

Pengembangan Buku Panduan Kelompok Psikoedukasi Teknik Permainan untuk Mengembangkan Social Awareness Siswa SMP

Caraka Putra Bhakti*, Tazkiya Auliya Azfin

Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Pramuka, No. 42, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55161, Indonesia

*Penulis korespondensi, email: caraka.pb@bk.uad.ac.id

doi: 10.17977/um065.v5.i3.2025.7

Riwayat artikel

Diajukan: 27 Januari 2025

Direvisi: 17 Februari 2025

Diterima: 19 Februari 2025

Diterbitkan: 1 Maret 2025

Kata kunci

Buku panduan

Kelompok psikoedukasi

Permainan

Abstrak

Social awareness merupakan salah satu kompetensi penting dalam bidang sosial yang menjadi kebutuhan utama di abad ke-21. Bimbingan dan konseling berperan signifikan dalam mengembangkan *social awareness* siswa, salah satunya melalui layanan kelompok psikoedukasi. Untuk efektivitas layanan, diperlukan teknik interaktif seperti permainan, yang membantu proses bimbingan lebih terarah dan berdampak optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku panduan sebagai media pendukung kelompok psikoedukasi dengan teknik permainan untuk meningkatkan *social awareness* siswa. Konsep pengembangan buku panduan ini menggunakan model 4D, yang mencakup tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, buku panduan tersebut telah dinilai layak digunakan sebagai pedoman konselor dalam memberikan layanan kepada siswa di sekolah. Penilaian yang diberikan oleh para ahli menunjukkan bahwa panduan ini sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan efektif dalam meningkatkan *social awareness* melalui pendekatan permainan. Penilaian terdiri dari ahli materi, ahli media dan konselor. Hasil penilaian menunjukkan bahwa Indeks Aiken materi sebesar 0,86, yang termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan Indeks Aiken.

1. Pendahuluan

Pendidikan tidak hanya bertujuan mencerdaskan siswa secara intelektual, tetapi juga membangun perkembangan sosial yang kuat untuk membentuk pribadi dengan empati, bertanggung jawab dan memiliki kesadaran sosial yang baik, yang sejalan dengan nilai-nilai pendidikan karakter dalam membentuk manusia yang berakhlak mulia dan bertanggung jawab, (Zain et al., 2024). *Social awareness* merupakan salah satu kompetensi pada bidang sosial yang penting pada abad 21, (Haikal, A et al., 2022). *Social awareness* merujuk pada kemampuan individu untuk memahami dan merespons secara tepat terhadap perasaan, kebutuhan, dan perspektif orang lain, (Septianingsih, R., et al., S. 2024). Hal ini sangat dibutuhkan dalam lingkungan sekolah di mana siswa berinteraksi dengan teman sebaya, guru dan masyarakat luas (Assingkily, M. S., & Hardiyati, M. 2019). Selain itu dengan memiliki *social awareness*, siswa peduli dengan lingkungan baik terhadap seseorang maupun situasi sosial yang dihadapinya, (Andayani 2021). Menurut Stankov(2016); Haikal, et al (2022) siswa yang memiliki *social awareness* yang baik akan mampu untuk menganalisis suatu masalah dan mengambil solusi yang tepat dan terhindar dari konflik sosial.

Bimbingan dan konseling memiliki andil untuk membantu siswa mengembangkan aspek-aspek yang lebih kompleks seperti *social awareness*. Karena pada dasarnya bimbingan dan konseling berperan untuk membantu siswa dalam mencapai tugas perkembangan, mengembangkan potensi dan keterampilan serta mengentaskan masalah yang dihadapi, (Bhakti, C. P. 2017). Oleh karena itu, konselor dapat memberikan layanan kelompok psikoedukasi yang dirancang untuk memberikan bimbingan secara kolektif dalam meningkatkan *social awareness* siswa. Kelompok psikoedukasi merupakan layanan untuk menyampaikan informasi yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa serta dapat mencapai tujuan yang diinginkan tanpa mengalami hambatan, (Geroski & Kraus, 2012). Brown (2018) menjelaskan bahwa kelompok psikoedukasi adalah kelompok yang bertujuan memberikan bantuan dalam menyelesaikan masalah, memberikan informasi serta pemahaman diri, dan memperkuat hubungan interpersonal antar anggota kelompok untuk mengoptimalkan pencapaian potensi mereka.

