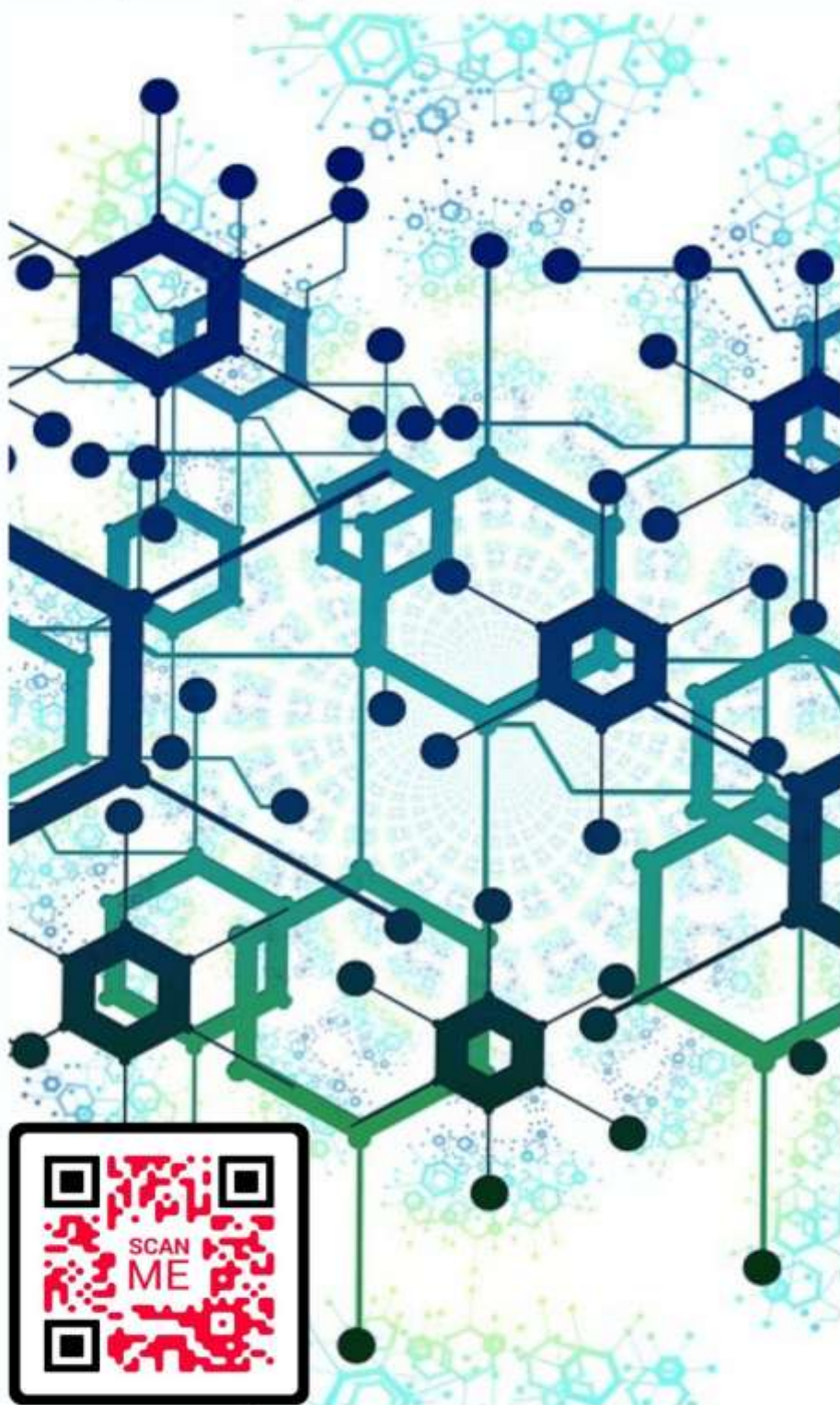


ISSN (ONLINE) 2598-9936



INDONESIAN JOURNAL OF INNOVATION STUDIES
PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 4 (2026): October
DOI: 10.21070/ijins.v27i4.2308

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

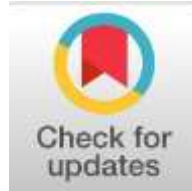
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Development of the "Social Path: Tower of Self" Challenge for Student Social Interaction

Pengembangan Social Path Tower of Self Challenge untuk Interaksi Sosial Siswa

Syifa Nurahma Saragih, syifa303221011@uinsu.ac.id (*)

Program Studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

Fauziah Nasution, Fauziahnasution@uinsu.ac.id

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background: Fostering healthy peer relationships is a fundamental developmental objective in secondary school counseling frameworks. **Specific Background:** Excessive digital device usage has diminished face-to-face communication, causing high school students to struggle with perspective-taking, collaboration, and behavioral self-regulation. **Knowledge Gap:** Despite growing concern over adolescent social isolation, there is a scarcity of structured, game-based guidance tools grounded in sociological interaction theories. **Aims:** This study aimed to develop and evaluate the "Social Path Tower of Self Challenge" board game as a valid and practical counseling medium. **Results:** Using the 4D research and development model, expert evaluations demonstrated high validity—with media ratings increasing from 75% to 83.33% and material ratings rising from 79.1% to 81.2%—while practicality assessments yielded positive evaluations of 92.5% from counselors and 92.1% from students. **Novelty:** The medium uniquely integrates George Herbert Mead's symbolic interactionism framework into five distinct board game zones to cultivate experiential social learning. **Implications:** The findings demonstrate that structured interactive board games offer school counselors a scalable and engaging alternative to conventional lecture-based group guidance.

