

PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 PIYUNGAN

Friska Tiya Hermawati, Ulfa Danni Rosada

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

Email: friska1600001207@webmail.uad.ac.id, ulfa.rosada@bk.ua.ac.id

Abstrak

Latar belakang Minimnya pengetahuan siswa tentang interaksi social, masih terdapat siswa kelas di kelas VIII SMP Negeri 2 Piyungan yang memiliki kemampuan interaksi social kurang atau rendah. Hal tersebut ditunjukkan dengan ciri-ciri seperti kurangnya interaksi antar siswa dengan siswa, diswa dengan guru, kurangnya komunikasi dan tidak ada tujuan yang ingin dicapai. Tujuan: 1). Untuk mengetahui pengembangan media puzzle untuk meningkatkan interaksi social pada siswa kelas VIII di SMMP Negeri 2 Piyungan 2). Untuk mengetahui kelayakan setelah dilakukan penilaian hasil uji validitas ahli media, ahli materi, dan ahli layanan terhadap media puzzle untuk meningkatkan interaksi social pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Piyungan

Metode Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan tahapan penelitian dan pengembangan R&D yang dikemukakan oleh Borg and Gall dalam penelitian ini, yang digunakan hanya tahap pertama sampai kelima yaitu : 1). Potensi dan masalah. 2). Pengumpulan data. 3). Desain produk. 4). Validitas desain. 5). Revisi desain. Pengumpulan data yang dilakukan melalui data hasil wawancara dengan Guru Bimbingan dan Konseling. Hasil penelitian ini diukur menggunakan lembar uji validasi yang dilakukan oleh ahli uji validasi layanan, ahli uji validasi materi dan ahli uji validasi media dengan hasil: a) uji ahli materi memperoleh nilai 82,5 dengan kategori sangat baik, b) uji ahli media memperoleh nilai 90 dengan kategori sangat baik, c) uji ahli validasi layanan BK memperoleh nilai 84,4 dengan kategori sangat baik. Diharapkan dengan adanya pembaruan media pada layanan Bimbingan dan Konseling dapat menunjang para guru BK untuk pemahaman pentingnya berinteraksi social.

Kata Kunci: media puzzle; interaksi sosial; layanan bimbingan kelompok

Abstract

Background The lack of knowledge of students about social interaction, there are still class VIII students of SMP Negeri 2 Piyungan who have less or low social interaction skills. This is indicated by characteristics such as lack of interaction between students and students, students and teachers, lack of communication and no goals to be achieved. Objectives: 1). To find out the development of media puzzle to increase social interaction in class VIII students

at SMP Negeri 2 Piyungan 2). To find out the feasibility after evaluating the results of the validity test of media experts, material experts, and service experts on media puzzle to increase social interaction in class VIII students at SMP Negeri 2 Piyungan

Method This study uses the Research and Development (R&D) method using the stages of research and development of R&D proposed by Borg and Gall in this study, which used only the first to fifth stages, namely: 1). Potential and problems. 2). Data collection. 3). Product design. 4). Design validity. 5). Design revision. Data collection was carried out through data from interviews with Guidance and Counseling Teachers. The results of this study were measured using a validation test sheet carried out by service validation test experts, material validation test experts and media validation test experts with the results: a) the material expert test obtained a score of 82.5 with a very good category, b) the media expert test obtained a score 90 in the very good category, c) the expert test of BK service validation obtained a score of 84.4 in the very good category. It is hoped that media updates on Guidance and Counseling services can support BK teachers to understand the importance of social interaction.

