

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah proses yang tidak hanya berorientasi keada pengembangan akademik siswa, tetapi juga bertujuan untuk membentuk karakter, sikap, dan kemampuan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Kemampuan siswa yang penting untuk dikembangkan salah satunya adalah kemampuan interaksi sosial yaitu, kemampuan dalam menjalin hubungan, komunikasi, bekerja sama, dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Kemampuan inilah yang akan menjadi bekal bagi siswa untuk membangun dinamika hubungan yang baik dan harmonis. Idealnya pembelajaran berfokus pada siswa, oleh karena itu media materi belajar tidak hanya sebagai sarana tetapi juga berfungsi sebagai alat yang dijadikan untuk menarik siswa lebih aktif.¹

Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, termasuk didalam kelas. Pembelajaran di dalam kelas yang diikuti oleh siswa yaitu siswa yang berperan sebagai individu yang menerima materi belajar, dan guru yang menjadi fasilitator yang bertugas untuk membimbing siswa dalam mempelajari segala hal yang dapat menjadikan siswanya memiliki pengetahuan luas, berprestasi, dan mencapai perkembangan yang optimal yang merupakan tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Hal ini menuntut adanya perubahan paradigma dalam pembelajaran yang awalnya pembelajaran berpusat pada guru. Guru harus berperan untuk menjadi fasilitator, dan mediator dalam pembelajaran. Sebagai fasilitator guru diharapkan mampu untuk memfasilitasi kebutuhan yang perlu disiapkan dalam proses belajar, misalnya dengan mempersiapkan media belajar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, dan membantu siswa untuk mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru.²

¹ Hana Nur Fadhillah, "Konfigurasi Interaksi Sosial Dalam Novel Rasa Karya Tere Liye : Kajian Interaksi Sosial Georg Simmel," *Jurnal Prosiding* 12, No. 22–32 (2025).

² Alisya Hasna Nabila, "Analisis Interaksi Sosial Dalam Pembelajaran Siswa Kelas V Sdn Cilamajang," *Urnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, No. 4 (2024): 204-2–5.

Kemampuan interaksi sosial yang baik akan memudahkan siswa dalam membangun hubungan sosial dalam pembelajaran. Siswa yang mudah bekerja sama, menyampaikan pendapat, dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya adalah salah satu ciri kemampuan interaksi sosial yang baik. Namun, sebaliknya kemampuan interaksi sosial yang rendah menyebabkan siswa cenderung pasif, dan kurang memiliki rasa percaya diri, sulit bekerja sama, dan kesulitan untuk membangun dinamika hubungan dengan teman sebaya dan lingkungannya.³

Menurut Hebert Blumer mengatakan dalam bukunya bahwa interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan orang-orang, baik perorangan, ataupun antara kelompok manusia. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan yang dinamis. Hubungan yang dimaksudnya adalah berupa hubungan individu satu dengan yang lain, antara kelompok satu dengan kelompok yang lain, maupun antara individu dengan kelompok atau sebaliknya. Jadi interaksi adalah kontak atau hubungan timbal balik atau interstimulasi dan respon antar individu, antar kelompok, atau antar individu dan kelompok.⁴

Interaksi sosial bukan hanya menjelaskan bagaimana hubungan yang harmonis antar individu, namun juga diajarkan dalam nilai-nilai Islam. Sebagai agama yang mengatur hubungan manusia dengan Allah Swt. dan sesama manusia, Islam menekankan pentingnya membangun hubungan sosial yang harmonis, saling menghargai, serta saling mengenal. Islam telah memberi pedoman dan mengatur tata tertib, bagaimana orang harus membangun hubungan satu dengan yang lain untuk menjaga kelestarian hubungan yang baik dan mencegah terjadinya hal-hal yang menimbulkan kesalahan pemahaman sehingga menimbulkan keretakan dalam hubungan.⁵ Hal tersebut dijelaskan dalam firman Allah Swt.