Highlights

- Integrating Symbolic Interactionism Framework into Structured Board Game Zones
- Demonstrating High Expert-Validated Validity and Counselor Practicality Ratings
- Shifting Passive Student Behaviors Toward Active Peer Communication and Collaboration

Keywords

Social Path Board Game; Social Interaction Skills; Guidance and Counseling; Symbolic Interactionism; Adolescent Development

Published date: 2026-08-31

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sistematis yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dalam aspek akademik maupun nonakademik [1]. Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting dimiliki peserta didik adalah kemampuan interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antarindividu maupun antara individu dan kelompok yang saling memengaruhi dan membentuk perilaku sosial. Interaksi sosial dapat terjadi apabila memenuhi dua syarat, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Sejumlah faktor turut memengaruhi interaksi sosial siswa, meliputi imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati [2]. Kemampuan berinteraksi sosial yang baik penting bagi siswa karena dapat membantu membangun hubungan positif dengan teman sebaya maupun guru. Sebaliknya, kurangnya kemampuan dalam berinteraksi dapat menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang percaya diri, sulit bekerja sama, dan cenderung menarik diri dari lingkungan sosial.

Sekolah merupakan lingkungan utama yang berperan dalam pembentukan keterampilan sosial peserta didik karena menjadi tempat berlangsungnya berbagai interaksi antara siswa dengan guru maupun antarsiswa [3]. Di lingkungan sekolah, interaksi sosial terlihat dalam kerja sama, komunikasi, saling membantu, dan pertukaran pendapat yang secara langsung berkontribusi terhadap perkembangan sosial dan kepribadian peserta didik. Sebagaimana dijelaskan oleh Maradjabessy (2019) bahwa interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis, menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok.

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat membawa perubahan signifikan terhadap pola interaksi remaja. Siswa cenderung lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan gadget, media sosial, maupun permainan daring dibandingkan berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya [5]. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya kualitas interaksi sosial siswa, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berempati, dan membangun hubungan sosial yang sehat. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa tingginya intensitas penggunaan gadget berhubungan dengan rendahnya kemampuan kerja sama, pengendalian diri, serta komunikasi interpersonal siswa [6]. Apabila kondisi ini terus berlangsung, peserta didik berisiko mengalami kesulitan beradaptasi dengan lingkungan sosial, menurunnya rasa percaya diri, serta meningkatnya potensi konflik dengan teman sebaya.

Layanan Bimbingan dan Konseling (BK) dalam konteks pendidikan, memiliki peran strategis dalam membantu peserta didik mengembangkan kemampuan sosial secara optimal [7]. Melalui layanan BK, peserta didik dibantu untuk memahami diri, mengembangkan keterampilan sosial, menyesuaikan diri dengan lingkungan, serta membangun hubungan yang positif dengan orang lain. Oleh karena itu, guru BK dituntut untuk menghadirkan layanan yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar tujuan layanan dapat tercapai secara efektif [8]. Salah satu alternatif media yang dapat dimanfaatkan dalam layanan BK adalah media permainan. Media permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta memberikan pengalaman sosial secara langsung melalui aktivitas komunikasi, kerja sama, pemecahan masalah, dan refleksi diri [8]. Dalam bidang pendidikan, permainan berfungsi sebagai metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan lewat pengalaman langsung, meningkatkan kemampuan berpikir, bekerja sama, berkomunikasi, serta memecahkan masalah [9].

Pendekatan Game Based Learning (GBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu [10]. Dalam pendekatan ini, unsur-unsur permainan seperti aturan, tantangan, kompetisi, kerja sama, penghargaan, dan pemecahan masalah diintegrasikan ke dalam proses belajar sehingga peserta didik memperoleh pengalaman yang lebih aktif, menarik, dan bermakna. Karakteristik GBL yang menarik, menantang, interaktif, serta mendorong kerja sama menjadikan pendekatan ini sangat relevan diterapkan dalam layanan bimbingan dan konseling [11]. Melalui penerapan permainan edukatif, siswa menjadi lebih termotivasi karena suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan [12].

Landasan teoritis pengembangan media ini adalah teori interaksionisme simbolik yang dikembangkan oleh George Herbert Mead dan Herbert Blumer. Menurut Mead dalam Haris & Amalia (2018) individu merupakan makhluk yang aktif, reflektif, dan mampu menafsirkan simbol-simbol sosial seperti bahasa, gestur, dan tindakan sebelum memberikan respons. Dalam teori ini, proses interaksi sosial menjadi dasar terbentuknya mind (pikiran), self (diri), dan society (masyarakat). Herbert Blumer kemudian merumuskan, yaitu manusia bertindak berdasarkan makna, makna muncul dari interaksi sosial, dan makna dimodifikasi melalui proses interpretasi [14]. Berdasarkan teori interaksionisme simbolik Mead, interaksi sosial yang baik tercermin melalui lima aspek, yaitu kemampuan berkomunikasi secara jelas, berpikir positif, mengambil pelajaran dari interaksi dengan orang lain, berpikir sebelum bertindak, serta memahami makna dari setiap interaksi yang terjadi [14].

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media permainan efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Penelitian Fauzi et al (2025) membuktikan bahwa media permainan puzzle secara signifikan meningkatkan interaksi sosial dan kepercayaan diri siswa SMA dalam layanan bimbingan klasikal, hal ini dibuktikan melalui hasil uji Paired Sample t-Test dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Penelitian Adonis (2020) juga menemukan bahwa permainan kooperatif mampu meningkatkan perkembangan sosial anak melalui aktivitas kerja sama dan komunikasi kelompok dengan persentase kelayakan mencapai 94%. Selain itu, penelitian Darmawan & Pratiwi (2016) mengembangkan media permainan ular tangga untuk meningkatkan interaksi sosial siswa dan memperoleh penilaian sangat baik pada aspek kelayakan sebesar 90,63%. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan memiliki potensi besar untuk digunakan dalam layanan BK sebagai sarana pengembangan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Muhammadiyah 2 Medan menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas X Reguler 3 masih menampilkan perilaku pasif dalam kegiatan kelompok, kurang percaya diri saat menyampaikan pendapat,