Keywords: *media puzzle; social interaction; group guidance services*

Received: 2021-10-20; Accepted: 2021-11-05; Published: 2021-11-20

Pendahuluan

Fase perkembangan siswa sekolah menengah pertama (SMP) merupakan fase dimana siswa mengalami transisi dalam peralihan masa kanak-kanak menuju masa remaja. Masa perkembangan siswa SMP ditandai dengan adanya perubahan kognitif, perubahan perkembangan kognitif memiliki keterkaitan antara cara berpikir remaja dan tugas –tugas yang muncul pada setiap periode perkembangan selanjutnya. Perkembangan sosial terjadi pada siswa SMP, tahap sosial terjadi karena munculnya sikap tenang dan sikap tidak menentu, adanya penyesuaian diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, moral, kerjasama dan interaksi sosial serta pencapaian kematangan hubungan sosial menjadikan siswa sudah bisa mengembangkan dirinya dalam berbagai bidang, salah satunya bidang sosial. Interaksi sosial merupakan salah satu bagian terpenting dalam bidang sosial yang harus dimiliki oleh siswa SMP karena interaksi sosial.

Interaksi sosial pada siswa SMP juga bisa ditunjukkan sebagai kontak sosial dan komunikasi yang terjadi pada siswa SMP. Interaksi sosial merupakan hubungan yang terjadi antara individu dengan kelompok lainnya, antar kelompok satu dengan kelompok lainnya, maupun antara individu satu dan individu lainnya. Menurut Nasdian dalam (Fahri & Qusyairi, 2019) menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan proses sosial dimana mengorientasikan dirinya pada orang lain dan bertindak sebagai respon terhadap apa yang dikatakan di lakukan oleh orang lain. Sedangkan menurut (Xiao, 2018) menyatakan bahwa interaksi sosial sendiri merupakan hubungan dinamis dimana pada hubungan tersebut berkaitan dengan hubungan antar peseorangan, antara kelompok satu

dengan kelompok lainnya, maupun hubungan antara perseorangan dengan kelompok. Namun, pada kenyataannya masih ditemukan siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah. Hal ini diperkuat dengan hasil studi pendahuluan oleh (PRADANA, Hartini, Alhadi, & Handaka, 2020) dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Pada Siswa Kelas VIII SMP NEGERI 2 PIYUNGAN Tahun Ajaran 2019/2020 mengungkapkan bahwa siswa-siswa di SMP Negeri 2 Piyungan mempunyai kemampuan interaksi sosial yang kurang. Hal ini terbukti dengan adanya fenomena seperti interaksi sosial antara siswa dan guru maupun siswa dengan siswa terlihat kurang baik, hal tersebut menimbulkan gejala seperti kurangnya komunikasi baik komunikasi dari segi verbal maupun non verbal.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMP Negeri 2 Piyungan pada tanggal 5 November 2020 melalui wawancara dengan guru BK SMP Negeri 2 Piyungan menyatakan bahwa masih terdapat siswa di kelas VIII SMP Negeri 2 Piyungan yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang kurang, hal tersebut ditunjukkan dengan ciri-ciri seperti kurangnya interaksi antar siswa dengan siswa, maupun siswa dengan guru, kurangnya komunikasi, dan tidak ada tujuan yang ingin dicapai. Interaksi sosial rendah ditandai dengan adanya beberapa faktor penyebab seperti timbulnya seseorang yang bisa mempengaruhi orang lain dalam kehidupan sosial, adanya imitasi yaitu seseorang yang akan mencoba untuk meniru gaya dari orang lain contohnya seperti meniru gaya idola yang dikagumi, timbulnya sifat yang akan membentuk kepribadian melekat pada seseorang seperti sifat yang muncul sama seperti dengan orang lain, kurangnya rasa simpati pada sesama maupun orang lain, dan tidak adanya motivasi yang terjadi antar siswa dengan siswa.

Peran guru BK disekolah sangatlah penting dalam rangka menunjang pencapaian tujuan pembelajaran disekolah, selain menangani permasalahan siswa yang ada disekolah, guru BK juga berperan sebagai pembimbing atau konselor untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling. Adapun pendapat dari beberapa ahli terhadap peran guru BK disekolah, menurut (Widaningtyas, 2019) menyatakan bahwa peran guru BK disekolah berperan penting dalam perkembangan dan pendampingan siswa untuk menyesuaikan nilai-nilai yang ada. Selain itu, guru bimbingan dan konseling juga memiliki peran penting dalam membimbing serta mengarahkan siswa agar harapan siswa yang diinginkan dapat tercapai. Dalam meningkatkan interaksi sosial diperlukan media yang mampu melibatkan siswa dalam pelaksanaannya, salah satunya adalah media permainan puzzle.

