- d. Media BK bukan hanya berfungsi sebagai hiburan saja namun agar proses pembelajaran di kelas menjadi seru dan tidak membosankan oleh karena itu

penggunaannya bukan sekedar permainan namun ada manfaat tersendiri untuk menyampaikan pelajaran.

- e. Dengan adanya media BK, peserta didik diharapkan tidak hanya merasakan suasana yang menyenangkan saat proses pembelajaran, namun peserta didik juga harus memahami masalah yang dialaminya dan mampu mengatasi masalah tersebut.
- f. Dengan adanya media BK juga bisa meningkatkan kualitas layanan dalam BK.

C. Media Menara Uno

1. Permainan Menara Uno

Menurut Kumala & Sumarni (2020) permainan Menara Uno merupakan suatu permainan menyusun balok bertingkat. Setiap balok dilengkapi dengan angka-angka. Menara Uno merupakan permainan menyusun balok agar membentuk menara dengan mengambil balok dari bagian bawah atau tengah menara dan meletakkannya di bagian paling atas secara bergantian tanpa boleh merobohkan menara tersebut atau menjatuhkan balok lain.

2. Karakteristik Media Menara Uno

Permainan Menara Uno berawal dari permainan *Uno Stacko*. *Uno Stacko* merupakan balok dengan berbagai macam warna yang disusun berbentuk menara dan dimainkan 2 sampai 10 orang. *Uno Stacko* merupakan balok *Frobel* berupa bangunan *Blokdoos* atau *Bluwdoos* yaitu balok besar dengan ukuran 20 x 20 cm yang tersusun dari balok-balok kecil (Rizkillah dan Rosy, 2017). Permainan Uno Stacko biasanya dimainkan oleh anak-anak remaja saat kumpul bersama. Namun karena digunakan untuk kepentingan layanan Bimbingan dan Konseling maka

peneliti memodifikasi karakteristik Menara Uno agar memenuhi syarat sebagai media menjadi berikut.

- a. Bahan media terbuat dari kayu yang di potong sesuai ukuran yaitu dengan panjang 7,5 cm lebar 2,5 cm dan tinggi 2,5 cm. Selanjutnya kayu berbentuk persegi empat dengan ukuran 6 cm yang dijadikan dadu dalam permainan ini.
- b. Setiap balok kayu dan dadu diwarnai menggunakan cat kayu, dengan warna yang sudah ditentukan yaitu merah, kuning, hijau, biru, orange, dan hitam.
- c. Bahan media selanjutnya yaitu kertas *stacko* berwarna merah, kuning, hijau, biru, orange, dan hitam dengan ukuran panjang 10 cm dan lebar 8 cm yang dijadikan sebagai kartu dalam media Menara Uno.
- d. Kartu warna merah, hitam, dan orange berisi tantangan sedangkan kartu warna kuning, hijau, dan biru berisi pertanyaan tentang komunikasi.

3. Cara bermain Menara Uno

Langkah-langkah dan aturan permainan Menara Uno menurut Roziqin (2017) yaitu:

- a. Siapkan menara *Uno Stacko* yang tersusun dari balok-balok kecil.
- b. Pemain pertama mengambil balok dari bagian bawah atau tengah menara kemudian meletakkannya di bagian paling atas menara.
- c. Pemain berikutnya harus mengambil balok warna sama dengan balok sebelumnya tetapi angka bebas atau angka sama tetapi warna bebas.
- d. Jika balok yang dipindahkan bertanda "*reverse*" maka arah pemain dibalik dari arah sebelumnya
- e. Jika balok yang dipindahkan bertanda "*draw*" maka pemain berikutnya harus menaikkan dua balok ke atas menara.

- f. Jika balok yang dipindahkan bertanda “*skip*” maka pemain berikutnya dilewati.
- g. Jika balok yang dipindahkan berwarna ungu maka pemain tersebut harus menyebutkan warna apa yang harus dipindahkan pemain berikutnya.
- h. Jika menara roboh maka permainan berakhir dan pemain yang menyebabkan menara roboh dinyatakan kalah.

Namun peneliti memodifikasi cara bermain Menara Uno tersebut menjadi sebagai berikut:

- a. Dimainkan oleh 2-6 anak
- b. Menyiapkan kartu pertanyaan dan tantangan, balok-balok dan dadu.
- c. Pemain menyusun balok-balok tersebut agar menjadi Menara
- d. Semua pemain melakukan hompimpa untuk menentukan giliran main
- e. Pemain pertama mengambil sebuah dadu lalu dilemparkan ke atas, selanjutnya pemain mengambil balok sesuai dengan warna dadu.
- f. Balok yang diambil oleh pemain harus dibawah 3 susuna balok paling atas. Setelah berhasil mengambil balok tersebut, pemain meletakkan balok di bagian atas Menara Uno, dan begitu seterusnya.
- g. Pemain tidak diperbolehkan untuk mengganti balok yang sudah disentuh (yang akan diambil). Artinya jika pemain sudah menyentuh balok tersebut dan merasa kesulitan untuk mengambilnya maka pemain tidak diperbolehkan untuk mengambil balok lainnya.
- h. Apabila salah satu pemain merobohkan Menara Uno maka akan mendapat kartu sesuai warna balok. Dalam kartu-kartu tersebut terdapat pertanyaan dan tantangan.

- i. Pemain yang merobohkan Menara Uno harus menjawab pertanyaan atau melaksanakan tantangan yang ada pada kartu.