serta lebih memilih menggunakan gadget dibandingkan berinteraksi langsung dengan teman sebaya pada waktu istirahat. Guru BK menjelaskan bahwa masih terdapat siswa kelas X Reguler 3 yang kemampuan interaksi sosialnya belum optimal akibat penggunaan gadget yang berlebihan, sehingga siswa lebih banyak berinteraksi melalui media digital dibandingkan secara langsung dengan teman sebaya. Selain itu, sebagian siswa juga masih kurang percaya diri saat berkomunikasi dan belum terbiasa berpikir sebelum bertindak dalam situasi sosial. Guru BK menyampaikan bahwa layanan BK terkait interaksi sosial selama ini masih didominasi metode ceramah dan diskusi konvensional, serta belum tersedia media permainan khusus yang dirancang untuk melatih interaksi sosial secara terstruktur. Oleh karena itu, diperlukan media yang lebih interaktif agar siswa dapat mempraktikkan langsung kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan menyesuaikan perilaku sosial melalui aktivitas bermain.

Temuan tersebut diperkuat melalui angket kebutuhan masalah kepada 24 siswa kelas X Reguler 3 berdasarkan lima aspek interaksionisme simbolik Mead, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami permasalahan dalam berkomunikasi, memahami sudut pandang orang lain, bekerja sama, mempertimbangkan dampak tindakan, serta memahami dan menyesuaikan diri dalam interaksi sosial [6]. Selain itu, hasil analisis kebutuhan media menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi terhadap penggunaan media dalam layanan BK, khususnya media permainan interaktif yang mudah dan menyenangkan digunakan. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi interaksi sosial siswa yang belum optimal dengan ketersediaan layanan BK yang inovatif, sekaligus memperkuat perlunya media yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung.

Penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada aspek komunikasi dan kerja sama secara umum. Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengembangan media permainan Social Path Tower of Self Challenge yang tidak hanya melatih komunikasi dan kerja sama, tetapi juga membantu siswa merefleksikan pengalaman sosialnya, memahami makna dari setiap interaksi, serta melatih kemampuan menyesuaikan perilaku sosial secara adaptif melalui lima zona permainan yang disusun berdasarkan teori interaksi simbolik, yaitu zona komunikasi simbolik, pengambilan peran sosial, dinamika sosial, pembentukan makna sosial, serta interpretasi dan penyesuaian perilaku. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan Social Path Tower of Self Challenge yang valid dan praktis sebagai media layanan Bimbingan dan Konseling untuk melatih interaksi sosial siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Medan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media permainan Social Path Tower of Self Challenge untuk melatih interaksi sosial siswa dalam layanan Bimbingan dan Konseling. Metode R&D merupakan pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, sekaligus menguji kualitas produk tersebut agar memenuhi kriteria kelayakan sebelum diterapkan kepada pengguna [18]. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (Four-D Model) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang terdiri atas empat tahapan utama yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate [19].

Tahap pertama adalah define (pendefinisian) yang bertujuan menetapkan dan menganalisis kebutuhan pengembangan produk secara menyeluruh. Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara dengan guru BK di SMA Muhammadiyah 2 Medan untuk mengidentifikasi permasalahan interaksi sosial siswa, analisis karakteristik peserta didik kelas X termasuk kemampuan awal interaksi sosial dan kebiasaan penggunaan gadget, serta kajian teori interaksi simbolik George Herbert Mead dan Herbert Blumer sebagai landasan pengembangan media. Hasil seluruh analisis pada tahap ini kemudian dirumuskan menjadi tujuan yang menjadi pedoman dalam menentukan isi dan bentuk produk yang dikembangkan.

Tahap kedua adalah design (perancangan) yang bertujuan menyusun rancangan awal prototipe media permainan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini ditetapkan bentuk media berupa permainan papan (board game) bernama Social Path Tower of Self Challenge yang dinilai mampu mendorong interaksi sosial secara langsung dan melibatkan seluruh anggota kelompok secara aktif. Selain itu, ditentukan pula format media yang mencakup desain papan permainan dengan lima zona interaksi sosial, kartu tantangan pada setiap zona, balok Tower of Self Challenge, dadu, bidak pemain, serta buku panduan penggunaan media bagi guru BK.

Tahap ketiga adalah develop (pengembangan) yang merupakan tahap inti dalam penelitian pengembangan, bertujuan menghasilkan produk yang valid dan layak melalui proses validasi, revisi, dan uji coba. Pada tahap ini dilakukan validasi ahli oleh dua validator yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan penilaian terhadap kesesuaian isi media dengan teori interaksi sosial dan teori interaksi simbolik, relevansi aktivitas pada setiap zona permainan, serta kesesuaian media dengan tujuan layanan BK. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek desain visual, kualitas tampilan, keterbacaan teks, kelengkapan komponen, dan kemudahan penggunaan media. Validasi dilakukan sebanyak dua tahap karena pada tahap pertama masih terdapat saran perbaikan dari validator sehingga produk perlu direvisi sebelum divalidasi kembali.

Setelah produk direvisi dan dinyatakan layak oleh validator, dilakukan uji coba dalam skala kelompok kecil kepada 8 siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Medan yang dipilih berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan, yaitu siswa yang berada pada kategori interaksi sosial belum optimal. Uji coba dilaksanakan dalam layanan bimbingan kelompok dan setelah kegiatan selesai siswa mengisi angket respons untuk memberikan penilaian terhadap kepraktisan media, sementara guru BK memberikan penilaian terhadap kemudahan implementasi media dalam layanan BK.

