



Pengembangan Panduan Teknik Sinema Edukasi untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

Muhamad Affan Rahmad Saputra*, Henny Indreswari, Diniy Hidayatur Rahman

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: affan.rahmad.1701116@students.um.ac.id

Paper received: 2-5-2022; revised: 20-5-2022; accepted: 27-5-2022

Abstract

This research and development aims to produce a guidance guide with educational cinema techniques to improve the social interactions of vocational students that meet the aspects of accuracy, usefulness, convenience, and attractiveness. This development research adapts the research developed by Borg and Gall which uses five stages, including: (1) Data collection (2) Planning (3) Product development (4) prototype validation stage (5) Product revision. The guide testing in stage four was carried out by two material experts, two media experts, and two potential users. The instrument used in this development research uses a material expert test acceptability rating scale, a media expert test acceptability rating scale, a prospective user test acceptability rating scale, to measure the acceptance of the prototype. The data obtained from this research are quantitative and qualitative data. Quantitative data analysis used the inter-rater agreement technique from Gregory. Qualitative data analysis was obtained from assessments carried out by experts and potential users in the form of input, criticism, and suggestions, then conclusions were drawn as a basis for improving the prototype. The results of quantitative data analysis from two material experts get an index of 1.00, two media experts get an index of 1.00, and two potential users get an index of 1.00 which means that they meet the aspects of accuracy, usability, convenience, and attractiveness. The results of qualitative data analysis from two material experts got five suggestions for improvement, two media experts got three suggestions for improvement, two potential users got two suggestions for improvement. Based on the results of the analysis, it can be concluded that the prototype developed has met the acceptability aspect so that the prototype of the guidebook is very suitable for use by counselors.

Keywords: social interaction; educational cinema; vocational student

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah panduan bimbingan dengan teknik sinema edukasi untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMK yang memenuhi aspek ketepatan, kegunaan, kemudahan, dan kemenarikan. Penelitian pengembangan ini mengadaptasi penelitian yang dikembangkan oleh Borg dan Gall yang menggunakan lima tahap, meliputi: (1) Pengumpulan data (2) Perencanaan (3) Pengembangan produk (4) tahap validasi prototipe (5) Revisi produk. Pengujian panduan pada tahap empat dilakukan oleh dua ahli materi, dua ahli media, dan dua calon pengguna. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan skala penilaian akseptabilitas uji ahli materi, skala penilaian akseptabilitas uji ahli media, skala penilaian akseptabilitas uji calon pengguna, untuk mengukur keberterimaan prototipe. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif menggunakan teknik inter-rater agreement dari Gregory. Analisis data kualitatif diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh ahli dan calon pengguna yang berupa masukan, kritik, dan saran, kemudian ditarik kesimpulan sebagai dasar dalam memperbaiki prototipe. Hasil analisis data kuantitatif dari dua ahli materi mendapatkan indeks 1,00, dua ahli media mendapatkan indeks 1,00, dan dua calon pengguna mendapatkan indeks 1,00 berarti memenuhi aspek ketepatan, kegunaan, kemudahan, dan kemenarikan. Hasil analisis data kualitatif dari dua ahli materi mendapatkan lima saran perbaikan, dua ahli media mendapatkan tiga saran perbaikan, dua calon pengguna mendapatkan dua saran perbaikan. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan prototipe yang

dikembangkan telah memenuhi aspek keberterimaan sehingga prototipe buku panduan sangat layak digunakan oleh konsleor.

Kata kunci: interaksi sosial; sinema edukasi; siswa SMK

1. Pendahuluan

Dewasa ini rendahnya interaksi sosial menjadi permasalahan yang dialami oleh remaja dengan teman sebayanya atau kelompok. Gillin dan Gillin (dalam Soekanto, 2012) mengemukakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis, meliputi hubungan antar orang, kelompok dan kelompok, serta individu dan kelompok. Banyak hal yang menyebabkan masalah interaksi sosial seperti remaja yang tidak percaya diri akan sulit bergaul dengan temannya, serta remaja terlalu menjadi pendiam sehingga kesusahan dalam menjalin interaksi dengan teman sebayanya. Permasalahan diatas dapat memicu remaja menjadi anti sosial yang menimbulkan sifat egois dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar.

Thibaut dan Kelley (dalam Ali dan Asrori, 2006) berpendapat bahwa interaksi merupakan peristiwa yang mempengaruhi satu orang dengan orang lain, ketika dua orang atau kelompok bersama-sama mereka mencapai hasil satu sama lain, atau ketika mereka saling berkomunikasi dan bertukar informasi satu sama lain. Pengertian lain menurut Suranto (dalam Laksono, 2017) berpendapat interaksi sosial merupakan suatu proses hubungan yang dinamis dan saling berinteraksi antar manusia. Alisjahbana dalam (Soeparwoto, 2007) berpendapat hubungan sosial diartikan sebagai reaksi seseorang atau individu terhadap orang-orang disekitarnya dan menggambarkan bagaimana hubungan tersebut mempengaruhi individu tersebut. Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah dasar bagi individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok untuk membangun sebuah hubungan yang saling mempengaruhi, mengubah, atau meningkatkan satu sama lain.