4. Manfaat bermain Menara Uno

Beberapa manfaat bermain menara uno menurut Asty (2016) bagi anak-anak/peserta didik yaitu:

- a. Meningkatkan keterampilan kognitif

Secara umum, kemampuan kognitif adalah proses manusia menerima informasi atau pengetahuan. Adapun informasi yang dimaksud, mencakup perasaan dan kesadaran terhadap diri sendiri, pengalaman pribadi, atau lingkungan sekitar. Keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan belajar dan memecahkan masalah. Dengan melakukan permainan ini maka pemain akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun balok secara teratur dan rapi. Keterampilan kognitif juga sangat dibutuhkan oleh anak atau peserta didik untuk bisa mempelajari berbagai hal.

- b. Meningkatkan keterampilan motorik

Keterampilan motorik berkaitan dengan kemampuan menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari. Misalnya seperti menyusun balok, agar balok dapat tersusun membentuk bangunan atau menara maka bagian-bagian balok harus disusun secara berhati-hati.

- c. Meningkatkan keterampilan sosial

Keterampilan sosial adalah kemampuan untuk melakukan interaksi sosial baik secara verbal maupun non verbal, dan pola pikir yang positif. Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Karena permainan ini dapat dilakukan secara perorangan atau bisa juga di

mainkan secara berkelompok. Dalam kelompok, anggota akan saling menghargai, saling membutuhkan dan berinteraksi satu sama lain. Maka dari situlah akan menimbulkan komunikasi antar pemain dengan begitu maka akan terajalin komunikasi interpersonal yang baik.

d. Melatih kesabaran

Dalam permainan ini pastinya akan membutuhkan ketekunan, kesabaran dan memerlukan waktu untuk berfikir dan menyelesaikan tantangan. Maka dari itu permainan ini akan sangat membantu seseorang atau peserta didik untuk melatih kesabaran.

e. Meningkatkan konsentrasi

Bermain menara uno membutuhkan konsentrasi ketika akan mengambil balok, karena jika tidak hati-hati akan menyebabkan tumpukan balok-balok tersebut roboh.

f. Memperluas pengetahuan

Peserta didik akan belajar banyak hal, warna, maupun bentuk. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya mengesankan bagi peserta didik dibandingkan yang dihafalkan. Peserta didik dapat belajar konsep dasar suatu materi yang dipelajari.

D. Penelitian Terdahulu

Adapun dalam penelitian terdahulu yang relevan, yang akan dijadikan sebagai acuan yang akan dilakukan oleh peneliti. peneliti melakukan spesifikasi dengan penelitian terdahulu.

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti (Tahun Penelitian)	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Dharmayanti (2013)	Teknik <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik SMK.	Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif	Berdasarkan hasil penelitian didapati bahwa teknik role playing dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMK. Hal ini dibuktikan dengan bahwa ada perbedaan tingkat keterampilan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah mendapatkan intervensi pelatihan teknik role playing yang dianalisis dengan menggunakan uji <i>statistic Wilcoxon</i> .
2.	Widodo dan kawan-kawan (2021)	Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan dan Konseling terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK	Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif (<i>qualitative research</i>).	Berdasarkan hasil penelitian didapati bahwa pemberian layanan BK dapat meningkatkan komunikasi interpersonal yaitu mencapai nilai 82,2% yaitu termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini didukung oleh 5 sikap yang mendukung komunikasi interpersonal siswa kelas VII SMP Negeri 1 Teras. Boyolali yaitu: keterbukaan mencapai nilai 80,5%, empati mencapai nilai 86,6%, sikap mendukung mencapai nilai 77,9%, sikap positif mencapai nilai 84,5%, dan kesetaraan mencapai nilai 81,3%.
3.	Agustia dan Rosada (2021)	Pengembangan Media Permainan Uno Stacko Dalam Bimbingan Karir	Penelitian ini menggunakan R&D dengan menggunakan	Berdasarkan hasil penelitian didapati bahwa media permainan uno stacko dapat meningkatkan pemahaman eksplorasi karir.

		Tentang Pemahaman Eksplorasi Karir	model Brog and Gall	Dapat dibuktikan dengan nilai akhir memperoleh rata-rata 78,75 yang termasuk kategori baik.
4.	Akhamdi (2017)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Uno Stacko Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Cara Membuat Komunikasi Tulis Kelas X APK di SMK Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo	Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode 4D (pendefisian, perencanaan, pengembangan, penyebaran)	Berdasarkan hasil penelitian didapati bahwa media pembelajaran Uno Stacko dinyatakan sangat layak digunakan dengan hasil rata-rata presentase kelayakan 89,17% dari 2 ahli materi dan 94,45% dari 1 ahli media serta dinyatakan sangat baik dengan hasil rata-rata presentase kelayakan 86,70%.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah di paparkan di atas membukikan bahwa dengan diberikannya media sebagai salah satu sarana, dapat membantu mengatasi masalah yang dihadapi peserta didik. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti yaitu adalah menggunakan media sebagai salah satu sarana untuk memberikan konseling kepada peserta didik, untuk membantu peserta didik meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

Kajian penelitian terdahulu digunakan untuk bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya pemberian layanan dengan menggunakan Teknik *Role Playing* dan pengembangan media Menara Uno, didapati hasil bahwa dalam penerapan pemberian layanan dengan Teknik *Role Playing* dan pengembangan media Menara Uno dapat membantu meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik.