Menurut Sundayana dalam (Nisem, 2020) menyatakan bahwa media puzzle merupakan suatu jenis permainan edukatif, mainan puzzle juga bisa disebut sebagai permainan edukasi tertua. Bahan pembuaan puzzle beraneka ragam seperti spon, gabus, logam, kayu, karton dan kardus. Media puzzle memiliki beberapa jenis, salah satunya yaitu bentuk jigsaw atau bentuk tiga dimensi. Sedangkan menurut (Yudha, 2007) menyatakan bahwa puzzle adalah suatu gambar yang terbagi menjadi potongan-potongan gambar, bertujuan untuk mengasah daya pikir, membiasakan kemampuan

berbagi dan melatih kesabaran. Selain itu, media puzzle dapat juga disebut sebagai permainan edukatif karena bisa melatih kecepatan pikiran dan juga tangan.

Media puzzle dipilih karena memiliki metode bermain yang bisa dirancang agar siswa dapat mengembangkan atau meningkatkan interaksi sosialnya. Selain itu, Guru BK juga menyampaikan bahwa belum pernah menggunakan media puzzle dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling terutama terkait interaksi sosial. Dengan demikian, diharapkan media puzzle bisa diterapkan dalam layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan interaksi sosial siswa

Media puzzle yang dikembangkan mencakup materi mengenai interaksi sosial. Dengan dikembangkannya media puzzle ini diharapkan dapat membantu guru BK dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling dengan media yang lebih inovatif untuk meningkatkan pemahaman tentang interaksi social pada siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Piyungan”.

Metode Penelitian

Pengembangan pada penelitian tersebut menggunakan model *Borg and Gall* dimana model tersebut tercipta berdasarkan pemikiran, dan bersifat konsep yang teruji dengan empiris serta dilaksanakan teratur dari awal perencanaan hingga tahap evaluasi hasil. Pada penelitian *Reaeach and Development* yang dikembangkan peneliti tentang pengembangan media puzzle untuk meningkatkan interaksi social pada layanan Bimbingan dan Konseling disekolah. Penggunaan penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman bagi siswa tentang interaksi sosial, memberikan pandangan baru bagi layanan bimbingan kelompok dan memberikan inovasi kreatif pada guru Bimbingan dan Konseling.

Dalam pengembangan media puzzle sebagai media layanan bimbingan kelompok pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Piyungan tersebut menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Menurut Borg and Gall (dalam Mulyatiningsih 2016) ada 10 tahap yang harus dilalui dalam R & D, dan setiap tahap pengembangan tersebut harus mencerminkan adanya penelitian yaitu ada pengambilan data empiris, analisis data, dan pelaporannya. Tahap-tahap penelitian yang dikemukakan oleh Borg and Gall antara lain: (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk,(4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal. Berdasarkan model penelitian tersebut, maka prosedur penelitan disesuaikan dengan tahap penelitian Brog and Gall dan hanya dibatasi sampai pada tahap ke-5 dan secara lebih rinci dijelaskan pada prosedur pengembangan.

Berikut uraian prosedur yang dilakukan peneliti dalam penelitian dan pengembangan yaitu:

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekitar SMP Negeri 2 Piyungan serta mengetahui potensi yang dimiliki oleh setiap siswa, informasi mengenai masalah yang akan diteliti yaitu interaksi sosial. Langkah tersebut dilakukan dengan cara observasi di kelas VII SMP Negeri 2 Piyungan.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap kedua, peneliti melakukan pengumpulan data terkait dengan penelitian dan pengembangan yang akan diteliti serta merancang rencana yang akan diberikan kepada peserta didik.