Permainan dalam layanan BK dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Melalui aktivitas permainan siswa mengekspresikan perasaan, seperti sedih, takut, senang dan sebagai model komunikasi dengan lingkungannya, (Koukourikos, K. et al 2021). Kelebihan dari teknik permainan yaitu dapat melatih anak untuk mengambil kesimpulan yang bertanggungjawab dan mendorong minat anak untuk belajar,

(Ester, E., & Giamulia, D. S. 2021). Dengan menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan partisipasi aktif, konselor dapat membantu siswa memahami perasaan dan kebutuhan orang lain, serta mendorong sikap empati, keterbukaan, dan kemampuan bekerja sama, Suryani, S. (2020). Menurut Zeky., et al (2019) tujuan teknik permainan yang digunakan oleh konselor dalam bidang bimbingan dan konseling, yaitu: a) membangun hubungan baik antara konselor dan konseli, b) membantu siswa agar dapat mengekspresikan dirinya secara bebas, c) memberi kesempatan siswa untuk menemukan kekuatan dan kelemahan yang berhubungan dengan keterampilan motorik atau visual.

Tantangan dalam memberikan layanan yang efektif sering kali muncul ketika konselor melibatkan aspek yang lebih kompleks seperti *social awareness*. Dibutuhkan metode dan alat yang terarah agar proses layanan berjalan dengan baik serta memberikan dampak yang optimal bagi perkembangan siswa. Terlebih dengan menggunakan metode permainan yang tergolong sulit apabila tidak ada arahan dan aturan yang jelas, (Hanifah, U. 2016). Konselor mungkin akan kebingungan mengenai langkah-langkah atau aturan yang harus diikuti. Hal ini dapat menyebabkan kebingungan di antara anggota, mengurangi efektivitas permainan dalam mencapai tujuan pendidikan atau pengembangan keterampilan. Oleh karena itu, dibutuhkan buku panduan yang berfungsi sebagai pedoman untuk memastikan jalannya permainan berjalan dengan lancar dan sesuai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi, penggunaan buku panduan dalam layanan bimbingan dan konseling (BK) terbukti efektif sebagai pegangan yang membantu konselor memberikan layanan yang lebih terstruktur dan terarah. Hal ini didukung studi yang dilakukan oleh (Naraswari, et al., 2020) tentang pengembangan buku panduan konseling *cognitive behavior* untuk meningkatkan *self esteem* siswa SMA: studi analisis validitas teoretik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konselor masih mengalami berbagai kendala dalam membantu mengembangkan *selfesteem* siswa sehingga diperlukan buku panduan pelaksanaan model konseling yang dapat menjadi acuan bagi guru BK dalam upaya meningkatkan *selfesteem* siswa. Selain itu, dalam proses pelaksanaan permainan sebagai bagian dari layanan bimbingan dan konseling (BK), buku panduan berfungsi sebagai pedoman untuk memastikan jalannya permainan berjalan dengan lancar dan sesuai tujuan yang ditetapkan. Hal ini didukung oleh studi yang dikembangkan oleh Salsabila, et al., (2023) tentang buku panduan permainan dan quiz sebagai media untuk melatih keterbukaan diri. Penelitian ini menggarisbawahi peran buku panduan dalam meningkatkan kenyamanan pengguna dan mendukung keberlangsungan permainan secara efektif.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka dikembangkan sebuah media yang dapat membantu konselor dalam memberikan layanan, yaitu buku panduan kelompok psikoedukasi teknik permainan untuk mengembangkan *social awareness* siswa. Buku panduan hadir sebagai solusi sebagai peta yang memandu langkah-langkah proses dalam memberikan layanan. Dengan adanya buku panduan, kegiatan kelompok psikoedukasi teknik permainan dapat dilakukan secara lebih terarah dan terorganisir, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efisien sehingga konselor tidak akan menghadapi kesulitan.

2. Metode

Model penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Adapun konsep model yang digunakan yaitu 4D terdiri dari (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, (Hodiyanto, et al 2020; Yuniarti, et al 2022). Berikut penjelasan pengembangan produk buku panduan menggunakan model 4D.