Manfaat yang diperoleh dari penelitian terdahulu adalah memberikan gambaran mengenai pengembangan media yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu media Menara Uno yang layak di uji cobakan oleh guru BK dalam kegiatan pemberian layanan.

Keterbaruan pada penelitian ini yaitu pada media Menara Uno yang digunakan untuk pemberian layanan dalam BK. Permainan Menara Uno ini terbuat dari kepingan balok-balok kecil yang diberi 6 warna yaitu merah, hitam, orange, biru, kuning, dan hijau pada setiap balok serta terdapat pertanyaan dan tantangan yang dikemas dalam bentuk kartu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

¹¹ Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development / R&D*). Menurut Goll, Gall & Borg (Putra, 2015), menjelaskan bahwa R&D dalam bidang pendidikan adalah model pengembangan yang digunakan untuk merancang produk baru kemudian diuji di lapangan secara sistematis, selanjutnya dievaluasi dan disempurnakan untuk memenuhi efektivitas dan kualitas. Penelitian *R&D* dalam pendidikan merupakan suatu produk yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validasi suatu produk.

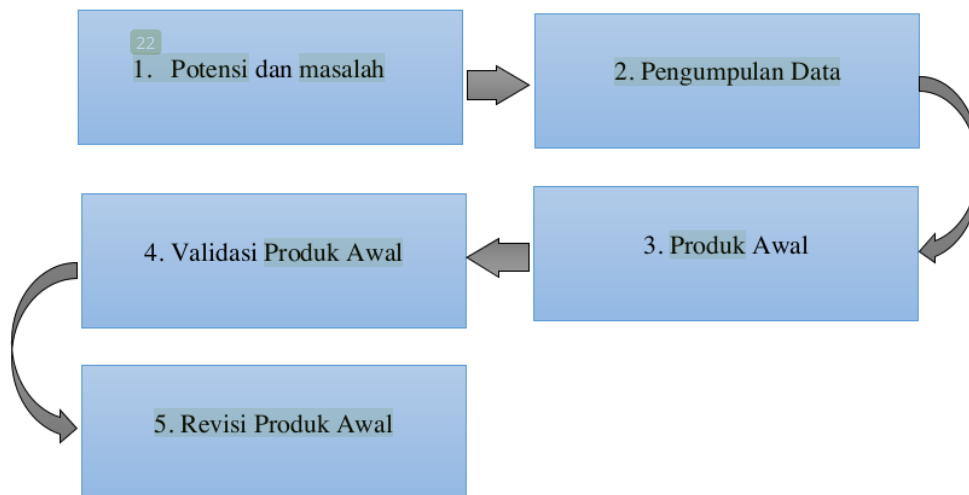
Tahapan yang digunakan peneliti dalam pengembangan media permainan menara uno untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik adalah teori Borg & Gall yang ditulis oleh (Sugiyono, 2015) ada 10 tahapan yaitu:



Gambar 3.1 Metode *Research and Development (R&D)* Borg and Gall.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur merupakan Langkah-langkah atau tahap-tahap yang dilakukan pada suatu penelitian. Langkah atau tahapan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses sebuah produk pengembangan dalam penelitian ini berupa media yang dihasilkan. Dalam prosedur pengembangan penelitian menggunakan prosedur penelitian yang telah dilakukan oleh Borg & Gall (Sugiyono, 2015) ada 10 langkah prosedur pengembangan. Namun dari 10 langkah yang ada akan di modifikasi dan disederhanakan sesuai dengan kebutuhan menjadi 5 langkah yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Pengembang (Sugiyono, 2015)

1 Potensi dan Masalah

Pengembangan media permainan Menara Uno untuk meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik didasarkan pada adanya masalah yang ditemukan di SMAN 2 Kediri yaitu kurangnya keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik yang ditunjukkan dalam perilaku kurang terampil dalam berbicara, misalnya kurang sopan saat berbicara dengan guru atau bahasa yang digunakan kurang tepat, kurangnya rasa empati dan kurang keterbukaan dengan

sesama teman. Pada dasarnya perilaku tersebut dapat diperbaiki, salah satunya melalui layanan BK dengan menggunakan teknik atau media tertentu. Media layanan BK sangat penting karena bisa membuat layanan BK lebih efektif. Namun berdasar hasil obeservasi oleh peneliti, guru BK dalam melakukan memberi layanan hampir tidak pernah menggunakan media selain PPT. Ternyata hal ini disebabkan oleh minimnya atau belum adanya media BK yang inovatif/interaktif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik.

2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu observasi, dan wawancara dengan guru BK. Djumpai adanya masalah yaitu kurangnya keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik. Masih minimnya atau belum ada media BK yang inovatif/interaktif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang diperoleh, maka peneliti mengembangkan sebuah produk media permainan, yaitu Menara Uno. Peneliti mengembangkan media dengan harapan media tersebut dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik. Tahap selanjutnya perencanaan produk yaitu merencanakan dan merancang bentuk, ukuran, warna, dan bahan apa saja yang digunakan dalam pembuatan produk Menara Uno.

3 Produk Awal

Tahap ini merupakan tahap penelitian membuat dan mewujudkan model media yang akan dihasilkan. Pengembangan produk awal meliputi desain Menara Uno yang tersusun dari kepingan papan kecil, pertanyaan dan tantangan terkait komunikasi interpesrsional yang dikemas dalam bentuk kartu, dan buku panduan dilengkapi dengan skala keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik.