Tahap keempat adalah disseminate (penyebarluasan) yang merupakan tahap akhir yang bertujuan menyebarluaskan produk

final kepada pengguna. Mengingat keterbatasan waktu, biaya, dan ruang lingkup penelitian, penyebarluasan dilaksanakan secara terbatas dalam bentuk pengemasan produk final beserta buku panduan penggunaannya, serta penyampaian informasi mengenai produk kepada guru BK di SMA Muhammadiyah 2 Medan tanpa disertai uji efektivitas maupun penyebaran ke sekolah lain.

Subjek penelitian terdiri atas beberapa pihak yang dilibatkan secara bertahap. Pada tahap analisis kebutuhan, subjek penelitian adalah 24 siswa kelas X Reguler 3 SMA Muhammadiyah 2 Medan dan satu orang guru BK. Pada tahap validasi, produk dinilai oleh dua validator yaitu ahli materi dan ahli media yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya. Pada tahap uji coba produk, subjek penelitian adalah 8 siswa kelas X Reguler 3 yang berada pada kategori interaksi sosial rendah hingga sedang berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan, serta satu orang guru BK yang memberikan penilaian terhadap kepraktisan media dalam layanan bimbingan kelompok.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi interaksi sosial siswa secara langsung di lingkungan sekolah [20]. Wawancara dilakukan dengan guru BK untuk memperoleh informasi mendalam mengenai permasalahan interaksi sosial siswa dan kebutuhan terhadap media layanan BK yang lebih inovatif [21]. Angket digunakan untuk memperoleh data analisis kebutuhan siswa, penilaian validasi ahli, serta respons guru BK dan siswa terhadap media yang dikembangkan [22].

Teknik analisis data yang digunakan mencakup dua pendekatan, yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif deskriptif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa tanggapan, saran, dan masukan perbaikan dari validator maupun pengguna yang diklasifikasikan berdasarkan aspek penilaian dan dijadikan dasar revisi produk. Analisis kuantitatif deskriptif digunakan untuk mengolah skor penilaian dari lembar validasi ahli serta angket respons guru BK dan siswa, yang dikonversikan ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase hasil penilaian

F: Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum (ideal)

100% : Bilangan konstan

No	Rentang Skor (%)	Keterangan
4	81% – 100%	Sangat Layak/Praktis
3	61% – 80%	Layak/Praktis
2	41% – 60%	Kurang Layak/ Praktis
1	0% – 40%	Tidak Layak/ Praktis

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media permainan Social Path Tower of Self Challenge dilakukan melalui penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Melalui tahapan tersebut, media permainan Social Path Tower of Self Challenge dikembangkan sebagai media interaktif dalam layanan bimbingan kelompok yang menekankan komunikasi, kerja sama, empati, dan kemampuan menyesuaikan perilaku sosial antar siswa. Dengan pendekatan ini, media yang dihasilkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan membantu siswa dalam melatih interaksi sosial secara lebih efektif dan menyenangkan.

A. Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap define merupakan tahap pertama yang harus dilakukan. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan merumuskan kebutuhan sebagai dasar pengembangan produk. Kegiatan pada tahap ini diawali dengan analisis dan identifikasi masalah untuk memperoleh berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling serta observasi awal di SMA Muhammadiyah 2 Medan, ditemukan bahwa kemampuan interaksi sosial siswa kelas X Reguler 3 masih belum optimal. Hal ini terlihat dari kecenderungan perilaku pasif siswa dalam kegiatan kelompok, kurangnya kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat, serta tingginya ketergantungan terhadap penggunaan gadget pada waktu istirahat dibandingkan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya.

Hasil wawancara dengan guru BK menguatkan temuan observasi tersebut. Guru BK menjelaskan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang kemampuan interaksi sosialnya belum optimal akibat penggunaan gadget yang berlebihan, sehingga siswa cenderung lebih banyak berinteraksi melalui media digital dibandingkan secara langsung dengan teman sebaya. Selain itu, layanan BK terkait interaksi sosial selama ini masih didominasi metode ceramah dan diskusi konvensional, serta belum tersedia media permainan khusus yang dirancang untuk melatih interaksi sosial secara terstruktur. Kondisi ini

menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan ideal dan kondisi aktual layanan BK di sekolah, sebagaimana dikemukakan oleh Waruwu (2024) bahwa layanan BK memerlukan media yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar tujuan layanan dapat tercapai secara optimal.

1. Analisis Kebutuhan Masalah

Analisis kebutuhan masalah dilakukan untuk mengetahui kondisi nyata interaksi sosial siswa melalui angket yang disebarakan kepada 24 siswa kelas X Reguler 3, dengan lima aspek yang mengacu pada teori interaksionisme simbolik Mead. Hasil analisis kebutuhan masalah disajikan pada tabel berikut:

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
Berkomunikasi dengan jelas	Memahami pesan verbal dan nonverbal dalam interaksi	4,1%	16,5%	6,2%	41,7%	31,2%
Sikap berpikir positif	Memahami dan menghargai sudut pandang orang lain	4,2%	29,2%	4,1%	43,7%	18,8%
Menambah wawasan dari orang lain	Mampu bekerja sama dan berpartisipasi dalam kelompok	14,6%	52,1%	10,2%	14,6%	8,3%
Berpikir sebelum bertindak	Memahami dampak ucapan dan tindakan terhadap orang lain	18,8%	20,8%	10,4%	29,1%	20,8%
Memahami dan mengambil makna dari interaksi	Mampu memahami situasi dan menyesuaikan perilaku dalam interaksi	10,4%	10,4%	16,6%	27,1%	35,4%

Tabel 2. Hasil Analisis Masalah Siswa

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan masalah, diketahui bahwa pada aspek berkomunikasi dengan jelas, sebanyak 4,1% siswa sangat setuju dan 16,5% setuju, sedangkan 41,7% tidak setuju dan 31,2% sangat tidak setuju. Pada aspek sikap berpikir positif, sebanyak 4,2% sangat setuju dan 29,2% setuju, sementara 43,7% tidak setuju dan 18,8% sangat tidak setuju. Pada aspek mampu menambah wawasan dari orang lain, sebanyak 14,6% siswa sangat setuju dan 52,1% setuju, sedangkan 14,6% tidak setuju dan 8,3% sangat tidak setuju. Pada aspek berpikir sebelum bertindak, sebanyak 18,8% sangat setuju dan 20,8% setuju, sementara 29,1% tidak setuju dan 20,8% sangat tidak setuju. Selanjutnya, pada aspek mampu memahami dan mengambil makna dari setiap interaksi, sebanyak 10,4% sangat setuju dan 10,4% setuju, sedangkan 27,1% tidak setuju dan 35,4% sangat tidak setuju.

