ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media *Board Game* Monopoli Untuk Mengembangkan Interaksi Sosial Siswa Dalam Layanan Bimbingan Klasikal Kelas X Siswa Man 1 Kediri" ini ditulis oleh Aprilia Rintika Putri, NIM. 1860306223104 dengan pembimbing Prof Dr. Hj Elfi Mu'awanah, S.Ag.M.Pd

Kata kunci : Pengembangan, *Board Game* Monopoli, Interaksi Sosial

Penelitian pengembangan media *board game* monopoli mengembangkan interaksi sosial siswa dalam layanan bimbingan klasikal kelas X siswa Man 1 Kediri muncul dilatarbelakangi dari rendahnya Interaksi Sosial siswa di kelas. Siswa cenderung pasif saat diskusi, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan kurang berinteraksi dengan teman sekelas. Selain itu, belum adanya guru BK sekolah yang menggunakan media permainan *board game* monopoli dalam layanan bimbingan klasikal sebagai metode untuk mengembangkan interaksi sosial siswa. Tujuan penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan produk berupa Pengembangan Media *Board Game* Monopoli Untuk Mengembangkan Interaksi Sosial Siswa Dalam Layanan Bimbingan Klasikal Kelas X Siswa MAN 1 Kediri.

Metodologi penelitian ini mengacu pada penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Melalui lima tahap analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk, uji coba produk, dan evaluasi. Pada tahap pengembangan produk akan dilakukan uji validasi kepada ahli media, ahli materi, serta praktisi. Namun pada tahap evaluasi akan dibatasi evaluasi formatif. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Kediri.

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa produk media *board game* monopoli untuk mengembangkan interaksi sosial yang dihasilkan dinyatakan layak digunakan sebagai media layanan bimbingan klasikal untuk guru BK. Hasil dari penilaian ahli materi mendapatkan persentase 89,5%. Penilaian dari ahli media mendapatkan persentase 100%. Hasil penilaian dari validator praktisi pertama dan kedua mendapatkan persentase 79,6 % dan 76,5 %. Penilaian dari tahap implementasi yang dilakukan oleh siswa kelas X mendapatkan respon positif dengan persentase 81,9% dengan kategori sangat menarik. Sehingga penggunaan media *board game* monopoli dapat digunakan untuk pemberian layanan bimbingan dan konseling.

ABSTRACT

This thesis, titled "Development of a Monopoly Board Game to Enhance Student Interactivity in Classical Guidance Services for 10th Grade Students at MAN 1 Kediri*," was written by* Aprilia Rintika Putri*, Student ID No.* 1860306223104*, under the supervision of P*rof. Dr. Hj. Elfi Mu'awanah, S.Ag., M.Pd.

Keywords: Development, Monopoly Board Game, Interactivity

This research on the development of a Monopoly board game to enhance student interactivity in classical guidance services for 10th-grade students at MAN 1 Kediri *was motivated by the low level of student interactivity in the classroom. Students tend to be passive during discussions, lack confidence in expressing their opinions, and interact minimally with their classmates. Furthermore, no school guidance counselors had yet utilized the Monopoly board game as a medium in classroom guidance services as a method to enhance student interactivity. The objective of this study is to produce a product in the form of a Monopoly Board Game Development to Enhance Student Interactivity in Classroom Guidance Services for 10th-Grade Students at* MAN 1 Kediri.

The research methodology is based on research and development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This involves five stages: needs analysis, product design, product development, product testing, and evaluation. During the product development stage, validation tests will be conducted with media experts, subject matter experts, and practitioners. However, Formative evaluation. This study was conducted at MAN 1 Kediri.

The results of the research and development indicate that the Monopoly board game developed to enhance interactivity is suitable for use as a medium for traditional guidance services by guidance counselors. The assessment by subject matter experts yielded a score of 89.5%. The assessment by subject matter experts yielded a score of 100%. The results of the assessments by the first and second practitioner validators received scores of 79.6% and 76.5%. The assessment of the implementation phase, conducted by 10th-grade students, received a positive response with a score of 81.9% in the "very interesting" category. Therefore, the Monopoly board game can be used to provide guidance and counseling services.

ملخص

أعدت هذه الرسالة الجامعية بعنوان "تطوير لعبة لوحية مونوبولي لتعزيز تفاعل الطلاب في خدمات الإرشاد التقليدية للصف العاشر في مدرسة مان ١ كيديري" من قبل أبريليا رينتيكا بوتري، رقم الطالبة ١٨٦٠٣٠٦٢٢٣١٠٤، تحت إشراف الأستاذة الدكتورة الحاجّة إلفي معاونة، حاصلة على بكالوريوس في الدين وماجستير في التربية

الكلمات المفتاحية: التطوير، لعبة اللوحة "مونوبولي"، التفاعل

جاءت دراسة تطوير لعبة "مونوبولي" اللوحية لتعزيز تفاعل الطلاب في جلسات التوجيه التقليدية للصف العاشر في المدرسة الثانوية الحكومية رقم ١ في كيديري، على خلفية انخفاض مستوى تفاعل الطلاب في الفصل. فطلاب الصف يميلون إلى اتخاذ موقف سلبي أثناء المناقشات، ويفتقرون إلى الثقة بالنفس عند إبداء آرائهم، كما يفتقرون إلى التفاعل مع زملائهم في الفصل. بالإضافة إلى ذلك، لم يقم أي من معلمي الإرشاد المدرسي حتى الآن باستخدام لعبة «مونوبولي» اللوحية كوسيلة في خدمات الإرشاد التقليدية كطريقة لتعزيز تفاعل الطلاب. ومن المتوقع أن تسفر هذه الدراسة عن منتج يتمثل في «تطوير لعبة «مونوبولي» اللوحية لتعزيز تفاعل الطلاب في خدمات الإرشاد التقليدية لطلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الحكومية رقم ١ في كيديري.

تستند منهجية هذا البحث إلى البحث والتطوير باستخدام نموذج «التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم»، وذلك من خلال خمس مراحل هي: تحليل الاحتياجات، وتصميم المنتج، وتطوير المنتج، واختبار المنتج، والتقييم. في مرحلة تطوير المنتج، سيتم إجراء اختبارات التحقق من الصحة مع خبراء في مجال الإعلام والمواد التعليمية، بالإضافة إلى الممارسين. أما في مرحلة الاختبار والتقييم، فستقتصر العملية على اختبارات محدودة وتقييم تكويني. وقد أُجريت هذه الدراسة في المدرسة الثانوية الحكومية رقم ١ في كيديري.

أظهرت نتائج البحث والتطوير أن منتج لعبة "مونوبولي" اللوحية، الذي صُمم لتعزيز التفاعل، يعتبر مناسبًا للاستخدام كوسيلة لتقديم خدمات الإرشاد التقليدي للمعلمين المتخصصين في الإرشاد والتوجيه. وحصلت نتائج تقييم الخبراء على نسبة ٥،٨٩ في المائة. حصل تقييم خبير المادة على نسبة ١٠٠ في المائة. وحصلت نتائج تقييم الممارسين الأول والثاني على نسب ٦،٧٩ في المائة و٥،٧٦ في المائة. وحظي تقييم مرحلة التنفيذ الذي أجراه طلاب الصف العاشر بردود فعل إيجابية بنسبة ٩،٨١ في المائة، حيث صُنِّف على أنه «مثير للاهتمام للغاية». وبالتالي، يمكن استخدام لعبة «مونوبولي» كوسيلة لتقديم خدمات التوجيه والإرشاد.