Dalam era modern ini dengan semakin canggih teknologi seperti gadget dapat mempengaruhi rendahnya interaksi sosial remaja saai ini, karena lebih senang dengan dunia sosial media daripada berinteraksi dan bersosialisasi secara langsung dengan temannya. Hal tersebut diperkuat penelitian terdahulu yang dilakukan disalah satu sekolah menengah atas di Sleman Yogyakarta yang menunjukkan 95 remaja yang diteliti dilaporkan 59 (62,1%) remaja memiliki ketergantungan smartphome tinggi menyebabkan interaksi sosial kurang baik, berbeda dengan 36 (37,9%) remaja yang memiliki tingkat ketergantungan smartphome tinggi dengan interkasi sosial yang baik (Muflih dkk, 2017). Selain hal tersebut hambatan dalam interaksi sosial siswa disekolah adalah perbedaan kepribadian, sifat dan karakter setiap siswa, beberapa siswa juga masih ada yang memilih-milih teman dalam bergaul dan masih ada yang belum bisa menerima sesama teman, hal tersebut dibuktikan dengan 7 sampel penelitian dari salah satu sekolah menengah di Sidoarjo yang mendapatkan skor interaksi dalam kategori rendah (Indul & Lianawati, 2020).

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa masih terdapat siswa SMK yang mempunyai interaksi sosial dalam kategori rendah. Penelitian yang dilaksanakan di SMK PGRI Sukaharjo yang menunjukkan hasil *pre test* 10 subjek penelitian memiliki presentasi interaksi sosial 41,2% yang tergolong sangat rendah (Wibowo, Susanto & Maulana, 2019). Penelitian yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru menunjukkan hasil *pre test*, terdapat 62,1 % atau 18 orang dari kategori sedang dan 13,8% atau 4 orang dalam kategori

rendah (Effendi, Rosmawati, & Yakub, 2015). Penelitian yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung menunjukkan hasil 8 subjek penelitian memiliki kategori interaksi sosial rendah, 13 subjek memiliki kategori tinggi, 10 memiliki kategori sedang (Dwi, 2020).

Fenomena mengenai permasalahan interaksi sosial, juga ditemukan peneliti pada siswa SMKN 2 Malang. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada salah satu konselor SMKN 2 Malang, konselor menyebutkan latar belakang dari permasalahan interaksi sosial siswa yaitu keterbatasan untuk bertemu secara *face to face* dengan teman maupun guru dimasa pandemi ini sehingga mengakibatkan remaja mengalami kejenuhan belajar dan motivasi belajar menjadi turun. Hasil wawancara ini menunjukkan rendahnya interaksi sosial adalah fenomena yang menjadi permasalahan yang dialami remaja dan diperparah dengan kondisi pandemi ini dimana situasi pembelajaran berlangsung dengan *online*. Selain konselor juga menyebutkan bahwa belum ada layanan BK secara khusus untuk menangani permasalahan tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan layanan dan media BK untuk membantu konselor dalam meningkatkan interaksi sosial siswa sebagai tindakan preventif agar meminimalisir permasalahan diatas.

Dalam proses belajar kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi sangatlah berperan penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Soekanto (2012) Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial karena koeksistensi tidak mungkin terjadi tanpa interaksi sosial. Bergaul dan saling berinteraksi antar sesama dalam kalangan remaja adalah hal yang penting, karena pada masa ini ada beberapa tugas perkembangan yang harus dipenuhi seperti psikis, fisik, afektif dan yang paling penting adalah sosial, terutama kebutuhan berinteraksi dengan teman sebaya mereka, hal tersebut didukung oleh (Prayitno, 2006) yang berpendapat bahwa kelompok teman sebaya memberikan kesempatan pada individu untuk belajar keterampilan sosial, mengembangkan minat bersama, saling mendukung satu sama lain untuk mengatasi kesulitan dan mencapai kemandirian.

Salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan interaksi sosial siswa dengan melakukan bimbingan kelompok dengan teknik sinema edukasi. Wijaya (2014) mengemukakan bahwa dalam bimbingan kelompok, banyak informasi dari berbagai sumber yang tersedia untuk mendukung perkembangan sosial terutama dalam interaksi sosial bagi anggota kelompok. Peningkatan interaksi sosial melalui berbagai teknik bimbingan sudah pernah dilakukan, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Putri, M. A (2019) menyebutkan bahwa bimbingan dengan teknik sinema edukasi efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMP, dengan hasil 8 data positif (N) yang artinya 8 siswa mengalami peningkatan hasil interaksi sosial yang mempunyai *mean rank* sebesar 4.50.