4 Validasi Produk Awal

Kegiatan dalam tahap ini adalah melakukan uji pada ahli materi dan ahli media. Pada uji ahli materi ini adalah terkait materi komunikasi interpersonal. Pada uji ahli media adalah terkait perangkat alat permainan Menara Uno dan pelengkap permainannya. Hasil koreksi/penilaian dari para ahli digunakan sebagai dasar perbaikan atau penyempurnaan produk awal.

5 Revisi Produk Awal

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah merevisi produk awal saran yang telah diberikan dari ahli media dan ahli materi. Bertujuan untuk revisi penyempurnaan produk awal berdasarkan koreksi dan masukan dari para ahli materi dan ahli media.

C. Lokasi dan Subyek Pengembangan

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Kediri yang terletak di Jalan Veteran No. 7, Mojoroto Kota Kediri Jawa Timur 64114.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pengembangan media Menara Uno ini adalah Guru BK di SMA Negeri 2 Kediri sebagai pengguna. Ahli materi BK, pada pengujian ahli materi BK terdapat 2 orang ahli materi BK yang mengkaji materi yang disediakan dengan kriteria lulusan S2 Bimbingan dan Konseling. Ahli media BK, pada pengujian media BK dilakukan oleh ahli pengembangan media BK yang mengkaji media BK yang telah dikembangkan dengan kriteria lulusan S2 BK.

D. Validasi Model/Produk Awal

Tahap validasi produk awal merupakan suatu kegiatan yang digunakan untuk menilai produk media Menara Uno. Validasi produk ini diperoleh dari penilaian, kritik, dan saran dari para ahli materi maupun ahli media. Untuk memberikan penilaian terhadap media yang sedang dikembangkan, disediakan lembar penilaian validasi yang harus diisi oleh para ahli dan guru BK yang mengarah pada materi tentang komunikasi interpersonal peserta didik. Untuk validasi ahli media yaitu aspek media Menara uno dengan indikator (1) ketepatan materi (2) kemenarikan (3) kejelasan. Sedangkan validasi ahli materi pada aspek isi materi dengan indikator (1) kesesuaian isi materi (2) penggunaan Bahasa (3) penyajian (4) kejelasan materi. Hasil uji dari beberapa ahli tersebut dapat digunakan untuk mengetahui bagaimana kelayakan dari media Menara Uno.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah angket. Sugiyono (2017) angket atau kuesioner merupakan ¹¹ teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Instrumen yang dikembangkan oleh peneliti yaitu instrumen validasi produk dan instrumen angket pengukuran komunikasi interpersonal.

1. Pengembangan Instrumen

Instrumen merupakan suatu alat yang digunakan dalam pengambilan data, data yang dihasilkan akan akurat jika instrumen yang digunakan oleh peneliti valid, maka dari itu diperlukan pemilihan instrumen yang sesuai dalam penelitian dan pengembangan ini. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian dan pengembangan media menara uno untuk meningkatkan keterampilan komunikasi

interpersonal peserta didik yaitu berupa angket. Untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang digunakan dalam pengembangan media BK menara uno ini menggunakan beberapa instrumen yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut:

a Instrumen validasi produk

Instrumen validasi produk awal digunakan untuk mengetahui tingkat validasi produk awal yang dikembangkan. Dalam penelitian ini validasi produk awal diketahui berdasarkan penilaian para ahli:

1) Ahli materi

Uji validitas ahli materi bertujuan untuk memperoleh materi yang memiliki ketetapan dan kelayakan bahwa materi yang dikembangkan sudah tepat dan layak

Table 3.1 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah Item
Isi Materi	Kesesuaian isi materi	1, 2, 3, 4	4
	Penggunaan Bahasa	5, 6	2
	Penyajian	7	1
	Kejelasan materi	8, 9, 10	3
Total			10

2) Ahli Media

Uji validitas pada ahli media menyangkut beberapa aspek, yaitu aspek grafis, penampilan, penggunaan, dan tujuan.

Table 3.2 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media

Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah Item
Media Menara Uno	Ketepatan media	1, 2, 3, 4	4
	Kemenarikan	5, 6, 7	3
	Kejelasan	8, 9, 10	3
Total			10

3) Guru BK

Uji validitas pada guru BK dilakukan untuk mengetahui kegunaan, kelayakan, dan ketepatan.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Penilaian Guru BK

Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah Item
Media	Penggunaan Bahasa	1, 2	2
	Penggunaan gambar	3, 4, 5	3
	Kemudahan dalam penggunaan	6, 7	2
Materi	Penyajian materi	8, 9	2
Layanan	Dampak penggunaan media	10, 11	2
Total			11

b. Instrumen Pengukur Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Pengukuran Keterampilan komunikasi peserta didik dilakukan dengan menyebarkan skala dengan jumlah responden 36 peserta didik dengan kisi-kisi angket sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Pengukur Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Variable	Definisi Operasional	Indikator	Nomer Item	
			fav	Unfav
Komunikasi Interpersonal	Komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi yang terjalin antara dua orang atau lebih yang menimbulkan respon atau timbal balik baik dengan adanya makna atau tujuan yang ingin disampaikan. Pesan atau informasi yang disampaikan dapat berupa komunikasi verbal atau komunikasi non-verbal.	Keterbukaan	1, 2	3, 4
		Perilaku positif	5, 6, 7	8, 9, 10
		Empati	11, 12	13, 14
		Perilaku Supportif	15, 16	17, 18
		Kesamaan	19, 20	21, 22
Total Pernyataan			22 Item	

2. Validasi Instrumen

Pada penelitian ini akan dilakukan validasi instrument berdasarkan expert judgement atau penilaian langsung oleh ahli yang melakukan penilaian instrument. Dalam hal ini adalah Dosen Pembimbing. Validasi instrument juga dilakukan secara *empiric* dengan melakukan uji coba instrument pada 36 peserta didik. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas instrument pengukur keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik.