Secara keseluruhan, menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial siswa masih tergolong rendah, yaitu masih terdapat siswa yang mengalami permasalahan dalam berkomunikasi, memahami sudut pandang orang lain, bekerja sama, mempertimbangkan dampak tindakan, serta memahami dan menyesuaikan diri dalam interaksi sosial. Temuan ini sejalan dengan Rifayanti et al., (2025) yang menegaskan bahwa rendahnya interaksi sosial siswa perlu segera diatasi melalui intervensi yang tepat agar tidak menimbulkan dampak negatif yang lebih luas terhadap perkembangan peserta didik.

2. Analisis Kebutuhan Media

Analisis kebutuhan media dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan ketertarikan siswa terhadap penggunaan media dalam layanan Bimbingan dan Konseling, khususnya media permainan yang dapat membantu meningkatkan interaksi sosial siswa. Hasil analisis kebutuhan media disajikan pada tabel berikut:

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
Kebutuhan layanan BK	Kebutuhan kegiatan interaksi sosial	35,4%	27,1%	12,5%	10,4%	14,6%
Pelaksanaan layanan BK	Bentuk dan metode layanan BK	47,9%	25,0%	12,5%	8,3%	6,2%
Penggunaan media BK	Ketertarikan terhadap media BK	45,8%	31,2%	12,5%	6,2%	4,2%
Kebutuhan media permainan	Kebutuhan media permainan interaktif	39,6%	20,8%	22,9%	8,3%	8,3%
Karakteristik media permainan	Kemudahan dan kesenangan penggunaan media	45,8%	25,0%	14,6%	6,2%	8,3%

Tabel 3. Hasil Analisis Kebutuhan Media

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan media yang diberikan kepada siswa, diketahui bahwa pada aspek kebutuhan layanan BK, sebanyak 35,4% siswa sangat setuju dan 27,1% setuju terhadap kebutuhan kegiatan yang dapat membantu meningkatkan interaksi sosial. Pada aspek pelaksanaan layanan BK, sebanyak 47,9% siswa sangat setuju dan 25% setuju terhadap penggunaan bentuk dan metode layanan yang sesuai. Selanjutnya, pada aspek penggunaan media BK, sebanyak 45,8% siswa sangat setuju dan 31,2% setuju terhadap penggunaan media dalam layanan BK. Pada aspek kebutuhan media permainan, sebanyak 39,6% siswa sangat setuju dan 20,8% setuju terhadap kebutuhan media permainan yang interaktif. Sementara itu, pada aspek karakteristik media permainan, sebanyak 45,8% siswa sangat setuju dan 25% setuju bahwa media perlu mudah dan menyenangkan untuk digunakan.

Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan layanan BK dengan metode yang lebih menarik serta media permainan yang interaktif, mudah digunakan, dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dapat menjadi alternatif dalam membantu siswa melatih dan meningkatkan kemampuan interaksi sosial. Hasil ini memperkuat urgensi pengembangan media Game Social Path Tower of Self Challenge sebagai media layanan bimbingan kelompok yang dirancang untuk melatih interaksi sosial siswa secara lebih menarik dan menyenangkan, sejalan dengan pandangan bahwa media permainan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan menciptakan suasana layanan yang lebih menyenangkan [7].

B. Tahap Perancangan (Design)

Peneliti merancang media permainan Social Path Tower of Self Challenge sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok untuk melatih interaksi sosial siswa. Media dikembangkan dalam bentuk permainan papan (board game) yang dimainkan secara berkelompok oleh 8–15 siswa, di mana setiap pemain secara bergiliran melempar dadu, berpindah pada jalur Social Path, menyelesaikan kartu tantangan sesuai zona yang ditempati, kemudian mengambil satu balok pada Tower of Self Challenge.

1. Jenis Produk

Produk yang dikembangkan berupa media permainan papan (board game) bernama Social Path Tower of Self Challenge, yang dirancang khusus sebagai sarana melatih interaksi sosial siswa dalam layanan bimbingan kelompok. Produk ini dikembangkan atas dasar permasalahan yang ditemukan pada tahap define, yaitu masih rendahnya kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara verbal maupun nonverbal, memahami sudut pandang orang lain, bekerja sama dalam kelompok, berpikir sebelum bertindak, serta memahami dan menyesuaikan perilaku dalam berbagai situasi interaksi sosial.

Produk dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bersifat eksperiensial, yaitu siswa tidak hanya menerima materi interaksi sosial secara teoretis melalui penjelasan atau ceramah, melainkan mengalami dan mempraktikkan secara langsung proses berkomunikasi, bekerja sama, dan menyesuaikan perilaku sosial melalui aktivitas bermain bersama teman sebaya. Sasaran pengguna produk ini adalah siswa kelas X Reguler 3 SMA Muhammadiyah 2 Medan, dengan pertimbangan bahwa siswa pada jenjang tersebut berada pada masa transisi sosial yang membutuhkan penguatan keterampilan interaksi dengan lingkungan pertemanan yang baru.