Gambar 1. Model 4D

Pada tahap pertama, *Define* (pengumpulan data awal) sebagai langkah awal, peneliti mengkaji berbagai studi literatur yang relevan dengan topik *social awareness* dan penerapan bimbingan konseling di sekolah. Peneliti menyebarkan skala atau kuesioner untuk mengukur tingkat *social awareness* siswa di kelas VII Mts Fie Sabilil Muttaqien. Kuesioner ini melibatkan 93 siswa sebagai sampel penelitian. Peneliti menyebarkan skala untuk mengukur tingkat *social awareness* siswa di kelas VII Mts Fie Sabilil Muttaqien.

Tahap kedua, *Design*, melibatkan perencanaan rinci mengenai produk yang akan dikembangkan, baik itu materi, permainan, tujuan yang diharapkan, memilih desain serta mengembangkan Rancangan Pelaksanaan Layanan (RPL) serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah menyusun materi yang akan digunakan dalam buku panduan dan permainan yang akan diberikan, menentukan

topik-topik yang dibahas setiap sesi. Menentukan desain keseluruhan buku panduan dan materi pendukung lainnya, seperti tampilan visual, tata letak, dan penggunaan elemen grafis.

Pada tahap *Develop* (Pengembangan), buku panduan yang telah dirancang diuji oleh para ahli, yang melibatkan 3 ahli, yaitu ahli materi, media dan layanan. Ahli materi yaitu seseorang yang memiliki latar belakang pendidikan yang sesuai dengan bidang kajian, seperti psikologi pendidikan, bimbingan dan konseling serta memiliki pengetahuan mendalam mengenai konsep dan teori yang berkaitan dengan *social awareness* dan pengembangan sosial pada siswa. Ahli media yaitu seseorang yang mempunyai pengalaman dalam penerapan media dalam konteks pendidikan atau konseling. Terakhir ahli layanan yaitu seorang konselor yang telah bekerja sebagai konselor atau dalam bidang bimbingan dan konseling selama minimal 3 tahun. Instrumen yang digunakan untuk menilai buku panduan menggunakan Indeks Aiken, yaitu suatu metode untuk mengukur validitas konten (Nabil et al., 2022). Mekanisme revisi berdasarkan masukan ahli dalam penilaian menggunakan Indeks Aiken dapat dilakukan dengan mengumpulkan masukan baik saran, komentar maupun kritik yang diberikan oleh masing-masing ahli. Kemudian dilakukan perbaikan, hal ini dapat mencakup penambahan maupun pengurangan konten, menyesuaikan elemen desain serta perbaikan teknik atau lainnya agar lebih mudah diterapkan oleh siswa dan konselor.

Terakhir, pada tahap *Disseminate* (Penyebaran), buku panduan didaftarkan hak cipta kepada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. untuk melindungi karya tersebut dari penyalahgunaan atau plagiarisme. Kemudian akan direncanakan untuk diuji cobakan pada kelompok kecil. Namun, untuk saat ini buku panduan belum diuji cobakan dan hanya sampai pada tahap hak cipta.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan buku panduan sebagai pedoman bagi konselor dalam memberikan layanan kelompok psikoedukasi teknik permainan untuk mengembangkan *social awareness* siswa. Berikut penjabaran pengembangan buku panduan melalui model 4D.

3.1. Define

Tahapan pertama adalah tahap *define*, penulis melakukan analisis berdasarkan studi literatur. Studi literatur didapat dari jurnal, buku, artikel dan lain sebagainya. Penulis mengumpulkan data sebagai dasar analisis masalah dan merumuskan solusi atas permasalahan tersebut, (Rodhiyya, Z. A., & Bhakti, C. P. 2024). Berdasarkan hasil studi literatur, semakin berkembangnya teknologi, *social awareness* semakin menurun, karena siswa cenderung menghabiskan waktu dengan dirinya dan acuh tak acuh dengan keadaan sekitar (Nurhidayat, N et al., 2023). Selain itu, hasil analisis dari Haikal, A., et al. (2022) menunjukkan bahwa di SMA Negeri Lawang, mayoritas siswa, yakni 76,1%, berada dalam kategori kesadaran sosial sedang, sementara 2,3% termasuk dalam kategori rendah dan 13,6% dalam kategori tinggi. Hal ini dapat disimpulkan bahwa tingkat *social awareness* perlu dikembangkan. Peneliti menyebarkan skala *social awareness* yang terdiri dari 23 item, diadopsi dari Bhakti (Astuti, B. et al., 2024) kepada siswa kelas VII Mts Fie Sabilih Muttaqien. Dari hasil penelitian diketahui *social awareness* masih tergolong rendah. Berikut diagram persebaran hasil skala *social awareness*.