F. Teknik Analisis Data

Tahap-tahap Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Teknik data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengolah data berupa angket (skor angket) dan selanjutnya dilakukan analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menginterpretasikan hasil data kuantitatif sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan.

Data kevalidan dapat diperoleh dari ahli yaitu ahli materi, ahli media dan pengguna (guru BK). Penelitian angket validasi ini menggunakan skala *likert*. Setiap responden akan memilih lima alternatif jawaban pada skala *likert* yang sudah ada. Menurut Riduwan (2018) Skala *likert* dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena social.

Dalam skala *likert*, responden ahli media dan ahli materi akan menyatakan keadaan dalam setiap pernyataan yang diberikan dengan tanda checklist (√) pada kolom angket yang tersedia. Pada angket penelitian ini, peneliti memodifikasi skala *likert* yang mana responden akan memilih lima alternatif jawaban. Berikut pemaparannya.

- 1) Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi dan pengguna (Guru BK) dengan kriteria penilaian menurut Riduwan (2015), sebagai berikut:

Tabel 3.5 Skor Penilaian Ahli dan Pengguna

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Kurang Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

- 2) Menghitung presentase dari hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut Riduwan (2018), dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100$$

- 3) Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif yakni mengacu pada kategori validasi menurut Riduwan (2015), sebagai berikut:

Table 3.6 Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna

Nilai Skor	Kategori Validasi	Keterangan
0% - 20%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
21% - 40%	Kurang Valid	Tidak dapat digunakan
41% - 60%	Cukup Valid	Dapat digunakan setelah revisi besar
61% - 80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan

BAB IV

40 DESKRIPSI, INTERPETASI DAN PEMBAHASAN HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini menggunakan 5 tahapan dalam prosedur pengembangan meliputi:

1. Potensi dan Masalah

Masalah yang ditemukan di SMAN 2 Kediri yaitu kurangnya keterampilan komunikasi peserta didik. Kondisi ini ditunjukkan dengan perilaku peserta didik yang lebih suka menyendiri dan komunikasi yang dilakukan kurang tepat, misalnya saat melakukan komunikasi dengan guru, peserta didik tidak menggunakan bahasa yang sesuai atau bahasa yang digunakan tidak tepat.

Potensi dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media Menara Uno. Potensi pengembangan produk tersebut berguna untuk meminimalisir permasalahan di SMAN 2 Kediri atas kurangnya media layanan BK dan kurangnya keterampilan komunikasi peserta didik. Untuk itu perlu diteliti lebih lanjut agar masalah komunikasi interpersonal peserta didik dapat diselesaikan.

Pada tahap ini peneliti menyebarkan skala kepada 36 peserta didik di SMAN 2 Kediri untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Penyebaran skala dilakukan melalui *google form* dengan 22 pernyataan yang harus diisi sesuai dengan kondisi yang saat ini dialami oleh peserta didik. Pernyataan dalam skala mengenai komunikasi interpersonal. Selanjutnya diuji kevalidan dari pernyataan tersebut dan hasilnya akan menjadi angket dalam komunikasi interpersonal yang terdapat di buku panduan Permainan Menara Uno.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dan juga melakukan pengumpulan data terkait pengembangan media Menara Uno. Tujuan pengumpulan data adalah untuk memperoleh informasi mengenai kemungkinan pengembangan media Menara Uno yang dapat meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik. Peneliti juga mempelajari beberapa konsep tentang pengembangan media berupa games untuk layanan BK. Setelah mendapatkan informasi, peneliti membuat rencana untuk mengembangkan media Menara Uno, yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru BK. Selanjutnya peneliti menyusun desain mengenai media Menara Uno dan mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan yang akan dikembangkan dalam media Menara Uno.

3. Produk Awal

Peneliti pada tahap mengembangkan media Menara Uno dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membuat tempat/wadah keseluruhan dari media Permainan Menara Uno agar lebih praktis, seperti gambar 4.1:



Gambar 4.1 Wadah/tempat Permainan Menara Uno

2. Memberi warna pada setiap kepingan balok Menara Uno yang keseluruhannya berjumlah 51 dan satu dadu dengan 6 warna yaitu merah, kuning, hijau, biru, hitam, dan orange seperti gambar 4.2:



Gambar 4.2 Menara Uno dan Dadu Uno

3. Membuat pertanyaan dan tantangan terkait dengan komunikasi interpersonal yang dikemas dalam bentuk kartu seperti gambar 4.3:



Gambar 4.3 Kartu Permainan Menara Uno

4. Membuat buku panduan Permainan Menara Uno untuk memudahkan pengguna saat melaksanakan layanan BK di kelas menggunakan media Menara Uno, seperti gambar 4.4.:



Gambar 4.4 Buku Panduan Permainan Menara Uno

4. Validasi Produk Awal

Tahap ini dilakukan validasi oleh beberapa pihak terkait, yaitu:

1. Ahli Materi

Media Menara Uno yang dikembangkan harus divalidasi terlebih dahulu kepada para ahli. Validasi ahli materi dilakukan oleh satu ahli materi BK dosen BK UNP Kediri. Validasi ahli materi memiliki tujuan untuk memperoleh penilaian, kritik, dan saran terkait materi yang ada dalam media sehingga media Menara Uno dapat dikembangkan menjadi lebih baik. Peneliti memberikan lembar penilaian terkait materi dalam media Menara Uno. Untuk validasi materi yang dinilai adalah aspek isi materi dengan indikator (1) kesesuaian isi materi (2) penggunaan Bahasa (3) penyajian (4) kejelasan materi.

2. Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh satu ahli media BK dosen BK UNP Kediri. Validasi ahli media memiliki tujuan untuk memperoleh penilaian, kritik,

dan saran terkait perangkat media Permainan Menara Uno. Peneliti memberikan lembar penilaian terkait perangkat media Menara Uno, untuk validasi media yang dinilai adalah aspek media Menara Uno dengan indikator (1) ketepatan materi, (2) kemenarikan, & (3) kejelasan.

5. Revisi Produk Awal

Setelah validasi produk awal, selanjutnya dilakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan pada produk media Menara Uno berdasar catatan, masukan, dan saran ahli selaku validator. Revisi dilakukan terhadap tempat/wadah media Permainan Menara Uno. Sebelum direvisi tempat/wadah yang digunakan oleh peneliti terbuat dari bahan plastik berbentuk segi panjang yang di desain semenarik mungkin dengan menambahkan gambar Menara Uno. Kemudian tempat/wadah direvisi menjadi bentuk segi panjang dengan bahan kayu dan didesain semenarik mungkin dengan memberi warna sesuai dengan warna kayu (plitur).

B. Hasil Validasi Produk

1. Validasi Ahli

Uji validasi pengembangan media Menara Uno untuk meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik dilakukan oleh dua validator yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Validator ahli media dan ahli materi dilakukan oleh dosen Bimbingan dan Konseling.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat. Untuk melakukan validasi, ahli materi (validator) memberikan penilaian melalui angket. Kriteria penilaian menurut Riduwan (2015), sebagai berikut:

4.1 Skor Penilaian Ahli dan Pengguna

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Kurang Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Kriteria\ Nilai = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{jumlah\ skor\ total} \times 100$$

Pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif yakni mengacu pada kategori validasi menurut Riduwan (2015), sebagai berikut:

Table 4.2 Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna

Nilai Skor	Kategori Validasi	Keterangan
0% - 20%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
21% - 40%	Kurang Valid	Tidak dapat digunakan
41% - 60%	Cukup Valid	Dapat digunakan setelah revisi besar
61% - 80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan

Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Table 4.3 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013					√
2.	Kesesuaian materi dengan indikator			√		
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√	
4.	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik					√
5.	Bahasa yang digunakan pada materi lugas (tidak berbelit-belit)				√	
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√
7.	Penyajian materi tersusun secara sistematis					√
8.	Materi jelas dan spesifik					√
9.	Kejelasan uraian materi komunikasi interpersonal				√	
10.	Kejelasan penggunaan bahasa dalam buku panduan Menara Uno untuk meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik				√	
Jumlah Skor					44	
Skor Maksimal					50	
Persentase Skor					88%	

$$Kriteria\ Nilai = \frac{44}{50} \times 100 = 88\%$$

Berdasarkan kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika presentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan, sedangkan analisis data hasil penilaian ahli materi menunjukkan skor 88%. Dapat disimpulkan bahwa media Menara Uno sangat layak untuk digunakan.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menilai aspek tampilan visual media layanan BK. Untuk melakukan validasi, ahli media (validator) memberikan penilaian melalui angket. Kriteria penilaian menurut Riduwan (2015), sebagai berikut:

4.4 Skor Penilaian Ahli dan Pengguna

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Kurang Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100$$

Pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif yakni mengacu pada kategori validasi menurut Riduwan (2015), sebagai berikut:

Table 4.5 Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna

Nilai Skor	Kategori Validasi	Keterangan
0% - 20%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
21% - 40%	Kurang Valid	Tidak dapat digunakan
41% - 60%	Cukup Valid	Dapat digunakan setelah revisi besar
61% - 80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan

Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Table 4.6 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan judul buku panduan Permainan Menara Uno					√
2.	Ketepatan pilihan gambar dalam sampul buku panduan					√
3.	Ketepatan Bahasa dalam buku panduan					√
4.	Ketepatan mengenai penggunaan tanda baca titik (.), koma (,), titik dua (:)					√
5.	Kemenarikan media Menara Uno untuk meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik					√
6.	Kemenarikan tampilan desain dalam buku panduan Menara Uno					√
7.	Kemenarikan warna yang dipilih dalam media Menara Uno					√
8.	Kejelasan petunjuk penggunaan Permainan Menara Uno					√
9.	Kejelasan Bahasa dalam buku panduan Menara Uno					√
10.	Kejelasan tulisan (font & style)				√	
Jumlah Skor					49	
Skor Maksimal					50	
Persentase Skor					98%	

$$Kriteria\ Nilai = \frac{49}{50} \times 100 = 98\%$$

Berdasarkan kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika presentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan, sedangkan analisis data hasil penilaian ahli media menunjukkan skor 98%. Dapat disimpulkan bahwa media Menara Uno sangat layak untuk digunakan.