Penelitian pengembangan produk sejenis untuk meningkatkan interaksi sosial siswa yang dilakukan oleh Ramadhani & Nursalim (2020) mengembangkan media modifikasi *truth and dare card* interaksi sosial untuk peserta didik kelas VII E di SMP 29 Gresik. Penelitian tersebut menghasilkan buku panduan dan produk permainan yaitu media modifikasi *truth and dare card* interaksi sosial. Penelitian pengembangan tersebut dinilai dapat meningkatkan interaksi sosial peserta didik, tetapi pengembangan produk permainan tersebut memiliki kekurangan yaitu (1) produk permainan dirasa kurang efektif jika dilaksanakan pada pembelajaran saat ini, (2) memiliki jangka waktu penggunaan, jika permainan digunakan dalam waktu yang cukup lama maka permainan perlu adanya perbaikan pada perangkat

yang rusak atau harus mencetak ulang. Maka dari itu peneliti akan menggunakan layanan bimbingan untuk meningkatkan interaksi sosial dengan menggunakan teknik sinema edukasi.

Teknik sinema edukasi merupakan metode penyampaian film yang berisikan pola perilaku dari model atau tokoh yang dapat dianalisis dengan metode modeling dan dapat digunakan sebagai bahan ajar (Tri, 2017). Sinema edukasi disini digunakan sebagai media dan memberikan proses belajar modeling simbolik dalam layanan bimbingan. Model simbolik dapat diberikan ke siswa melalui berbagai media seperti sinema/film, rekaman audio/video, dan foto. Teknik modeling simbolik merupakan proses belajar siswa dengan mencontoh atau meneladani perilaku model/tokoh dalam sinema/video. Penggunaan teknik sinema edukasi dalam bimbingan kelompok akan dilaksanakan dengan meminta siswa untuk melihat dan mengamati pengalaman tokoh/model yang terdapat dalam film, perilaku/pengalaman tokoh dalam film diharapkan dapat menjadi contoh bagi siswa ketika sedang atau pada kemudian hari mengalami masalah yang sama dengan tokoh dalam film. Salah satu contoh penggunaan sinema edukasi adalah dalam penelitian Dinata, Rahman, dan Indreswari (2021), yang mengembangkan panduan sinema edukasi untuk menurunkan prokrastinasi.

Kelebihan teknik sinema edukasi dibanding teknik lain khususnya untuk menumbuh kembangkan insteraksi sosial menurut Powell (2010) adalah dapat memperbaiki komunikasi yang kurang baik dari individu terhadap teman sebaya, mengetahui tentang keyakinan dan menemukan kembali kekuatan diri, dengan melihat kembali cerita, karakter didalam film dan merefleksikan hasil cerita, siswa dapat menemukan potensi diri yang mereka miliki sehingga dapat bercermin dari isi film yang dilihat. Tahapan teknik sinema edukasi menurut Powell (2010) sebagai berikut. (1) Aseessment, yaitu mencari dan mengumpulkan informasi tentang film yang tepat untuk mencapai tujuan bimbingan. (2) Preparation, mempersiapkan segala peralatan dan tayangan yang digunakan dalam pelaksanaan. (3) Implementation, yaitu merupakan kegiatan inti yaitu menayangkan dan mengamati film. (4) Processing the experience, pada tahap ini merupakan kegiatan refleksi dari pengalaman yang didapat oleh siswa saat melihat film.

Dalam zaman dan sistem pembelajaran yang sudah sangat berubah dikarenakan adanya pandemi sehingga dibutuhkan konselor yang dapat memberikan suatu layanan yang menarik bagi siswa. Konselor diharapkan mengikuti perkembangan zaman dan sistem pembelajaran jarak jauh dengan memadukan media yang ramah dan menarik dalam sistem pembelajran jarak jauh untuk siswa. Teknik sinema edukasi dianggap menjadi salah satu media yang ramah dimasa pandemi yang dapat memfasilitasi siswa untuk menumbuh kembangkan interaksi sosial siswa SMK sebagai upaya preventif dan developmental di bidang pribadi sosial.

Berdasarkan latar belakang masalah dan uraian diatas, peneliti mengembangkan buku panduan peningkatan interaksi sosial untuk siswa SMK dengan menggunakan teknik sinema edukasi yang memenuhi aspek ketepatan, kegunaan, kemudahan, dan kemenarikan untuk membantu dan mempermudah konselor dalam melakukan kegiatan layanan bimbingan dan konseling dalam meningkatkan interaksi sosial siswa SMK.