Gambar 2. Diagram Skor Item Skala *Social awareness*

Berdasarkan 23 item skala yang telah disebarakan dapat dilihat bahwa terdapat 4 item dengan skor terkecil yaitu, item 1 dengan pernyataan saya merasa sulit untuk mengerti perasaan orang lain yang berbeda dari saya dengan skor 1,42%, item 9 dengan pernyataan saya rasa akan mempertahankan pendapat walaupun tidak bisa diterima orang lain dengan skor 1,67%, item 12 dengan pernyataan saya merasa memahami pandangan orang lain tidak akan memengaruhi jalannya diskusi dengan skor 1,67% dan item 16 dengan pernyataan saya berpikir untuk menunggu perintah orang lain sebelum melakukan tindakan dengan skor 1,68%.

3.2. Design

Selanjutnya tahapan kedua *design*, setelah mengetahui skor item dari skala yang disebarkan, meliputi struktur buku panduan kemudian mendesain buku panduan meliputi merancang konten yang akan dimuat, tujuan yang diharapkan serta memilih desain yang akan digunakan dalam buku panduan. Selain itu, juga mendesain permainan yang dapat mendorong empati, mengenali dan saling mengetahui kebutuhan orang lain serta kesadaran berorganisasi dan tak lupa untuk merancang alat bantu atau media yang dapat menunjang keberhasilan layanan. Selain itu juga merencanakan isi konten atau materi dalam buku panduan, meliputi teori *social awareness*, kelompok psikoedukasi, teknik permainan, Rancangan Pelaksanaan Layanan (RPL) dan lain sebagainya. Tidak lupa memperhatikan *layout* desain yang meliputi tata letak halaman yang menarik dan mudah dibaca, elemen visual seperti warna, gambar yang dapat mendukung isi buku. Materi dalam buku panduan merujuk pada indikator *social awareness*, Goleman (2020) yang terbagi menjadi tiga, yaitu: (1) Empati, di mana seseorang dapat memahami perasaan orang lain, memahami perspektif orang lain dan berpartisipasi secara aktif terhadap topik yang dibahas. (2) Kesadaran berorganisasi, di mana seseorang dapat memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, menentukan pola jaringan dan mampu mengelola kelompok atau tim. (3) Mengenali satu sama lain dan saling mengetahui kebutuhan agar tujuan yang ditetapkan tercapai.

Pada indikator empati dibagi menjadi dua sesi pertemuan. Rancangan Pelaksanaan Layanan (RPL) pada pertemuan pertama membahas tentang “stop bersikap judgmental!”. Pada kegiatan ini siswa akan bermain kartu “What Do You Think” permainan ini termasuk dalam kategori permainan sosial yaitu permainan dengan memanfaatkan interaksi dengan teman kelompok. Dengan permainan ini siswa juga akan belajar materi terkait pengertian perspektif *taking*, perbandingan orang yang *judgmental* vs orang yang memiliki pemikiran terbuka, pentingnya menjadi orang yang tidak bersikap *judgmental* serta cara mengembangkan *perspektif taking*. Adapun pertemuan kedua Rancangan Pelaksanaan Layanan (RPL) tentang “yuk saling menghargai dan menghormati perasaan orang lain”. Siswa akan bermain peran, permainan ini mengajarkan siswa untuk berpikir secara simbolik. Misalnya siswa bermain peran sebagai orang yang peka akan perasaan orang lain, orang yang acuh-tak acuh dan sebagainya. Adapun materi yang akan dipelajari siswa meliputi memahami dan menghargai perasaan orang lain, pentingnya memiliki kecerdasan emosional, serta 5 kunci penting untuk mudah memahami perasaan orang lain. Siswa akan terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok pengamat dan kelompok pemain. Kelompok pengamat akan mengomentari kesesuaian peran yang dimainkan oleh kelompok pemain. Dengan begitu siswa dapat belajar satu sama lain.