3. Desain media puzzle

Dalam pengembangan penelitian ini peneliti menggunakan media puzzle untuk meningkatkan interaksi sosial. Puzzle pun didesain semenarik mungkin agar para siswa tidak merasakan jenuh atau bosan dalam proses .

4. Validasi desain

Dalam tahap ini media puzzle yang telah diuji validasi oleh para ahli kemudian direvisi sesuai dengan masukan-masukan yang disarankan oleh para ahli. Tahap ini merupakan kegiatan untuk menilai desain produk penelitian yang dilakukan dengan uji validasi oleh ahli materi dilakukan oleh ahli materi terkait interaksi sosial. Sedangkan validasi media dilakukan oleh ahli media. Validasi desain dilakukan dengan tujuan mendapat tingkat kelayakan produk dan saran dapat meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan

5. Revisi Desain

Tahap ini peneliti melakukan revisi pada media puzzle yang telah diuji validasi oleh para ahli sesuai dengan masukan dan saran para ahli. Hal ini bertujuan agar produk yang dikembangkan memiliki kelayakan yang tinggi.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan yang dilakukan peneliti yaitu media puzzle untuk meningkatkan interaksi social, sebelumnya peneliti melakukan studi pendahuluan yang dimana peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru BK SMP Negeri 2 Piyungan terkait pengumpulan data awal tentang media puzzle untuk meningkatkan interaksi social. Dari hasil penelitian yang dilakukan diharapkan pengembangan media puzzle dapat memberikan perubahan kepada siswa dalam mencapai proses perkembangan siswa serta dapat merefleksikan materi yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari terkait interaksi social dan menjadi manfaat bagi siswa sebagai refleksi dalam berinteraksi dengan orang lain. Hasil penyebaran instrument non tes mengenai interaksi social kepada 32 responden mendapatkan hasil antara lain, kategori tinggi sebanyak 22% siswa belum memahami tentang interaksi social, 47% siswa masih mengalami kesulitan dalam berinteraksi social dan 31% siswa paham tentang interaksi social. Hasil wawancara dengan guru BK SMP Negeri 2 Piyungan menjelaskan bahwa masih banyak siswa yang belum memahami tentang interaksi social, kebanyakan siswa melakukan interaksi hanya

kepada teman yang dikenalnya saja seperti teman satu geng atau teman satu meja, selain itu siswa melakukan interaksi kepada guru hanya saat di dalam kelas, ketika diluar kelas siswa hanya menunduk dan tersenyum saat berpapasan dengan guru BK. Pemilihan media menunjukkan bahwa 56% siswa memilih media puzzle, 16% siswa memilih uno, 9% siswa memilih engklek dan 19% siswa memilih media ular tangga.

Berdasarkan hasil proses tahapan produk Borg and Gall pada penelitian pengembangan media puzzle untuk meningkatkan interaksi social pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Piyungan sebagai berikut:



1. Perencanaan

Peneliti pada tahap ini melakukan pengumpulan data perencanaan desain produk yang nantinya peneliti merumuskan dan menetapkan rancangan sebuah produk yakni media puzzle tentang interaksi social. Hal-hal yang direncanakan oleh peneliti meliputi penetapan desain media dan komponen media, perumusan materi mengenai interaksi social, serta persiapan identifikasi kegiatan-kegiatan untuk menguji kelayakan rancangan media yang dikembangkan.

2. Pengembangan Rencana Produk

Pada tahap pengembangan rancangan produk, peneliti menyusun dan merancang media puzzle yang dikembangkan. Media ini terdiri dari beberapa komponen yang saling melengkapi. Berikut rancangan produk awal media puzzle yang belum dilakukan revisi oleh ahli materi, ahli media dan ahli layanan BK:

- a. Buku Panduan
- b. Puzzle



- c. Kartu pertanyaan
- d. Punishment Card



3. Validasi Desain

Data yang didapat berdasarkan hasil uji validitas dengan nilai keseluruhan media puzzle untuk meningkatkan interaksi social pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Piyungan dibawah ini:

Tabel 1
Hasil Uji Validitas Dengan Nilai Keseluruhan Media Puzzle

No	Aspek	Kategori
1	Uji Validasi Media	90
2	Uji Validasi Materi	82,5
3	Uji Validasi Layanan	84,4
	Jumlah	256,9
	Rata-rata	85,63
	Kategori	Sangat Baik

Dari table diatas terlihat bahwa penilaian pada seluruh uji validasi media puzzle untuk meningkatkan interaksi social pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Piyungan mendapat hasil dengan nilai rata-rata 85.63 masuk dalam kategori sangat baik. Media puzzle untuk meningkatkan interaksi social dapat emmbawa pembaruan terbaru untuk guru Bimbingan dan Konseling saat memberikan layanan pada siswa dan bagi siswa diharapkan dapat memahami tentang interaksi social.

Pembahasan

Pengembangan produk akhir merupakan pembasahan akhir yang berkaitan dengan pengembangan media puzzle untuk meningkatkan interaksi social. Hasil penelitian yang didapatkan berdasarkan penilaian uji ahli materi, uji ahli media dan uji ahli layanan BK. Berdasarkan hasil penilaian dari masing-masing uji ahli menunjukkan bahwa media puzzle unruk meningkatkan interaksi social layak digunakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Piyungan. Hal tersebut dibuktikan dari tiga uji ahli media yaitu , uji ahli materi dan uji ahli layanan BK dengan rata-rata pada kategori sangat

baik. Hasil dari penilaian diperoleh dari ahli layanan BK sebesar 84,4 masuk dalam kategori sangat baik dan penilaian dari ahli materi sebesar 82,5 masuk dalam kategori sangat baik, sedangkan hasil penilaian dari ahli media sebesar 90 masuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata 85,63 yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Kesimpulan

Hasil penelitian berupa pengembangan media puzzle untuk meningkatkan interaksi social pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Piyungan. Berdasarkan angket kebutuhan pengembangan media, siswa memilih menggunakan media puzzle yang menunjukkan perolehan nilai 56% dari 3 media lainnya. Dengan demikian, siswa tertarik menggunakan media puzzle yang dapat menjadi acuan pada interaksi social siswa dan siswa memberikan tanggapan baik tentang materi interaksi social yang diberikan. Hasil penelitian ini diukur menggunakan lembar uji validasi yang dilakukan oleh ahli layanan BK, ahli materi dan ahli media, dengan hasil: a) ahli materi memperoleh nilai 82,5 dengan kategori sangat baik, b) ahli media memperoleh nilai 90 dengan kategori sangat baik, c) ahli layanan BK memperoleh nilai 84,4 dengan kategori sangat baik dengan rata-rata 85,63 masuk dalam kategori sangat baik.

BIBLIOGRAFI

- Fahri, Lalu Moh, & Qusyairi, Lalu A. Hery. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *PALAPA*, 7(1), 149–166. [Google Scholar](#)
- Nisem, Nisem. (2020). UPAYA PPENINGKATAN KETERAMPILAN MENGHITUNG PECAHAN SENILAI MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1). [Google Scholar](#)
- PRADANA, RAKA CAESARIA PUTRA, Hartini, Sri, Alhadi, Said, & Handaka, Irvan Budhi. (2020). *Upaya meningkatkan kemampuan interaksi sosial melalui layanan bimbingan kelompok teknik diskusi pada siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Yogyakarta Tahun ajaran 2019/2020*. Universitas Ahmad Dahlan. [Google Scholar](#)
- Widaningtyas, P. .. (2019). Studi Deskriptif Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Membantu Mengatasi Perilaku Indisipliner Siswa Di Smp Muhammadiyah 1 Cilacap Tahun Ajaran 2018/2019. *Skripsi Tidak Diterbitkan*.
- Xiao, Angeline. (2018). Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2), 94–99. [Google Scholar](#)
- Yudha, Andi. (2007). *Cara pintar mendongeng*. DAR! Mizan. [Google Scholar](#)

Copyright holder:

Friska Tiya Hermawati, Ulfa Danni Rosada (2021)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