³ Rian Adriansyah and Nabila Riski Ananda, "Interaksi Sosial Masyarakat Sebelum Dan Sesudah Pandemi Covid 19," *Jurnal Prosiding*, no. 2 (2022): 35–45.

⁴ "Konsep Interaksi Sosial Dalam Al-Qur'an," *HIKAMI : Ilmu Al-Qur ' an dan Tafsir* 1, no. 2 (2020): 41–51.

⁵ Nursila, "Interaksi Sosial Masyarakat Dalam Al-Qur'an (Telaah QS. Al-Hujurat Ayat 13)" (Insitut Agama Islam Negeri Palopo, 2019).

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاهُ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

“Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling takwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.”

Berdasarkan penafsiran M. Quraish Shihab terhadap QS. Al-Hujurat ayat 13, konsep *lita'ārafū* menunjukkan bahwa manusia diciptakan dalam keberagaman agar saling mengenal, memahami, menghargai, dan membangun hubungan sosial yang harmonis. Nilai tersebut sejalan dengan tujuan Bimbingan dan Konseling Islam, yaitu membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya agar mampu menjalin hubungan yang baik dengan Allah (*hablum minallah*), dengan sesama manusia (*hablum minannas*), dan dengan lingkungannya.⁶ Oleh karena itu, pengembangan interaksi sosial melalui layanan bimbingan klasikal merupakan salah satu bentuk implementasi nilai-nilai Islam dalam membantu peserta didik membangun kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menghargai perbedaan, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Menurut Santrock remaja adalah transisi dari kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai dengan perubahan biologis, kognitif dan sosial emosional. Pada fase ini, remaja mulai mengembangkan pengetahuan yang lebih kompleks, membangun hubungan sosial yang lebih baik, dan memiliki keinginan untuk diakui terhadap lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pada umumnya remaja tertarik terhadap sesuatu yang hal-hal yang berhubungan dengan orang disekitarnya.

Sejalan dengan itu, Hurlock menyatakan bahwa kebutuhan untuk berinteraksi sangat tinggi dimiliki oleh remaja. Remaja masuk pada fase perkembangan yang menuntut adanya penerimaan dalam lingkungan sosial, dan mengekspresikan potensi dirinya dengan harapan memiliki rasa ingin diakui oleh lingkungannya. Dalam perkembangan remaja, interaksi sosial adalah bagian yang penting termasuk pada pola pembelajaran di sekolah. Ruang yang diberikan dalam

⁶ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Amisbah Pesan, Kesan, Dan Kerahasiaan Alqur'an*, ed. Wahid Hisbullah, III. (Tangerang: Penerbit Lentera Hati, 2005).

pembelajaran untuk diskusi, berpendapat, dan berinteraksi aktif akan lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan remaja.⁷

Sesuai dengan data dilapangan interaksi sosial siswa di kelas dapat dilihat dari tingkat komunikasi, dan hubungan interaksi siswa yang rendah disebabkan oleh pemberian layanan yang masih konvensional. Dari fenomena dari hasil observasi masih banyak kelas yang siswanya kurang kolaboratif dalam diskusi kelas. Hal ini menunjukkan adanya rendahnya interaksi sosial siswa dalam pembelajaran dan perlu adanya inovasi pengembangan media. Sekolah MAN 1 Kediri merupakan sekolah yang memiliki fasilitas yang memadai, namun dalam proses belajarnya masih menunjukkan adanya fenomena kurang terlibat aktif selama belajar dikelas. Beberapa siswa cenderung pasif saat diskusi, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan kurang berinteraksi dengan teman sekelas. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi media belajar yang menarik. Media yang diharapkan mampu untuk mendorong dan mengembangkan interaksi sosial siswa saat belajar di kelas. Media yang bersifat permainan interaktif dan kolaboratif terhadap siswa.