Rancangan Pelaksanaan Layanan (RPL) pada pertemuan ketiga membahas tentang “kunci membina hubungan baik berawal dari komunikasi”. Siswa bermain permainan strategi yaitu permainan mencapai tujuan bersama. Pada permainan ini siswa akan berdiskusi tentang penyelesaian masalah secara berkelompok. Dengan begitu siswa dapat membina hubungan komunikasi dengan teman sebayanya mengetahui kebutuhan satu sama lain. Adapun materi yang akan dibahas tentang cara membangun komunikasi, memberi dukungan emosional kepada orang lain, dampak positif mengetahui kebutuhan dan tujuan orang lain. Selanjutnya pada pertemuan terakhir yaitu siswa akan bermain kerja sama tim. Adapun rancangan pelaksanaan layanan (RPL) tentang “membangun tim impian”, mengukur keunggulan. Di sini siswa akan bermain permainan kompetitif untuk membangun menara dari cup secara berkelompok. Dengan begitu siswa dapat berlatih untuk bekerja sama dengan orang lain serta membuat rencana strategi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. selain itu, siswa juga akan belajar mengenai seberapa penting pengembangan tim, membangun tim yang produktif serta mempelajari cara menyelesaikan konflik dalam tim.

Pada setiap pertemuan siswa juga akan mengisi Lembar Kerja. Lembar kerja ini digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan oleh konselor, (Isnawati & Purwoko, 2018). Lembar Kerja Peserta Didik dapat dijadikan dokumen bagi konselor untuk merekam perkembangan siswa selama mengikuti kegiatan. Hal ini dapat memudahkan konselor untuk melakukan evaluasi secara berkala. Sehingga, apabila ada kendala konselor dapat melakukan perbaikan sesuai dengan hasil evaluasi. Berikut adalah rincian materi yang terdapat dalam daftar isi buku panduan yang dikembangkan.

Tabel 1. Rincian Isi Buku Panduan

No	Isi	Halaman
1	Kata Pengantar	ii
2	Daftar Isi	iii
3	Pendahuluan	1
4	Rasional	1
5	Kegunaan	1
6	Sasaran	2
7	Peran Guru BK dan Siswa	2
8	Kerangka Konseptual	4
9	<i>Social awareness</i>	4
10	Cara meningkatkan <i>Social awareness</i>	4
11	Layanan Kelompok Psikoedukasi Teknik Permainan	5
12	Kerangka Layanan	8
13	RPL Stop Bersikap Judgmental!	9

No	Isi	Halaman
14	RPL Yuk Saling Menghargai dan Menghormati Perasaan Orang Lain	21
15	RPL Kunci Membina Hubungan Baik Berawal Dari Komunikasi	29
16	RPL Membangun Tim Impian, Mengukir Keunggulan	38
17	Kesimpulan	46
18	Saran	46
19	Daftar Pustaka	47
20	Biografi Penulis	49

3.3. Develop

Ketiga adalah tahapan *develop*, yaitu mengembangkan buku panduan. Adapun langkah yang dilakukan yaitu: 1) mencetak buku panduan, buku panduan dicetak dengan ukuran 5,5 cm x 23 cm sesuai kebutuhan yang telah direncanakan. Jumlah total halaman dalam cetakan adalah 49 halaman. Desain akhir, yang mencakup pewarnaan, tipografi yang digunakan, serta hasil cetak keseluruhan, dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Buku panduan dicetak dengan kertas UNESCO. Hasil cetakan buku panduan ini belum divalidasi dan di evaluasi oleh para ahli. 2) Langkah kedua yaitu uji validasi, dari ahli materi, ahli media serta konselor Penilaian meliputi kelayakan media, materi pada buku panduan dengan melibatkan 3 orang ahli dengan kualifikasi pendidikan sarjana, pasca sarjana serta guru bimbingan konseling dengan pengalaman minimal 3 tahun bekerja. Berikut hasil uji validasi yang melibatkan 3 ahli profesional, mulai dari ahli sarjana, pasca sarjana dan konselor yang telah 3 tahun bekerja.