2. Validasi Pengguna (Guru BK)

Validasi Guru BK bertujuan untuk menilai apakah media yang dikembangkan sudah layak digunakan dalam proses pemberian layanan BK. Pada tahap ini, validasi dilakukan oleh Guru BK di SMAN 2 Kediri. Kriteria penilaian menurut Riduwan (2015), sebagai berikut:

4.7 Skor Penilaian Ahli dan Pengguna

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Kurang Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Kriteria\ Nilai = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{jumlah\ skor\ total} \times 100$$

Pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif yakni mengacu pada kategori validasi menurut Riduwan (2015), sebagai berikut:

Table 4.8 Kriteria Kevalidan Ahli dan Pengguna

Nilai Skor	Kategori Validasi	Keterangan
0% - 20%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
21% - 40%	Kurang Valid	Tidak dapat digunakan
41% - 60%	Cukup Valid	Dapat digunakan setelah revisi besar
61% - 80%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan

Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Penilaian Pengguna (Guru BK)

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan dalam buku panduan lugas (tidak berbelit-belit)				√	
2.	Bahasa yang digunakan dalam buku panduan mudah dipahami				√	
3.	Penampilan media Menara Uno secara keseluruhan menarik					√
4.	Kemenarikan gambar dalam buku panduan					√
5.	Kesesuaian warna pada balok kayu dan kartu Menara Uno (Merah, Kuning, Hijau, Biru, Orange, Hitam)					√
6.	Pertanyaan dan tantangan dalam kartu Menara Uno terkait komunikasi				√	
7.	Kejelasan petunjuk penggunaan Permainan Menara Uno dalam buku panduan					√

8.	Penyajian materi dalam buku panduan tersusun secara sistematis					√
9.	Penggunaan tanda baca titik (.), koma (,), titik dua (:)				√	
10.	Penggunaan bahan Permaianan Menara Uno tidak berbahaya dan cocok dimainkan anak remaja					√
11.	Penggunaan media membantu guru dalam proses layanan BK					√
Jumlah Skor					51	
Skor Maksimal					55	
Persentase Skor					93%	

$$Kriteria\ Nilai = \frac{51}{55} \times 100 = 93\%$$

Berdasarkan kriteria menurut Riduwan (2015:15) jika presentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan, sedangkan analisis data validasi Guru BK menunjukkan skor 93%. Dapat disimpulkan bahwa media Menara Uno sangat layak untuk digunakan.

3. Hasil dan Interpretasi Uji Validasi

Setelah dilakukan analisis data hasil penilaian oleh validator (ahli matei, ahli media, dan guru BK), selanjutnya dilakukan interpretasi. Berikut interpretasi hasil uji validasi dari ahli dan uji pengguna yang telah dilakukan kemudian akan disajikan dalam bentuk tabel 4.4:

Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Ahli dan Pengguna

Penguji	Hasil	Interpretasi
Ahli Materi	<p>Hasil perhitungan yang diperoleh dari uji ahli materi memperoleh skor 88% dan termasuk kriteria sangat layak untuk digunakan. Saran: tulis kosa kata dengan penulisan sesuai kaidah penulisan Bahasa Indonesia</p>	<p>Penilaian dari ahli materi memperoleh skor dalam rentang sangat layak digunakan. Artinya media memenuhi uji keberterimaan oleh ahli materi, layak sebagai prototype/model dengan revisi sesuai saran selanjutnya dapat dilakukan uji efektivitas/uji lapang luas. apabila sudah dilakukan revisi selanjutnya dapat diimplementasikan.</p>
Ahli Media	<p>Hasil perhitungan yang diperoleh dari uji ahli media memperoleh skor 98%, dan termasuk kriteria sangat layak untuk digunakan, tanpa adanya saran</p>	<p>Penilaian dari ahli media maka media Menara Uno memperoleh skor dalam rentang sangat layak digunakan. Artinya media memenuhi uji keberterimaan oleh ahli media dan layak sebagai prototype/model dengan revisi sesuai saran. Selanjutnya dapat dilakukan uji efektivitas/uji lapang luas. apabila sudah dilakukan revisi dan dapat</p>

		dilanjutkan dalam proses implementasi.
Pengguna (Guru BK)	Hasil yang diperoleh dari uji pengguna (Guru BK) berdasarkan skor memperoleh skor 93%, dan termasuk kriteria sangat layak untuk digunakan Saran: bentuk bagian dari bangunan menara tidak hanya berbentuk balok.	Penilaian dari uji pengguna (Guru BK) memperoleh skor sangat layak digunakan. Guru BK memberikan respon positif terhadap media Menara Uno selain itu Guru BK juga mendukung pengembangan media karena dalam proses layanan BK agar lebih inovatif dan peserta didik lebih bersemangat untuk melakukan proses layanan BK.

4. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model

Media yang dikembangkan sudah dapat dikatakan valid, praktis, dan efektif. Sesuai dengan hasil validasi yang telah dilakukan peneliti dengan memperoleh presentase skor dari ahli materi sebesar 88%, dari ahli media memperoleh skor 98%, dan dari pengguna memperoleh skor 93%.

C. Revisi Produk Awal

Dilakukan revisi produk yaitu untuk memperbaiki keseluruhan dari media Menara Uno agar media benar-benar dapat digunakan. Revisi yang dilakukan peneliti yaitu pada bagian tempat/wadah keseluruhan dari media Menara Uno seperti gambar 4.5:



Gambar 4.5 Revisi Produk

39

D. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Skala Komunikasi Interpersonal

Peserta didik

1. Uji Validitas

Uji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan korelasi *product moment dari Person*. Perhitungan data menggunakan bantuan *SPSS for windows 22 version*. Item pernyataan yang akan diujikan validitasnya adalah sebesar 22 item. Dengan jumlah responden yang dianalisis sejumlah 36. Kriteria validitas item dalam penelitian ini didasarkan pada perbandingan *r hitung dengan r tabel*. Pernyataan valid sebuah item dapat dilihat jika *r hitung* lebih besar atau sama dengan *r tabel*. Sebaliknya, item tidak valid jika hasil *r hitung* lebih kecil dari *r tabel*.

Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas Item-item Variabel Keterampilan Komunikasi

Interpersonal

Item	r hitung	r tabel 5% (36)	Kriteria
Item1	0,584	0,329	Valid
Item2	0,446	0,329	Valid
Item3	0,517	0,329	Valid
Item4	0,482	0,329	Valid
Item5	0,436	0,329	Valid
Item6	0,288	0,329	Tidak Valid
Item7	0,422	0,329	Valid
Item8	0,261	0,329	Tidak Valid
Item9	0,440	0,329	Valid
Item10	0,366	0,329	Valid
Item11	0,533	0,329	Valid
Item12	0,549	0,329	Valid
Item13	0,471	0,329	Valid
Item14	0,498	0,329	Valid
Item15	0,425	0,329	Valid
Item16	0,556	0,329	Valid
Item17	0,528	0,329	Valid
Item18	0,318	0,329	Tidak Valid
Item19	0,404	0,329	Valid
Item20	0,409	0,329	Valid
Item21	0,225	0,329	Tidak Valid
Item22	0,429	0,329	Valid

$r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel} = \text{Valid}$

$r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel} = \text{Tidak Valid}$

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 4.11 dari 22 item yang telah diisi oleh 36 responden terdapat 4 item yang tidak valid. Untuk mengatasi kuesioner mana yang valid dan tidak valid maka harus mencari tahu r tabelnya terlebih dahulu. Dalam penelitian ini responden berjumlah 36 sehingga r tabelnya pada signifikansi 05% = 0,329. Dari hasil perhitungan validitas dapat dilihat bahwa $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$

ada 18 item yang dinyatakan valid dan 4 item r hitung $\leq r$ tabel dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Tinggi rendahnya reliabilitas secara empirik ditunjukkan oleh sebuah angka yang disebut dengan koefisien reliabilitas. Angka koefisien reliabilitas berkisar antara 0,00 – 1,00. Semakin tinggi angka koefisien reliabilitas yang diperoleh atau mendekati 1,00 maka semakin tinggi reliabilitasnya.

Table 4.12 Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,795	,802	18

Hasil uji reliabilitas menggunakan *SPSS for windows 22 version* mendapatkan hasil *Cronbach's Alpha* sebesar 0,802. Menurut Sugiyono (2010) koefisien reliabilitas sangat tinggi apabila terdapat pada rentang 0,800 – 1,00. Dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrumen skala komunikasi interpersonal peserta didik berada pada tingkat sangat tinggi.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan media Menara Uno hanya digunakan untuk membantu meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik dan baru menghasilkan prototype/model. Agar produk yang sudah dikembangkan ini lebih

sempurna dan benar-benar layak digunakan secara luas, perlu dilakukan penelitian untuk menguji efektivitas media Menara Uno.

Widhiani

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	text-id.123dok.com Internet Source	2%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
3	123dok.com Internet Source	1%
4	repository.unpas.ac.id Internet Source	1%
5	digilib.iainkendari.ac.id Internet Source	1%
6	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Syiah Kuala University Student Paper	<1%
8	www.kajianpustaka.com Internet Source	<1%
9	positori.uma.ac.id Internet Source	<1%

10	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
11	Submitted to Universitas Bengkulu Student Paper	<1 %
12	repository.upnvj.ac.id Internet Source	<1 %
13	core.ac.uk Internet Source	<1 %
14	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
15	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
16	irfanyafi.ilearning.me Internet Source	<1 %
17	www.hipwee.com Internet Source	<1 %
18	Nanda Anggoro Kasih Wibowo, Bambang Susanto, Muhammad Arief Maulana. "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa", Advice: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2019 Publication	<1 %
19	edukatif.org Internet Source	<1 %

20	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
21	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	<1 %
22	repository.um.ac.id Internet Source	<1 %
23	Submitted to Binus University International Student Paper	<1 %
24	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
25	Muhamad Sofyan, Trisna Roy Pradipta. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 pada Materi Turunan Fungsi Aljabar", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021 Publication	<1 %
26	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	<1 %
27	radarsemarang.jawapos.com Internet Source	<1 %
28	Submitted to Universitas Negeri Medan Student Paper	<1 %

29	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
30	digilib.sunan-ampel.ac.id Internet Source	<1 %
31	jurnal.unissula.ac.id Internet Source	<1 %
32	media.neliti.com Internet Source	<1 %
33	docplayer.info Internet Source	<1 %
34	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	<1 %
35	ecampus-fip.umj.ac.id Internet Source	<1 %
36	alisarjunip.blogspot.com Internet Source	<1 %
37	jurnal.unw.ac.id Internet Source	<1 %
38	www.dfunstation.com Internet Source	<1 %
39	e-journals.unmul.ac.id Internet Source	<1 %
40	freefoto.ca Internet Source	<1 %

41

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

42

lib.unnes.ac.id

Internet Source

<1 %

43

repository.upi.edu

Internet Source

<1 %

44

desagocino.blogspot.com

Internet Source

<1 %

45

liyanaputriaafifah.blogspot.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 3 words

Exclude bibliography On

Widhiani

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51