2. Metode

Penelitian ini mengadaptasi desain penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall (1983) yang terdapat 10 langkah. Peneliti memodifikasi prosedur penelitian Borg and Gall

menjadi 5 langkah dikarenakan menyesuaikan situasi dan kondisi lapangan saat ini serta batasan penelitian yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Berikut 5 langkah-langkah penelitian yang telah dimodifikasi (1) Pengumpulan data (2) perencanaan (3) Pengembangan produk (4) Tahap validasi prototipe (5) Revisi produk.

Prosedur penelitian dalam pengembangan buku panduan teknik sinema edukasi untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMK sesuai modifikasi prosedur diatas, Prosedur yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut. (1) Tahap pengumpulan data, pada tahap ini peneliti mengumpulkan berbagai data sebagai studi pendahuluan dengan melakukan wawancara kepada konselor untuk mendapatkan berbagai informasi mengenai karakteristik siswa dan interaksi sosial siswa SMKN 2 Malang. Selain melakukan wawancara kepada konselor, peneliti juga melakukan studi literatur dengan mengkaji dan mendalami teori-teori yang berhubungan dengan interaksi sosial dan prototipe media melalui jurnal, buku dan studi literature lainnya, (2) Tahap perencanaan, pada tahap ini peneliti mulai mengidentifikasi hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, dari hasil tersebut peneliti mulai merencanakan tentang konseptual prototipe yang akan dikembangkan dan mempersiapkan segala kebutuhan peneliti yang diperlukan dalam melakukan penelitian, (3) Pengembangan prototipe, dalam tahap ini peneliti menentukan tujuan pengembangan produk berdasarkan data yang diperoleh, menyusun prototipe buku panduan untuk konselor, dan menyusun instrumen skala penilaian akseptabilitas untuk mengukur keberterimaan prototipe (4) Tahap validasi prototipe, dalam tahap ini prototipe di uji validasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media untuk mendapatkan penilaian dan saran, sehingga prototipe dapat direvisi, selanjutnya prototipe dapat diuji cobakan ke calon pengguna yaitu dua konselor di SMKN 2 Malang, (5) Revisi prototipe, pada tahap ini dilakukan revisi terakhir prototipe sesuai hasil dari calon pengguna yang didasarkan pada instrumen keberterimaan produk. revisi prototipe dari calon pengguna dilakukan untuk mendapatkan hasil berupa buku panduan yang layak digunakan oleh konselor.

Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah dua ahli materi, media, dan dua calon pengguna (konselor). Subjek ahli materi merupakan dosen bidang bimbingan dan konseling yang memahami dan mumpuni dalam bidang bimbingan dan konseling. Subjek ahli media merupakan ahli dalam bidang perencanaan dan pengembangan media dengan memiliki kualifikasi pendidikan minimal S2. Sedangkan uji calon pengguna adalah konselor SMK dengan kualifikasi lulusan S1 jurusan bimbingan dan konseling dan telah menjadi konselor sekolah minimal lima tahun.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk uji ahli materi, uji ahli media, dan uji calon pengguna berupa skala penilaian akseptabilitas dan kolom komentar (masukan, kritik, dan saran) untuk mengukur kriteria keberterimaan yang meliputi ketepatan, kegunaan, kemenarikan, dan kemudahan. Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif. Skala penilaian akseptabilitas uji ahli materi terdapat 21 item penilaian, uji ahli media terdapat 17 item penilaian, dan calon pengguna terdapat 23 item penilaian.

Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif menggunakan analisis inter-rater-agreement dari Gregory. Teknik analisis inter-rater-agreement digunakan untuk menganalisis data angka berupa skor yang didapat dari uji produk oleh dua ahli materi, media dan calon pengguna berdasarkan empat aspek yang digunakan sebagai acuan penilaian adalah kemudahan, kegunaan, kemenarikan, dan ketepatan. Sedangkan analisis data kualitatif dalam

penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari penilaian uji ahli materi dan media, dan uji calon pengguna yang telah memberikan penilaian melalui angket berupa masukan, kritik, komentar dan saran. Data tersebut kemudian dianalisis sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan yang akan digunakan dalam memperbaiki prototipe buku panduan teknik sinema edukasi agar lebih sempurna.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa prototipe buku panduan teknik sinema edukasi untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMK yang akan digunakan oleh konselor dalam melaksanakan bimbingan kelompok disekolah. Buku panduan ini berisikan materi-materi, prosedur pelaksanaan, RPL BK, media layanan, instrument evaluasi layanan. Buku panduan ini memiliki desain cover dengan warna kombinasi orange dan abu-abu dengan ilustrasi yang menggambarkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sinema edukasi.