Tabel 2. Hasil Uji Materi Oleh Ahli

No	Aspek	Ahli	Ahli	Ahli	Average Indeks	Keterangan	Kategori
		1	2	3			
1	Materi dapat dipertanggungjawabkan	3	3	4	0,78	Valid	Sedang
2	Kejelasan materi	4	3	3	0,78	Valid	Sedang
3	Materi bersifat aktual	3	4	3	0,78	Valid	Sedang
4	Materi memberi kontribusi di masa yang akan datang	3	4	3	0,78	Valid	Sedang
5	Materi sesuai dengan kebutuhan siswa	4	3	3	0,78	Valid	Sedang
6	Materi sesuai dengan perkembangan siswa	4	3	3	0,78	Valid	Sedang
7	Materi penting untuk dipelajari	4	4	4	1	Valid	Tinggi
8	Secara akademis materi bermanfaat untuk mengembangkan social awareness siswa	4	3	3	0,78	Valid	Sedang
Total					0,806	Valid	Tinggi

Berdasarkan hasil uji materi yang dilakukan oleh para ahli, validitas materi dalam buku panduan mencapai Koefisien V Indeks Aiken sebesar 0,86, yang termasuk dalam kategori tinggi. Nilai ini menunjukkan bahwa isi materi dalam buku panduan memiliki tingkat validitas yang baik, sehingga layak dipertanggungjawabkan dan dapat diberikan kepada siswa. Meskipun demikian, para ahli memberikan beberapa saran untuk meningkatkan kualitas isi materi. Salah satu saran utama adalah menambahkan detail yang lebih spesifik pada setiap pembahasan materi, dilengkapi dengan contoh perbuatan yang sesuai untuk setiap indikator yang dijelaskan. Penambahan contoh akan membantu siswa lebih memahami penerapan konsep yang diajarkan dalam situasi sehari-hari.

Selain itu, berdasarkan masukan lebih lanjut, terdapat beberapa rekomendasi pengembangan yang perlu diperhatikan. Pertama, referensi yang digunakan dalam buku panduan perlu ditambah untuk memperkaya dasar teoretis dan memperluas cakupan informasi. Kedua, materi sebaiknya disajikan lebih spesifik dengan penjabaran yang rinci untuk meningkatkan kejelasan konsep. Ketiga, bagian yang menjelaskan kegunaan buku panduan, baik bagi siswa maupun guru, perlu dirinci lebih mendalam agar manfaatnya dapat dipahami dengan lebih baik oleh pengguna. Dengan melakukan revisi sesuai dengan masukan tersebut, buku panduan diharapkan menjadi lebih komprehensif dan bermanfaat dalam proses pembelajaran atau layanan yang dirancang.

Tabel 3. Hasil Uji Media Oleh Ahli

No	Aspek	Ahli	Ahli	Ahli	Average Indeks	Keterangan	Kategori
		1	2	3			
1	Kejelasan urutan menu dan materi	3	3	3	0,67	Valid	Sedang
2	Kesesuaian daftar isi dan layout halaman	3	3	3	0,67	Valid	Sedang
3	Akurasi penempatan teks, gambar, dan grafik	4	3	4	0,89	Valid	Tinggi
4	Tata letak judul, subjudul, dan Keterangan	3	4	4	0,89	Valid	Tinggi
5	Proporsi penulisan jarak antar bagian	3	3	4	0,78	Valid	Sedang
6	Kesesuaian pengguna warna teks dan jenis huruf pada buku panduan	3	3	4	0,78	Valid	Sedang
Total					0,78	Valid	Sedang

Dari hasil penilaian uji media oleh ahli, media buku panduan memperoleh rata-rata skor 0,78 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa buku panduan tersebut layak untuk disebarluaskan, meskipun masih memerlukan beberapa perbaikan untuk meningkatkan kualitasnya. Berdasarkan saran dari ahli media, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam pengembangan lebih lanjut. Pertama, desain buku panduan perlu dibuat lebih menarik, terutama pada tampilan halaman, agar lebih memikat minat pembaca. Kedua, perlu penambahan gambar atau sketsa untuk mendukung penyampaian materi dan memperjelas konsep yang dijelaskan. Dengan adanya elemen visual tersebut, pembaca akan lebih mudah memahami isi buku secara keseluruhan.