Kurangnya kemampuan interaksi sosial dapat memberikan dampak terhadap perkembangan siswa, baik dalam proses pembelajaran maupun kehidupan sosial di sekolah. Siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah cenderung mengalami keterasingan, berkomunikasi, menyampaikan pendapat, maupun menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial melalui kegiatan yang melibatkan komunikasi, kolaborasi, dan interaksi secara langsung.⁸

Dalam layanan bimbingan konseling, siswa sangat diperhatikan mulai dari lingkungan sekitarnya, interaksi selama belajar, dan kontribusi dalam kelompok belajar itu sendiri. Apabila metode belajar kurang mampu dalam upaya meningkatkan keterlibatan siswa maka, diperlukan layanan yang dikemas dengan

⁷ komarudin, "Pelatihan Dasar Kepemimpinan Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa SD Negeri Pebatan 01," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 2 (2023): 125.

⁸ Ayu Intan Delima, "Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Terhadap Interaksi Sosial Remaja," *Jurnal Al-Tauqih* 7, no. 1 (2021): 29–37.

lebih menarik dan interaktif. Siswa lebih terlibat dengan gaya belajar yang lebih santai, melibatkan gerak fisik dan emosi dengan harapan tidak terasa apabila sedang belajar. Bimbingan konseling membantu siswa untuk terus mengembangkan interaksi sosial siswa, dengan lingkungan sekitarnya. Bimbingan konseling yang dikemas melalui metode pemberian layanan yang menarik seperti, media permainan interaktif tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam keberanian untuk mengungkapkan pendapatnya namun juga meningkatkan kemampuan beradaptasi peserta didik.

Pengembangan interaksi sosial siswa ada kaitannya dengan bimbingan pribadi-sosial. Bimbingan pribadi yang berfokus pada pengembangan potensi seperti, keberanian dalam mengemukakan pendapat dan mampu mengelola emosi dengan baik. Sedangkan dalam sosial lebih menekankan kepada kemampuan interaksi siswa, kolaboratif, komunikasi, dan menempatkan diri pada lingkungan sekitarnya. Dalam bimbingan pribadi sosial, pengembangan interaksi sosial mencerminkan keberhasilan layanan.⁹

Layanan dalam penerapan pengembangan media yang dalam layanan bimbingan klasikal. Dalam proses layanan klasikal membutuhkan media yang menarik dengan tujuan siswa tidak bosan dan antusias. Media permainan interaktif mendorong siswa untuk kolaboratif, berinteraksi dengan sehat, dan mengembangkan interaksi dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, media permainan interaktif *board game* monopoli dirasa relevan dengan fenomena interaksi siswa di kelas dan dirasa layak untuk diterapkan dalam layanan bimbingan klasikal berjenis pribadi sosial dengan upaya pengembangan interaksi sosial siswa.¹⁰

Dalam temuan penelitian yang dilakukan oleh romlah pada jurnalnya media belajar dan pembelajaran yang inovatif dan interaktif akan meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi belajarnya. Memanfaatkan media yang berbasis permainan dan simulasi dinilai dapat meningkatkan suasana belajar yang

⁹ Rajab Vebrian, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa" 8, no. 2 (2024): 24500–24504.

¹⁰ Aghni Rohmaniati et al., "Pengembangan Media Monopoli Kecerdasan Emosi (MONKESI) Dalam Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Problem Based Learning Tentang Kecerdasan Emosi Kecerdasan Emosional Mencakup Keterampilan Seperti Motivasi Diri , Mengatasi Kemunduran , Pengendalian Impuls ,” *Jurnal Wahana Konseling* 8, no. 1 (2025): 43–53.

menyenangkan dan keterlibatan siswa dan penggunaan media yang interaktif akan memperkuat dinamika interaksi dalam kelas. Media belajar diharapkan tidak hanya bersifat informatif namun juga bersifat kolaboratif untuk meningkatkan komunikasi dua arah.¹¹

Pengembangan interaksi sosial siswa akan mudah jika menggunakan pengembangan media dengan berbasis permainan yang akan mengajak siswa secara langsung membangun dinamika hubungan dengan teman kelasnya yang lain. Metode ini dirasa efektif dikarenakan pada proses belajar di kelas selama ini hanya menggunakan metode belajar seperti ceramah, dan *power point*. Metode permainan sudah pernah digunakan pada siswa dan terbukti menarik perhatian siswa. Pembelajaran dengan bantuan media yang berbasis permainan akan membantu meningkatkan semangat belajar siswa di kelas.