Pada tahap pengumpulan data peneliti melakukan wawancara kepada salah satu konselor. Hasil wawancara memperoleh beberapa pernyataan permasalahan interaksi sosial yang berdampak pada proses belajar siswa dimana siswa malas bertanya kepada teman mengenai tugas, sehingga siswa tidak mengumpulkan tugas tersebut. Permasalahan tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Peneliti mendapat informasi bahwa disekolah belum ada layanan BK secara khusus untuk menangani permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, maka peneliti mengembangkan sebuah buku panduan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sinema edukasi untuk meningkatkan interaksi sosial sebagai upaya preventif agar meminimalisir permasalahan diatas. Selain melakukan wawancara, peneliti juga melakukan studi literatur dengan mengkaji teori yang berkaitan tentang interaksi sosial dan prototipe yang akan dikembangkan.

Pada tahap perencanaan ini peneliti mulai memnentukan tujuan pembuatan prototipe yang dibuat. Tujuan pembuatan prototipe ini adalah untuk memfasilitasi konselor dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik sinema edukasi untuk meningkatkan interaksi sosial. Selain menentukan tujuan, pada tahap ini peneliti juga mulai merencanakan isi yang terdapat dalam buku panduan nantinya. Isi yang terdapat dalam buku panduan berupa pendahuluan, wawasan konseptual, petunjuk penggunaan, prosedur pelaksanaan, dan lampiran.

Tahap pengembangan produk, peneliti mulai mengembangkan prototipe buku panduan. Secara umum panduan yang disusun memiliki lima bagian pokok, sebagai berikut. (1) Pendahuluan, yang berisi rasional dan urgensi perlunya panduan teknik sinema edukasi untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMK, tujuan umum dan tujuan khusus yang berisi tujuan dikembangkannya panduan teknik sinema edukasi untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMK, sasaran pengguna dari buku panduan, (2) Wawasan konseptual, berisikan materi-materi secara teoritis mengenai pengertian teknik sienma edukasi, manfaat teknik sinema edukasi, tahapan teknik sinema edukasi, hakikat interaksi sosial, dan meningkatkan interaksi sosial dengan teknik sinema edukasi, (3) Petunjuk penggunaan, pada bagian ini menjelaskan secara umum petunjuk pelaksanaan yang harus diperhatikan oleh konselor sebelum melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok menggunakan teknik sienma edukasi. Petunjuk

pelaksanaan ini berfungsi sebagai acuan konselor dalam melaksanakan bimbingan. (4) Prosedur pelaksanaan, pada bagian ini menjelaskan secara detail pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik sinema edukasi untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMK. Prosedur pelaksanaan ini dilengkapi dengan matrik alokasi waktu setiap pertemuannya, tahapan pelaksanaan, kalimat intruksi bagi konselor agar lebih mudah dalam melaksanakan bimbingan kelompok, (5) Lampiran, bagian ini berisikan RPL BK sebanyak lima pertemuan yang dilengkapi dengan media layanan berupa film pendek beserta sinopsis, pertanyaan-pertanyaan diskusi, instrumen evaluasi proses dan hasil untuk mengetahui capaian tujuan disetiap pertemuannya. Selain mengembangkan prototipe buku panduan, peneliti juga menyusun alat evaluasi produk yaitu skala penilaian akseptabilitas untuk uji ahli materi, media, dan calon pengguna.

Buku panduan yang dikembangkan peneliti divalidasi dari oleh dua ahli materi, dua ahli media dan dua calon pengguna (konselor). Validasi panduan ini berdasarkan empat kriteria akseptabilitas yaitu kegunaan, ketepatan, kemudahan, dan kemenarikan. Hasil validasi oleh ahli materi, media dan calon pengguna berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data tersebut diperoleh dari pengisian instrumen skala penilaian akseptabilitas. Hasil penilaian dari dua ahli materi, media, dan calon pengguna dianalisis menggunakan teknik inter-rater agreement. Untuk data kualitatif didapat dari masukan, kritik, dan saran yang ditulis pada instrument penilaian.

Analisis data kuantitatif menggunakan teknik inter-rater agreement yang diuji oleh dua ahli materi menghasilkan indeks sebesar 1,00 terhadap 21 item penilaian, yang berarti memiliki validitas sangat tinggi atau kriteria “sangat layak”. Hasil uji dari dua ahli media mendapatkan hasil dengan indeks sebesar 1,00 terhadap 17 item penilaian, yang berarti memiliki validitas tinggi atau kriteria “sangat layak”. Hasil uji dari dua calon pengguna mendapatkan hasil dengan indeks sebesar 1,00 terhadap 23 item penilaian, yang berarti memiliki validitas sangat tinggi atau kriteria “sangat layak”. Berdasarkan hasil uji ahli dan calon pengguna diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa prototipe buku panduan teknik sinema edukasi untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMK sangat layak dan berterima sebagai panduan bimbingan kelompok menggunakan teknik sinema edukasi yang digunakan konselor di sekolah