Selain itu, ahli media juga menyarankan adanya penyesuaian dalam urutan penyajian materi. Penjelasan mengenai Rancangan Pelaksanaan Layanan (RPL) sebaiknya disampaikan terlebih dahulu sebagai bagian pembuka, karena merupakan landasan penting sebelum membahas materi, media, dan lembar kerja. Urutan yang lebih terstruktur akan membantu pengguna dalam mengikuti alur informasi dengan lebih sistematis dan logis. Dengan melakukan perbaikan-perbaikan tersebut, diharapkan buku panduan dapat menjadi media yang lebih efektif, menarik, dan bermanfaat untuk mendukung pembelajaran atau pelaksanaan layanan yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tabel 4. Uji Layanan Oleh Ahli

No	Aspek	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Average Indeks	Keterangan	Kategori
1	Ketepatan komponen layanan	4	4	4	1	Valid	Tinggi
2	Ketepatan bidang layanan	4	3	3	0,78	Valid	Sedang
3	Kesesuaian topik layanan dengan tema	4	4	4	1	Valid	Tinggi
4	Ketepatan fungsi layanan	3	4	4	0,89	Valid	Tinggi
5	Kesesuaian tujuan umum dengan topik layanan	3	4	4	0,89	Valid	Tinggi
6	Ketepatan sumber dengan isi materi layanan	3	3	4	0,78	Valid	Sedang
7	Ketepatan sasaran layanan	3	4	4	0,89	Valid	Tinggi
8	Kesesuaian media/alat layanan	3	3	4	0,78	Valid	Sedang
Total					0,875	Valid	Tinggi

Berdasarkan hasil penilaian uji ahli layanan, buku panduan layanan kelompok psikoedukasi untuk mengembangkan *social awareness* dinilai sudah sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Ahli layanan memberikan apresiasi terhadap struktur dan isi panduan yang dirancang secara sistematis untuk membangun *social awareness* siswa. Kesesuaian antara tujuan, materi, dan metode pelaksanaan layanan memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dan *social awareness* mereka melalui pendekatan yang praktis dan efektif. Dengan demikian, buku panduan ini dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam mendukung kegiatan kelompok psikoedukasi di sekolah.

Buku panduan disusun untuk dijadikan pedoman bagi konselor dalam melaksanakan layanan bimbingan konseling untuk jangka panjang. Dengan adanya buku panduan ini dapat membantu konselor dalam 1) meningkatkan efektivitas pembelajaran, buku panduan membantu konselor dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Dalam konteks pengembangan *social awareness*, panduan dapat memberikan instruksi yang tepat tentang bagaimana melibatkan siswa dalam permainan interaktif, (Helaluddin, H., & Alamsyah, A. 2019). 2) menghemat waktu dan sumber daya, dengan adanya buku panduan, proses perencanaan hingga pelaksanaan dapat dipersingkat, karena semua materi, langkah-langkah, dan instruksi sudah disiapkan dengan baik, (Ahmadi, F. 2017).

3.4. Disseminate

Terakhir yaitu tahap *disseminate*, tahapan ini merupakan fase akhir, di mana buku panduan yang telah dikembangkan dapat disebarluaskan. Pada tahap ini peneliti telah menyerahkan hak kekayaan intelektual kepada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Namun saat ini buku panduan ini belum sampai tahap diuji cobakan. Di masa depan, buku panduan yang telah dikembangkan akan diuji cobakan pada kelompok kecil sebelum disebarluaskan kepada khalayak yang lebih luas seperti siswa, konselor, sekolah dan lain sebagainya. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa buku panduan dapat digunakan secara efektif dan relevan dengan kebutuhan di lapangan.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil diskusi mengenai pengembangan buku panduan kelompok psikoedukasi teknik permainan untuk mengembangkan *social awareness* siswa, dapat dikatakan bahwa buku panduan dapat dijadikan sebagai pedoman bagi konselor untuk memberikan layanan kepada siswa di sekolah. Penyusunan panduan yang mengintegrasikan teknik permainan dengan aktivitas kelompok dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan partisipatif, sehingga dapat meningkatkan motivasi

siswa dalam mengembangkan *social awareness* siswa. Buku panduan ini membantu siswa belajar mengenali perasaan, memahami perspektif orang lain, serta meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerjasama dalam lingkungan yang mendukung. Selain itu, buku panduan dapat menjadi referensi penting bagi konselor dalam merencanakan dan melaksanakan layanan psikoedukasi secara terstruktur. Dengan memanfaatkan aktivitas permainan yang dirancang sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa, kegiatan kelompok menjadi lebih bermakna dan relevan untuk meningkatkan aspek-aspek *social awareness*. Panduan ini juga memberikan fleksibilitas dalam adaptasi metode berdasarkan dinamika dan kebutuhan kelompok, sehingga penerapannya dapat disesuaikan dengan konteks sekolah masing-masing. Dengan pengembangan dan perbaikan yang terus-menerus berdasarkan masukan dari pengguna, buku panduan ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan dalam membangun kompetensi sosial yang lebih baik di kalangan siswa.

Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

Daftar Rujukan

- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). *Keterampilan sosial anak usia dini: Teori dan metode pengembangan*. Eidu Publisher.
- Ahmadi, F. (2017). *Guru SD di era digital: Pendekatan, media, inovasi*. CV Pilar Nusantara.
- Aisyah, S. H., & Hidayah, U. (2024). Pembentukan karakter social awareness melalui pendidikan agama Islam berbasis habit forming. *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 286–303. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i1.1000>
- Andayani, E., Hariani, L. S., & Jauhari, M. (2021). Pembentukan kemandirian melalui pembelajaran kewirausahaan sosial untuk meningkatkan kesadaran sosial dan kesadaran ekonomi. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 6(1), 22–34. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v6i1.5143>
- Andini, F., Waspada, I., Budiwati, N., & Susanto, S. (2023). Peran guru dengan kompetensi sosial emosional dalam implementasi pembelajaran berdiferensiasi untuk membangun *student well-being* pada sekolah menengah. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 6(1), 175–182. <https://doi.org/10.47647/jsh.v6i1.1490>
- Assingkily, M. S., & Hardiyati, M. (2019). Analisis perkembangan sosial-emosional tercapai dan tidak tercapai siswa usia dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(2), 19–31. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v2i2.5210>
- Bhakti, C. P. (2017). Program bimbingan dan konseling komprehensif untuk mengembangkan standar kompetensi siswa. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 131–132. <https://doi.org/10.31100/jurkam.v1i2.63>
- Brown, N. W. (2018). *Psychoeducational groups: Process and practice* (4th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315169590>
- Ester, E., & Giamulia, D. S. (2021). Metode bermain salah satu metode pembelajaran untuk anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 35–45. <https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.103>
- Farida, A., Rois, S., & Ahmad, E. S. (2023). *Sekolah yang menyenangkan: Metode kreatif mengajar dan pengembangan karakter siswa*. Nuansa Cendekia.
- Geroski, A. M., & Kraus, K. L. (2002). Process and content in school psychoeducational groups: Either, both, or none? *Journal for Specialists in Group Work*, 27(2), 233–245. <https://doi.org/10.1080/742848694>
- Goleman, D. (2020). *Emotional intelligence: Kecerdasan emosional "Mengapa EI lebih penting daripada IQ"*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Goleman, D. (1998). *Kecerdasan emosional*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Haikal, A., Hasbi, M., Lasan, B. B., & Hidayaturrehman, D. (2022). Profil kesadaran sosial siswa dan implikasi terhadap layanan bimbingan konseling di SMA (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Hanifah, U. (2016). Penerapan model PAIKEM dengan menggunakan media permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 5(2), 301–330.
- Hartanti, J. (2022). *Bimbingan kelompok*.
- Heiriyah, A., & Hayati, S. A. (2020). Upaya meningkatkan kepekaan sosial melalui layanan konseling kelompok dengan teknik modeling pada MTs Al-Ikhwan Banjarmasin. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 2(2), 39–48. <https://doi.org/10.51214/bocp.v2i2.35>
- Helaluddin, H., & Alamsyah, A. (2019). Kajian konseptual tentang *social-emotional learning (SEL)* dalam pembelajaran bahasa. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 1–16. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v11i1.123>

Henderson, D., & Thompson, C. L. (2016). *Counseling children* (9th ed.). Cengage Learning.

Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash bermuatan problem posing terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323-334. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.652>

Isnawati, D., & Purwoko, B. (2018). Penerapan bimbingan kelompok dengan teknik problem solving untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa kelas VIII-H SMPN 40 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 9(1). <https://doi.org/10.26877/empati.v6i2.4275>

Juwita, J. (2023). *Program guru bimbingan dan konseling dalam mencegah kenakalan remaja di SMA Negeri 2 Sidrap* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).