Peranan media yaitu sebagai alat dalam proses belajar berguna karena dapat menyusun kembali informasi baik visual maupun verbal. Sebagai alat bantu mengajar, media juga dapat memberikan pengalaman konkrit kepada siswa, sehingga dapat mempertinggi daya serap dan retensi siswa dalam belajar. Pemilihan media sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penggunaan media belajar permainan terbukti mampu untuk meningkatkan efektifitas dan optimalisasi proses belajar. Permainan edukatif mendorong siswa belajar melalui pengalaman langsung, dengan hal ini selaras dengan kebutuhan siswa berpikir kritis.¹²

Interaksi sosial siswa dikembangkan dengan media yang disusun sesuai dalam aspek menurut Paul B. Diedrich bahwa aktivitas siswa terbagi menjadi delapan golongan sebagai berikut, *visual activities*, *Oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *drawing activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*. Interaksi sosial dapat dilihat dari capaian delapan jenis tersebut. Interaksi sosial siswa dapat dilihat dan diamati dalam proses belajar berlangsung. Permainan

¹¹ Nada Auliya Rahmah and Saeful Anam, "Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan Agama Islam Di SMA Ta'miriyah Surabaya," *Al-Zayn : Jurnal Ilmu Sosial & Hukum* 3, no. 2 (2025): 841–850.

¹² Wayan Widiana, "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 1–10, <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.

dirancang dengan membuat petak-petak aktivitas yang telah dimodifikasi dari permainan monopoli pada umumnya. Petak-petak tersebut tidak lagi berisi kepemilikan properti, tetapi berisi aktivitas layanan, seperti petak diskusi, petak berbagi pengalaman, petak studi kasus singkat, petak tantangan kelompok, dan petak refleksi diri. Ketika siswa berhenti pada petak tertentu, siswa diminta membaca kartu atau instruksi yang tersedia, kemudian mendiskusikannya bersama anggota kelompok. Proses inilah yang diharapkan dapat memunculkan interaksi, komunikasi, serta dinamika kelompok seluruh anggota kelompok.¹³

Efektifitas media pembelajaran interaktif telah banyak diteliti namun, kajian yang secara khusus mengaitkan permainan *board game* monopoli dengan tingkat pengembangan interaksi sosial masih terbatas. Peneliti, sebagian besar hanya membahas tentang bagaimana pengaruh dan efektifitas media terhadap hasil belajar siswa. Untuk pengembangan interaksi sosial siswa dengan memanfaatkan perkembangan media pembelajaran, diperlukan mengembangkan media belajar yang efektif dan efisien. Dalam pemilihan media perlu memperhatikan beberapa faktor seperti timbal balik dan fasilitas sekolah yang memadai. Dalam hal ini pengembangan media yang akan dikembangkan dengan menggunakan fasilitas yang telah disediakan. Untuk mengembangkan media permainan edukatif yang bersifat interaktif dengan mudah adalah dengan menyiapkan media yang menjadikan siswa terlibat

Pengembangan media yang akan dirancang khusus untuk mengembangkan interaksi sosial siswa MAN 1 Kediri, dengan pengembangan media *board game* monopoli yang akan dipersiapkan oleh peneliti. Media yang dirancang akan memadukan permainan monopoli dengan unsur yang bersifat edukatif dan interaktif yang menarik siswa untuk belajar. Dalam pengembangan media ini, akan dirancang dengan melewati tahapan-tahapan yang mengacu pada pengembangan *Research and Development* dengan pendekatan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ini dipilih karena ini merupakan model

¹³ Silvi Wulan Munggaran and Ani Siti Anisah, "Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Optimalisasi Interaktivitas, Efektivitas, Dan Perkembangan Multiple Intelligence Siswa," *Temu Ilmiah Nasional Guru* 16, no. November 2024 (2024): 360–370.