Secara konseptual, siswa berperan sebagai pemain yang berjalan melalui lima zona permainan secara berurutan, yaitu zona komunikasi simbolik, zona pengambilan peran sosial, zona dinamika sosial, zona pembentukan makna sosial, dan zona interpretasi dan penyesuaian perilaku. Kelima zona tersebut dirancang dengan mengacu pada teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead dan Herbert Blumer, sehingga setiap tahapan permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga merepresentasikan proses simbolik yang terjadi dalam interaksi sosial manusia, mulai dari pemaknaan simbol dan bahasa, pengambilan peran (role taking), hingga penyesuaian perilaku berdasarkan makna yang terbentuk dari interaksi dengan orang lain.

2. Komponen/Alat

Perancangan komponen dilakukan dengan mempertimbangkan fungsi masing-masing bagian dalam mendukung pelaksanaan permainan serta keterkaitannya dengan tujuan media sebagai sarana untuk melatih interaksi sosial siswa. Komponen media dirancang agar dapat digunakan secara terpadu sehingga membentuk satu kesatuan media permainan yang mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMA. Komponen dalam media permainan Social Path Tower of Self Challenge terdiri atas, papan permainan, dadu, bidak, balok permainan, kartu tantangan, dan buku panduan. Papan permainan menjadi jalur utama yang terdiri atas lima zona interaksi sosial. Kartu tantangan berisi aktivitas yang harus dilakukan siswa sesuai dengan zona yang diperoleh. Balok, dadu, dan bidak digunakan sebagai perlengkapan dalam menjalankan permainan, sedangkan buku panduan berisi aturan dan langkah-langkah pelaksanaan permainan.

3. Prototipe

Prototipe (draf awal produk) merupakan hasil awal dari proses perancangan media permainan Social Path Tower of Self Challenge berbasis interaksionisme simbolik yang telah dilakukan pada tahap design. Prototipe disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan, konsep permainan, rancangan komponen, serta proses pembuatan media yang telah dijelaskan sebelumnya. Pada tahap ini, seluruh komponen media telah dibuat dalam bentuk fisik dan disusun menjadi satu kesatuan produk yang dapat digunakan dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok.

C. Tahap Pengembangan (Develop)

Pada tahap ini dilakukan pengkajian terhadap produk awal yang telah dikembangkan, kemudian dilanjutkan dengan proses validasi, revisi, dan uji coba produk. Media permainan Social Path Tower of Self Challenge yang dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh tim validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi, serta melibatkan respons dari guru Bimbingan dan Konseling dan siswa. Proses validasi dilakukan melalui pengisian instrumen angket yang mencakup beberapa aspek utama, di antaranya kesesuaian isi dengan teori interaksi sosial, kualitas desain visual, keterbacaan teks, kelengkapan komponen media, kejelasan aturan permainan, dan kemudahan penggunaan media dalam layanan bimbingan kelompok.

Selain memberikan skor penilaian, validator juga menyampaikan masukan dan saran yang dijadikan acuan dalam melakukan perbaikan agar media yang dirancang memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Setelah melalui proses validasi dan memperoleh masukan dari para ahli, media permainan Social Path Tower of Self Challenge direvisi guna menyempurnakan aspek tampilan dan kelengkapan komponen media.

Tahap	Skor Validator	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
I	36	48	75%	Layak
II	40	48	83,33%	Sangat Layak

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi media oleh Ibu Manna Wassalwa, M.Pd., diketahui bahwa pada tahap pertama media permainan Social Path Tower of Self Challenge memperoleh skor 36 dari skor maksimum 48, dengan persentase 75% dan termasuk dalam kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan, tetapi masih memerlukan beberapa perbaikan. Validator memberikan saran terkait peningkatan kualitas bahan kartu permainan agar lebih menarik dan tahan lama, penambahan wadah penyimpanan untuk kartu dan komponen permainan, serta perbaikan tampilan warna dadu.

Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan validator, media kembali divalidasi pada tahap kedua. Hasil validasi memperoleh skor 40 dari skor maksimum 48, dengan persentase 83,3%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, terjadi peningkatan persentase kelayakan dari 75% menjadi 83,3% setelah dilakukan revisi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media permainan Social Path Tower of Self Challenge telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam layanan Bimbingan dan Konseling untuk melatih interaksi sosial siswa.

Peningkatan persentase dari 75% menjadi 83,33% membuktikan bahwa revisi yang dilakukan berhasil memperbaiki aspek desain, tampilan, dan kelengkapan komponen media secara signifikan. Hasil ini sejalan dengan pendapat Gustina et al (2024) yang menegaskan bahwa proses validasi dan revisi secara bertahap merupakan langkah penting untuk memastikan produk yang dihasilkan memenuhi standar kualitas yang ditetapkan.

Tahap	Skor Validator	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
I	38	48	79,1%	Layak
II	39	48	81,2%	Sangat Layak

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diketahui bahwa pada tahap pertama media permainan Social Path Tower of Self Challenge memperoleh skor 38 dari skor maksimum 48, dengan persentase 79,1% dan termasuk dalam kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah memenuhi kriteria kelayakan, namun masih terdapat bagian yang perlu disempurnakan. Validator memberikan saran untuk menambahkan materi mengenai karakteristik individu yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik berdasarkan teori interaksi simbolik George Herbert Mead, sehingga landasan teoritis dalam media menjadi lebih lengkap.

Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan validator, media kembali divalidasi pada tahap kedua. Hasil validasi memperoleh skor 39 dari skor maksimum 48, dengan persentase 81,2%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, terjadi peningkatan persentase kelayakan dari 79,1% menjadi 81,2% setelah dilakukan revisi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi dalam media permainan Social Path Tower of Self Challenge telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam layanan Bimbingan dan Konseling untuk melatih interaksi sosial siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling, khususnya untuk mendukung pelaksanaan bimbingan kelompok dalam melatih interaksi sosial siswa berdasarkan teori interaksi simbolik yang dikemukakan oleh Mead dan Blumer [14].