Data kualitatif dalam penelitian ini berdasarkan masukan, kritik, dan saran dari ahli materi, media, dan calon pengguna. Beberapa masukan, kritik, dan saran yang diberikan oleh ahli dan calon pengguna, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil sebagai bahan untuk memperbaiki prototipe, terdapat beberapa perbaikan yaitu (1) mengoptimalkan jenis pada font (2) link film diletakkan disetiap judul film yang terdapat di panduan (3) menggunakan warna pada sampul dan tepi atas halaman (4) Penyesuaian ilustrasi gambar sesuai dengan topik interaksi sosial (5) Menambahkan tahap pengembangan komitmen pada RPL (6) bagian akhir panduan ditambahkan profil pengembang (7) Menggunakan sumber-sumber langsung (8) Memperbaiki tujuan dalam buku panduan (9) Memperbaiki tulisan dalam table (10) Memperhatikan kualitas cetakan buku panduan.

3.2. Pembahasan

Prototipe hasil penelitian dan pengembangan ini sudah melewati tahap pengujian atau validasi oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna. Hasil penilaian atas prototipe ini

mendapatkan indeks 1,00 yang memiliki validitas tinggi atau kriteria sangat layak. Prototipe ini juga sudah melalui tahap perbaikan atau revisi atas masukan, kritik, dan saran dari ahli sebelum diuji cobakan pada calon pengguna (konselor). Sehingga prototipe buku panduan ini telah memenuhi aspek keberterimaan dan sangat layak jika diimplementasikan konselor disekolah dalam memberikan layanan.

Buku panduan ini menggunakan tahapan-tahapan sesuai dengan prosedur pelaksanaan sinema edukasi menurut Powell (2010) yang menyatakan bahwa sinema edukasi memiliki empat tahapan sebagai berikut. (1) Assessment, yaitu mencari dan mengumpulkan informasi tentang film yang tepat untuk mencapai tujuan bimbingan. Dalam memilih film juga memperhatikan isi film dengan aspek yang ingin dikembangkan atau ditingkatkan, amanat yang terkandung dalam film, serta motivasi atau inspirasi yang dimunculkan dari film yang akan ditayangkan (2) Preparation, mempersiapkan segala peralatan dan tayangan yang digunakan dalam pelaksanaan. (3) Implementation, merupakan kegiatan inti yaitu menayangkan dan mengamati film. Dalam kegiatan ini siswa mengamati isi film dan berlangsungnya proses belajar modeling simbolik dimana siswa mencontoh/meneladani perilaku tokoh dalam film. (4) Processing the experience, pada tahap ini merupakan kegiatan refleksi dari pengalaman yang didapat oleh siswa saat melihat film. Konselor dalam kegiatan ini menanyakan kepada siswa mengenai pesan amanat yang terkandung dalam film, menanyakan apa yang dirasakan oleh siswa ketika mengalami hal yang sama seperti terdapat pada film, menanyakan pernah atau tidaknya mengalami kejadian sesuai dengan film yang dilihat.

Bimbingan kelompok menggunakan teknik sinema edukasi untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMK terdiri dari lima pertemuan. Pertemuan pertama berdurasi 45 menit, pertemuan selanjutnya berdurasi 60 menit dikarenakan setiap pertemuannya akan melihat film dan berdiskusi. Pertemuan pertama digunakan untuk kohevisitas antar anggota kelompok dan pengenalan materi, pertemuan selanjutnya digunakan untuk upaya peningkatan interaksi sosial sesuai dengan aspek-aspek yang ditingkatkan dan tujuan setiap pertemuannya. Konselor juga melakukan evaluasi hasil setiap pertemuannya untuk melihat perkembangan dari peningkatan interaksi sosial siswa.

Terdapat beberapa aspek keberterimaan untuk mengukur produk dalam penelitian ini meliputi kegunaan, ketepatan, kemudahan dan kemenarikan. Penilaian aspek kegunaan menjelaskan tentang kegunaan prototipe untuk calon pengguna, kegunaan teknik sinema edukasi untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam berinteraksi sosial, dan kegunaan media sinema edukasi. Hasil dari penilaian ahli materi, media dan calon pengguna mendapatkan kriteria sangat berguna dengan klasifikasi validitas sangat tinggi. Sehingga prototipe ini dinilai sangat berguna, karena mampu memenuhi kebutuhan akan interaksi sosial siswa. Seperti buku panduan dan produk permainan media modifikasi truth and dare card interaksi sosial (Ramdhani & Nursalim, 2020), serta penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri, M. A (2019) menyebutkan bahwa bimbingan dengan teknik sinema edukasi efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.