yang fleksibel dalam mengembangkan produk media belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Game edukasi yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa dan relevan dengan materi pembelajaran dapat menarik dan memperluas pemahaman oleh penggunaanya. Pengembangan media *board game* monopoli melibatkan peserta didik sebagai subjek penelitian. Siswa juga dilibatkan pada tahap analisis kebutuhan hingga tahap evaluasi kesesuaian produk. Guru Bk sebagai fasilitator pengembangan produk dan pengawas lapangan penelitian, guru BK juga membantu pengawasan *assessment* kebutuhan siswa terkait fenomena yang diangkat. Dan dosen untuk menguji terkait kelayakan produk yang dikembangkan, serta membimbing selama penelitian.

Dengan demikian, pengembangan interaksi sosial siswa merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan dalam layanan bimbingan klasikal di sekolah. Interaksi sosial yang baik memungkinkan siswa untuk membangun hubungan yang harmonis dalam dinamika kelompok, berani mengemukakan pendapat, saling berbagi pengalaman, serta belajar bekerja sama dengan teman sebaya. Siswa yang memiliki tingkat interaksi sosial yang baik cenderung lebih terbuka, komunikatif, dan mampu memanfaatkan layanan bimbingan klasikal secara optimal. Pengembangan interaksi sosial ini tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik siswa, tetapi juga oleh metode dan media yang digunakan oleh konselor dalam pelaksanaan layanan. Pengembangan media dalam penelitian ini adalah media *board game* monopoli. Penelitian ini diharapkan sesuai untuk dijadikan sebagai media mengembangkan interaksi sosial siswa dalam belajar. Media ini juga mampu untuk menumbuhkan dorongan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin menggagas ide terkait pengembangan *board game* monopoli untuk mengembangkan interaksi sosial siswa.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan nyata di lapangan akan media layanan bimbingan klasikal yang mampu mengembangkan interaksi sosial siswa. Sementara itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media *board game* monopoli yang secara khusus dirancang untuk konteks layanan bimbingan klasikal di sekolah. Dengan demikian, pengembangan media *board game* monopoli

untuk mengembangkan interaksi sosial siswa dalam layanan bimbingan klasikal di sekolah menjadi penting untuk diteliti dan dikembangkan secara sistematis. Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan produk media yang valid, praktis, dan efektif, serta memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Berdasarkan paparan latar belakang masalah tersebut, penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk mengembangkan media layanan bimbingan dan konseling berupa *board game* Monopoli yang dirancang secara khusus untuk mengembangkan interaksi sosial siswa dalam layanan bimbingan klasikal. Media *board game* monopoli dikembangkan sebagai sarana yang menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses bimbingan klasikal berlangsung.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media *board game* monopoli untuk mengembangkan interaksi sosial siswa di sekolah, dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Board Game Monopoli untuk Mengembangkan Interaksi Sosial Siswa Dalam Layanan Bimbingan Klasikal Kelas X MAN 1 KEDIRI”**. Harapan dari penelitian ini adalah agar konselor memiliki alternatif media yang inovatif dan variatif dalam melaksanakan layanan bimbingan klasikal, sehingga layanan yang diberikan tidak bersifat monoton, lebih menarik bagi siswa, serta mampu meningkatkan kualitas interaksi dan dinamika kelompok secara optimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah yaitu, masih kurangnya interaksi sosial di sekolah MAN 1 Kediri, sangat menjadi perhatian. Dalam diskusi kelas siswa masih tergolong pasif dan tidak interaktif terhadap materi yang disampaikan. Hal ini dikarenakan kurangnya pemanfaatan fasilitas yang ada di sekolah dan inovasi media belajar yang masih monoton. Dari kondisi tersebut perlu adanya pengembangan produk yang dapat mengembangkan interaksi sosial siswa MAN 1 Kediri.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan identifikasi masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini. Penelitian ini akan membatasi permasalahan terkait pengembangan produk media *board game* yang belum banyak dikembangkan untuk mengembangkan interaksi sosial siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian batasan masalah, maka penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media *board game* monopoli untuk mengembangkan interaksi sosial siswa dalam layanan bimbingan klasikal kelas X MAN 1 Kediri?
2. Bagaimana kelayakan *board game* monopoli dapat mengembangkan interaksi sosial siswa dalam layanan bimbingan klasikal kelas X MAN 1 Kediri?
3. Bagaimana respons siswa terhadap *board game* monopoli dapat mengembangkan interaksi sosial siswa dalam layanan bimbingan klasikal kelas X MAN 1 Kediri?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis pengembangan *media board game* monopoli untuk mengembangkan interaksi sosial siswa dalam layanan bimbingan klasikal kelas X MAN 1 Kediri?
2. Untuk menganalisis bagaimana kelayakan *board game* monopoli dapat mengembangkan interaksi sosial siswa dalam layanan bimbingan klasikal kelas X MAN 1 Kediri?
3. Untuk menganalisis bagaimana respons siswa terhadap *board game* monopoli dapat mengembangkan interaksi sosial siswa dalam layanan bimbingan klasikal kelas X MAN 1 Kediri?