Adapun saran perbaikan dari validator beserta kondisi produk sebelum dan sesudah revisi disajikan dalam tabel berikut:

Komentar Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Validator Media validator menyarankan agar kartu tantangan menggunakan bahan yang lebih mengkilap agar lebih menarik dan tahan lama dan Perlu ditambahkan tempat khusus untuk menyimpan kartu permainan.		
Validator Media: validator juga menyarankan buat tempat khusus untuk menyimpan balok permainan.		

Validator Media: validator juga menyarankan buat tempat penyimpanan untuk dadu dan bidak permainan serta Warna dadu perlu diperbarui agar lebih menarik.		
Validator Materi: validator memberikan saran untuk menambahkan materi mengenai karakteristik individu yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik berdasarkan teori interaksi simbolik	—	
Keseluruhan Media Game Social Path Tower Of Self Challenge  		

Tabel 6. Pengembangan Produk

Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
37	40	92,5%	Sangat Praktis

Tabel 7. Hasil Uji Kepraktisan Berdasarkan Respons Guru BK

Tahap pengembangan dilanjutkan dengan uji kepraktisan yang melibatkan guru BK dan siswa. Berdasarkan tabel hasil uji kepraktisan guru BK mencapai skor 37 dari skor ideal 40 dengan persentase 92,5% dan termasuk dalam kriteria sangat praktis. Penilaian tersebut terdiri atas dua aspek, yaitu aspek kepraktisan yang memperoleh persentase 90% terkait kemudahan penggunaan media dalam pelaksanaan layanan BK, dan aspek kemenarikan yang memperoleh persentase 95% terkait kemampuan media dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung.

Guru BK menilai media ini sangat praktis karena sesuai dengan kebutuhan layanan bimbingan kelompok, mudah diimplementasikan, menarik, serta bermanfaat dalam membantu siswa melatih kemampuan interaksi sosial secara langsung dan menyenangkan. Tingginya skor pada aspek kemenarikan dibandingkan aspek kepraktisan mengindikasikan bahwa daya tarik visual dan mekanisme permainan dinilai sangat unggul oleh guru BK, sementara aspek kepraktisan meskipun tetap tinggi menunjukkan bahwa penggunaan media dalam praktik lapangan masih memerlukan sedikit persiapan awal, seperti pemahaman terhadap buku panduan sebelum permainan dilaksanakan. Hasil ini menunjukkan bahwa media permainan Social Path Tower of Self Challenge dapat dengan mudah digunakan oleh guru BK dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok tanpa memerlukan persiapan yang rumit [7]. Temuan ini juga sejalan dengan pandangan bahwa media permainan yang dirancang dengan aturan jelas dan tampilan menarik mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam layanan bimbingan, sehingga peran guru BK sebagai fasilitator menjadi lebih ringan dibandingkan metode ceramah konvensional [11]

Jumlah Responden	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
8	295	320	92,1%	Sangat Praktis

Tabel 8. Hasil Uji Kepraktisan Berdasarkan Respons Siswa

Hasil uji kepraktisan memperlihatkan bahwa respons siswa juga berada pada kategori sangat praktis dengan persentase 92,1%. Skor keseluruhan yang diperoleh adalah 295 dari skor ideal 320. Penilaian ini menggambarkan bahwa siswa memberikan respons positif dan merasa media ini mudah digunakan, menarik, serta membantu mereka dalam melatih kemampuan interaksi sosial selama kegiatan layanan bimbingan kelompok berlangsung. Tingginya persentase respons siswa

ini sejalan dengan karakteristik game based learning yang dikemukakan oleh Wahyuning (2022) bahwa media permainan yang menarik, menantang, dan interaktif mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, hasil ini juga membuktikan bahwa prinsip learning by doing yang diterapkan dalam media ini berhasil menciptakan pengalaman belajar sosial yang bermakna bagi siswa [24].

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media permainan Social Path Tower of Self Challenge berhasil dikembangkan melalui model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) sebagai media layanan Bimbingan dan Konseling untuk melatih interaksi sosial siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Medan, dengan lima zona interaksi yang dirancang berdasarkan teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media ini valid digunakan, dengan persentase penilaian ahli media meningkat dari 75% menjadi 83,33% (sangat layak) dan penilaian ahli materi meningkat dari 79,1% menjadi 81,2% (sangat layak) setelah dilakukan revisi, sementara hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan dalam layanan bimbingan kelompok, dengan persentase respons guru BK sebesar 92,5% dan respons siswa sebesar 92,1%. Dengan demikian, media permainan Social Path Tower of Self Challenge terbukti valid dan praktis sebagai alternatif media inovatif dalam layanan Bimbingan dan Konseling untuk melatih interaksi sosial siswa SMA secara aktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji efektivitas media dalam skala yang lebih luas.