Penilaian aspek ketepatan menjelaskan tentang ketepatan desain, film yang digunakan, font, warna, materi, prosedur, teknik, dan penggunaan bahasa. Hasil dari penilaian ahli materi, media dan calon pengguna mendapatkan kriteria sangat tepat dengan klasifikasi validitas sangat tinggi. Namun demikian terdapat penilaian yang diperoleh dari data kualitatif yang

mengemukakan bahwa desain ilustrasi pada cover masih kurang menggambarkan topik interaksi sosial, sehingga peneliti melakukan sedikit perbaikan pada desain ilustrasi pada cover buku panduan. Sesuai pendapat dari Adityo (2012) menyatakan bahwa pada sampel ilustrasi dapat digunakan untuk menggambarkan pesan yang tidak terbaca, namun dapat menggambarkan pesan atau cerita dalam bentuk gambar yang menarik. Selain itu untuk prosedur pelaksanaan dari teknik sinema edukasi mendapat kriteria sangat tepat karena sudah sesuai dengan prosedur menurut Powell (2010).

Penilaian aspek kemudahan menjelaskan tentang kemudahan menggunakan buku panduan, kemudahan memahami bahasa, kemudahan mengakses film, dan kemudahan tahapan sinema edukasi. Hasil dari penilaian ahli materi, media dan calon pengguna mendapatkan kriteria sangat mudah dengan klasifikasi validitas sangat tinggi. Prototipe panduan ini disusun dengan penulisan yang baku, baik dari segi bahasa, gambar, maupun tabel yang disesuaikan dengan kondisi calon pengguna. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Rahim (2019) yang menyatakan bahwa penulisan buku panduan harus ditulis sesuai dengan aturan penulisan bahasa Indonesia yang baku dan mudah dipahami oleh guru maupun siswa.

Penilaian aspek kemenarikan menjelaskan tentang kemenarikan desain tampilan panduan, kemenarikan film sebagai media layanan, kemenarikan materi, topik, dan teknik sinema edukasi. Hasil dari penilaian ahli materi, media dan calon pengguna mendapatkan kriteria sangat menarik dengan klasifikasi validitas sangat tinggi. Karena desain tata letak yang dapat menarik perhatian, dan produk ini memenuhi persyaratan daya tarik dari ahli dan calon pengguna dengan item validitas yang tinggi. (Tiwasing, Sahachaisaeree, & Hapeshi, 2014).

Berdasarkan hasil analisis penilaian secara kuantitatif dan kualitatif yang dilakukan oleh ahli materi, media, dan calon pengguna. Prototipe panduan teknik sinema edukasi untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMK adalah prototipe yang mempunyai nilai keberterimaan sangat tinggi. Prototipe ini dapat diimplementasikan sebagai metode bimbingan dalam mengembangkan keterampilan interaksi sosial siswa untuk mencegah rendahnya interaksi sosial pada teman sebaya.

Prototipe buku panduan teknik sinema edukasi untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMK yang dikembangkan peneliti ini juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan prototipe buku panduan ini sebagai berikut. Pertama, prototipe buku panduan ini menggunakan layanan bimbingan kelompok yang dinilai efektif untuk meningkatkan interaksi sosial, hal tersebut didukung pernyataan dari Wijaya (2014) mengemukakan bahwa dalam bimbingan kelompok, banyak informasi dari berbagai sumber yang tersedia untuk mendukung perkembangan sosial terutama dalam interaksi sosial bagi anggota kelompok. Kedua, panduan ini menggunakan teknik sinema edukasi. Sinema edukasi adalah teknik modern yang dapat digunakan secara individu atau kelompok dengan menggunakan film sebagai bahan untuk mendukung proses pendidikan dan pengembangan diri individu (Terry, 2020). Sinema edukasi disini digunakan sebagai media dan memberikan proses belajar modeling simbolik dalam layanan bimbingan yang diberikan ke siswa. Hal tersebut didukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri, M. A (2019) menyebutkan bahwa bimbingan dengan teknik sinema edukasi efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMP, dengan hasil 8 data positif (N) yang artinya 8 siswa mengalami peningkatan hasil interaksi sosial yang mempunyai mean rank sebesar 4.50. Ketiga, kelebihan buku panduan ini juga terletak pada prosedur pelaksanaan, dimana prosedur pelaksanaan disusun secara detail sesuai dengan tahapan sinema edukasi

dan dilebihi kalimat instruksi disetiap tahap, yang diharapkan dapat mempermudah konselor dalam melaksanakan bimbingan.

Selain itu, prototipe buku panduan ini juga memiliki kekurangan. Pertama, dalam proses pembuatan prototipe, peneliti hanya melaksanakan lima tahap penelitian dan pengembangan dari Borg & Gall dikarenakan menyesuaikan dengan situasi dan kondisi saat ini serta batasan yang dilakukan oleh peneliti sendiri, yaitu bertujuan untuk menghasilkan prototipe panduan yang teruji empat aspek kegunaan, ketepatan, kemudahan dan kemenarikan oleh ahli materi, ahli media dan calon pengguna (konselor). Kedua, hasil penelitian ini berupa dalam bentuk prototipe buku panduan yang masih belum diuji efektivitas kepada siswa.