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk adalah penjelasan yang memuat tema tema dalam produk yang akan dikembangkan, bentuk animasi, alur permainan yang nantinya akan digunakan untuk pengembangan produk. Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah, materi akan dirancang pada pengembangan produk ini adalah materi yang

akan mendorong siswa untuk aktif di kelas, produk akan dapat diakses pada latar yang akan dicetak dan masing-masing siswa secara dapat menempati sebagai pelaku, produk yang dihasilkan adalah layaknya papan permainan monopoli.

Penelitian ini mengembangkan produk media permainan interaktif berbentuk *board game* monopoli edukatif yang dirancang untuk mengembangkan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran. Media permainan edukatif board game monopoly dirancang dan dikembangkan peneliti dengan harapan dapat sebagai alat perantara untuk mendukung proses layanan bimbingan dan pembelajaran sehingga menciptakan suasana kelas yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Produk yang dihasilkan adalah berupa papan permainan monopoli. Media ini disiapkan agar siswa terlibat menjadi subjek yang secara aktif mengikuti permainan yang dirancang bukan hanya menjadi pengamat. Bentuk produk yang dikembangkan yaitu media permainan edukatif non digital berupa *board game* monopoli yang akan dicetak dengan ukuran yang besar lebar 200X100CM. Layaknya permainan monopoli pada umumnya namun dalam isi permainan telah dimodifikasi baik dari isi, aturan, dan komponennya disesuaikan dengan tujuan penelitian. Media ini digunakan dengan cara berkelompok, sehingga akan meningkatkan tingkat kolaboratif, dan interaksi sosial yang diharapkan peneliti.

1. Papan permainan : papan permainan akan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 200 x 100 cm. layaknya seperti papan *monopoli* pada umumnya, akan berisi beberapa kotak-kotak yang memiliki komponen masing-masing. Masing-masing kotak akan diberi komponen warna yang berbeda dan setiap warna memiliki arti dan intruksi yang perlu dilakukan oleh peserta permainan. Komponen warna yang ada dalam kotak akan berfungsi untuk mendorong interaksi sosial siswa.
2. Kartu tantangan yang akan berada secara acak : dalam beberapa kotak komponen warna yang sudah disiapkan akan ada komponen tantangan yang berisi pertanyaan terbuka dan tantangan yang harus dikerjakan oleh setiap bidak yang berhenti pada komponen tersebut. Kartu tantangan akan dikemas dengan berbagai warna merah dengan judul kartu keyakinan diri, biru dengan judul kartu interaksi, kuning dengan judul kartu kerjasama, hijau

dengan judul kartu tanggung jawab dan ungu dengan judul kartu refleksi diri. Setiap komponen warna kartu terdapat aspek interaksi sosial yang mewakili pernyataan kartu tersebut.