References

1. L. M. Fahri and L. A. H. Qusyairi, "Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran," Palapa, vol. 7, no. 1, pp. 149–166, 2019, doi: 10.36088/palapa.v7i1.194.
2. S. Khairani and S. Ritonga, "Peer Interaction Patterns Among Eighth Grade Students at Sinar Husni Helvetia Junior High School," J. Gen. Educ. Humanit., vol. 4, no. 4, pp. 2117–2130, 2025, doi: 10.58421/gehu.v4i4.781.
3. Anisa Maharani Azzahra et al., "Interaksi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar," J. Innov. Educ., vol. 3, no. 2, pp. 01–10, 2025, doi: 10.59841/inoved.v3i2.2647.
4. M. F. Maradjabessy, "INTERAKSI SOSIAL FORUM MAHASISWA KOTA TIDORE KEPULAUAN DI KOTA MANADO," HOLISTIK, vol. 12, no. 1, 2019.
5. R. Rustina, E. Suparjan, and A. Saputra, "The Impact of Online Gaming on Social Skills among Fourth-Grade Students in a Semi-Urban Indonesian School," Sinthop Media Kaji. Pendidikan, Agama, Sos. dan Budaya, vol. 4, no. 1, pp. 27–34, 2025, doi: 10.69548/sinthop.v4.i1.22.27-34.
6. Z. E. T. Rifayanti, E. R. Salamah, P. Monkonsawasd, and S. Andari, "Analysis of Student Interaction and Social Skills in Game Activities in Elementary School in Indonesian Context," IJORER Int. J. Recent Educ. Res., vol. 6, no. 1, pp. 43–55, 2025, doi: 10.46245/ijorer.v6i1.731.
7. M. Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," J. Ilm. Profesi Pendidik., vol. 9, no. 2, pp. 1220–1230, May 2024, doi: 10.29303/JIPP.V9I2.2141.
8. P. Hadi, A. Sinring, and F. Aryani, "Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP," J. Psikol. Pendidik. dan Konseling J. Kaji. Psikol. Pendidik. dan Bimbing. Konseling, vol. 4, no. 1, p. 32, 2018, doi: 10.26858/jppk.v4i1.4474.
9. W. R. K. Langgeng Hutomo, "PERAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR," J. Ilm. Pendidik. Dasar, vol. 10, no. 1, pp. 2477–2143, 2025, doi: https://doi.org/10.54284/jopi.v5i2.642.
10. M. Prensky, "Digital Game-Based Learning," ACM Comput. Entertain., vol. 1, no. 1, pp. 1–4, 2003, doi: https://doi.org/10.1145/950566.950596.
11. S. Wahyuning, "Pembelajaran ipa interaktif dengan game based learning," J. Sains Edukatika Indones., vol. 4, no. 2, pp. 2715–4661, 2022.
12. D. S. Agustiani, A. Hakim, and R. Novianti, "PEMANFAATAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME SEBAGAI INOVASI DALAM MENGATASI RENDAHNYA MOTIVASI BELAJAR," J. Ilm. Pendidik. Dasar, vol. 11, no. 1, pp. 2548–6950, 2026, doi: https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42839.
13. A. Haris and A. Amalia, "MAKNA DAN SIMBOL DALAM PROSES INTERAKSI SOSIAL (Sebuah Tinjauan Komunikasi)," J. Dakwah Risal., vol. 29, no. 1, p. 16, 2018, doi: 10.24014/jdr.v29i1.5777.
14. H. Halik, "Pendidikan sebagai Arena Simbolik: Telaah Konseptual Interaksionisme Simbolik George H. Mead," J. Ilm. Guru Madrasah, vol. 3, no. 1, pp. 27–41, 2024, doi: 10.69548/jigm.v3i1.6.
15. Z. Fauzi, R. Haryadi, and Mahfuz, "Penggunaan Media Permainan Puzzle dalam Bimbingan Kelas Besar untuk Meningkatkan Interaksi Sosial dan Kepercayaan Diri Siswa SMA," J. Consulen. J. Bimbing. Konseling dan Psikol., vol. 8, no. 2, pp. 406–420, 2025, doi: 10.56013/jcbkp.v8i2.4758.
16. F. Adonis, "PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KOOPERATIF MERANCANG GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK," J. Lesson Learn. Stud., vol. 3, no. 3, pp. 2615–6148, 2020, doi: https://doi.org/10.23887/jlls.v3i3.29433.
17. M. S. Darmawan and T. I. Pratiwi, "PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA KELAS XI MULTIMEIDA SMK NEGERI 1 DRIYOREJO," J. BK Unesa, vol. 6, no. 2, pp. 1–7, 2016.
18. Okpatrioka, "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," DHARMA ACARIYA Nusantara. J. Pendidikan, Bhs. dan Budaya, vol. 1, no. 1, 2023, doi: https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154.
19. A. Maydiantoro, "Research Model Development: Brief Literature Review," J. Pengemb. PROFESI PENDIDIK Indones., vol. 1, no. 2, 2021, doi: http://dx.doi.org/10.23960/JPPPI.
20. P. A. Pratiwi et al., "Mengungkap Metode Observasi Yang Efektif Menurut Pra-Pengajar EFL," Mutiara J. Penelit. dan Karya Ilm., vol. 2, no. 1, pp. 133–149, 2024, doi: https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i1.877.
21. A. Rahmawati, N. Halimah, Karmawa, and A. A. Setiawan, "Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Penelitian Berbasis Participatory Action Research Pada Mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA [ISSN 2598-9936 \(online\)](https://doi.org/10.2598-9936), <https://ijins.umsida.ac.id>, published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](https://doi.org/10.2598-9936)

Tangerang,” J. Abdimas Prakasa Dakara, vol. 4, no. 2, pp. 135–142, 2024, doi: <https://doi.org/10.37640/japd.v4i2.2100> e-ISSN.

22. I. Fitrianti, A. Sulastri, Z. Muspita, and M. Sururuddin, “Pengaruh Model Pembelajaran Eth (Everyone Is A Teacher Here) dengan bantuan Ice Breaking Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 MI Husnul Abror Ititi,” J. Pendidik. dan Konseling Vol., vol. 4, no. 4, pp. 2600–2606, 2022, doi: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5851>.
23. Z. Gustina, A. Husnayayin, and D. E. C. Dewi, “Karakteristik, Langkah-Langkah, Research And Development, Pendidikan,” J. Ilm. Pendidik. Dasar, vol. 09, no. 04, pp. 490–501, 2024, doi: <https://doi.org/10.47827/jer.v7i2.2901>.
24. E. Suryana, M. P. Aprina, and K. Harto, “Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran,” JIIP (Jurnal Ilm. Ilmu Pendidikan), vol. 5, no. 7, pp. 2070–2080, 2022, doi: <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>.