4. Simpulan

Penelitian dan pengembangan yang disusun peneliti menghasilkan prototipe buku panduan teknik sinema edukasi untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMK, yang telah divalidasi oleh dua uji ahli materi, dua uji ahli media, dua calon pengguna. prototipe buku panduan teknik sinema edukasi ini sudah memenuhi aspek akseptibilitas kegunaan, ketepatan, kemudahan, dan kemenarikan

Berdasarkan hasil validasi oleh uji ahli dan calon pengguna diperoleh data kuantitatif mendapatkan hasil indeks validitas sebesar 1,00 yang termasuk dalam klasifikasi validitas sangat tinggi atau sangat layak. Demikian prototipe panduan teknik sinema edukasi untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMK yang dikembangkan layak digunakan oleh konselor dalam memberikan layanan kepada siswa.

Hasil pengembangan buku panduan teknik sinema edukasi untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMK ini memiliki beberapa saran yang harus diperhatikan oleh calon pengguna dan peneliti selanjutnya. Saran untuk calon pengguna (konselor), peneliti mengharapkan panduan ini dapat dijadikan alternatif dalam memberikan layanan menggunakan teknik sinema edukasi untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMK, karena berdasarkan studi literatur yang dilakukan peneliti dan hasil penelitian atas pengembangan panduan ini dapat diprediksi efektif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa SMK.

Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu, prototipe buku panduan teknik sinema edukasi untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SMK ini masih perlu diuji efektivitas kepada beberapa siswa. Maka diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan uji efektivitas kepada siswa. Uji efektivitas akan lebih optimal jika dilakukan pada siswa SMKN 2 Malang karena pengembangan panduan ini didasarkan pada analisis kebutuhan siswa SMKN 2 Malang.

Daftar Rujukan

- Adityo, W. (2012). *Pemaknaan Ilustrasi Sampul Buku "Pocong Juga Pocong" (Studi Semiotik Ilustrasi Sampul Buku "Pocong Juga Pocong" Pada "Bukune")* (Doctoral dissertation, UPN "veteran" Jawa Timur).
- Asrori, M., & Ali, M. (2006). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dinata, W. C., Rahman, D. H., & Indreswari, H. (2021). Pengembangan Panduan Sinema Edukasi dengan Model Blended Learning untuk Menurunkan Prokrastinasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Atas. *Buletin Konseling Inovatif*, 1(2), 83–89. doi: 10.17977/um059v1i22021p83-89
- Dwi, O. (2020). *Pengaruh Konseling Teman Sebaya Dengan Memanfaatkan Media Sosial Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas X Di Smk Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).

- Effendi, A., Rosmawati, R., & Yakub, E. 2015. *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Interaksi Sosial Siswa Terisolir Kelas X Akuntansi Smk Muhammadiyah 2 Pekanbaru Ta 2015/2016* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Indul, M. Y., & Lianawati, A. (2020). *Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama Efektif Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X Sma Antartika Sidoarjo*
- Laksono, N, R. 2017. *Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Motivasi Kerja Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Yang Bekerja Part Time* Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. *Jurnal Online Psikologi*.
- Powell. M. L. (2010). *Cinema Therapy With Childern And Adolescents*. (Online). (http://www.cinematheapyresearch.com/Guidlines_Kids.html/), Diakses 12 Januari 2021
- Putri, M. A. (2019). *Efektivitas Teknik Sinema Edukasi Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Smp Negeri 6 Malang* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Malang)
- Rahim, M., & Puluhalawa, M. (2019). Pengembangan Panduan Bimbingan Dan Konseling Untuk Mengembangkan Kecerdasan Sosial Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 4(2), 77-87
- Soeparwoto, dkk. (2007). *Psikologi Perkembangan*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Terry, A. A. (2020). Penerapan Sinema Edukasi Untuk Meningkatkan Resiliensi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Buduran Sidoarjo. *Jurnal BK Unesa*, 11(1)
- Tiwasing, W., Sahachaisaeree, N., & Hapeshi, K. (2014). Design Goals and Attention Differentiations Among Target Groups: A Case of Toy Packaging Design Attracting Children and Parents' Purchasing Decision. *Design Principles and Practices*, 7(1), 29–43
- Tri, J. Y. (2017). Penerapan Cinema Therapy Untuk Meningkatkan Empati Siswa Kelas X Multimedia Di Smkn 1 Driyorejo. *Jurnal Bk Unesa*
- Wibowo, N. A. K., Susanto, B., & Maulana, M. A. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa. *Advice: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1(1), 46-54.
- Wijaya, S., & Widiastuti. (2014). *Peningkatan Interaksi Sosial Menggunakan Bimbingan Kelompok*. *Jurnal Bimbingan Konseling*.