Setiap komponen mewakili aspek interaksi sosial seperti, keberanian dalam kemampuan berkomunikasi, keterlibatan aktif, pendapat, mendengarkan, membuat karya, menyimpan informasi yang dibutuhkan, mencatat strategi dan aktivitas kartu dikemas dalam bentuk pertanyaan atau tantangan, stimulasi, diskusi, sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman secara langsung.

3. Bidak permainan : bidak permainan dalam games ini digunakan untuk sebagai penanda posisi dimana pemain pada papan permainan. Bidak permainan ini yaitu menggunakan siswa sebagai bidak permainan.
4. Alur permainan : alur dalam permainan ini adalah mulai dari pembagian kelompok siswa, siswa akan dibagi menjadi 5 kelompok masing masing kelompok akan berisi 5 anggota dan penjelasan mengenai aturan permainan. Dari setiap kelompok akan ditunjuk dua orang untuk mewakili menjadi pemain dalam permainan yang berperan sebagai satu untuk melempar dadu, dan sebagai bidak pada permainan. Setiap kelompok akan bergantian untuk melempar dadu. Setiap bidak berhenti pada warna tertentu maka akan melaksanakan instruksi dari komponen warna yang didapat.
5. Elemen papan permainan : dalam papan permainan tidak hanya terdapat warna tantangan yang telah di kembangkan, namun ada juga elemen permainan yang berada pada jalur permainan seperti, *zona free*, Konsekuensi, dan *reward*, yang akan membuat permainan tidak monoton.

G. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kegunaan atau manfaat yang positif yaitu, Sebagai bahan referensi yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan tentang pengembangan media *board game monopoly* untuk mengembangkan interaksi sosial siswa. Sebagai bahan pertimbangan untuk peneliti dimasa yang akan datang, hasil dari penelitian akan digunakan untuk kepentingan akademis dan memberikan masukan kepada guru untuk mengembangkan produk permainan

digital, untuk sekolah hasil penelitian dapat digunakan untuk sarana prasarana di sekolah dalam menunjang kegiatan belajar, dan terakhir bagi peneliti, hasil penelitian dapat digunakan sebagai pengalaman untuk mempersiapkan diri memasuki dunia pekerjaan.

H. Penegasan Istilah

Definisi dari istilah penelitian ini adalah :

1. Pengembangan adalah serangkaian proses dalam mendesain, menguji, dan membuat sesuatu yang dapat menghasilkan produk secara sistematis dan terstruktur. Dalam rangka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Media *board game monopoli* merupakan papan permainan yang memadupadankan antara hiburan dan pembelajaran. Permainan ini akan memiliki beberapa komponen warna dan pertanyaan serta tantangan yang ada didalamnya untuk mengembangkan kemampuan siswa berinteraksi.¹⁴
3. Interaksi sosial adalah berbagai bentuk komunikasi dan hubungan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Melalui pemahaman interaksi sosial kita dapat mengidentifikasi pola perilaku yang berulang dan memahami dinamika yang mendasari tindakan manusia dalam lingkungannya. Interaksi sosial merupakan proses dinamis yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.
4. Layanan bimbingan klasikal merupakan jenis layanan yang disarankan digunakan dalam setting kelas, dalam bentuk tatap muka yang diberikan kepada seluruh siswa anggota kelas yang terjadwal pada setiap kelas. Bimbingan klasikal dilakukan oleh seluruh anggota kelas dengan dipandu oleh konselor sekolah profesional dengan minimal memiliki kualifikasi akademik sarjana pendidikan (S1).
5. Siswa MAN 1 Kediri peserta didik kelas X yang memasuki usia 15 – 16 tahun yang sedang berada pada tahap perkembangan remaja awal, yang ditandai dengan perubahan kognitif, hubungan sosial, yang berpengaruh pada hubungan interaksinya.

¹⁴ Mawar Sari et al., “Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,” *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024): 205–218.