

ABSTRAK

Veranda Yuniar Maisefa. (2024). Pengembangan Media Permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) Untuk Meningkatkan Etika Komunikasi Interpersonal Siswa SMA. Program Studi Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing : Dr. Muwakhidah, S.Pd. MPd.

Kata Kunci: Media Permainan, UNO, Bimbingan Kelompok, Etika Komunikasi Interpersonal

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan fenomena yang ada di SMA Negeri 22 Surabaya yang menunjukkan bahwa tingkat etika komunikasi interpersonal yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan panduan permainan Ubrok yang memenuhi kriteria akseptabilitas serta menghasilkan panduan permainan Ubrok yang efektif untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa SMA. Penelitian ini memiliki spesifikasi produk yang diharapkan yakni produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan diharapkan mampu menghasilkan produk yang layak dan berkualitas untuk digunakan sebagai media dalam bimbingan dan konseling.

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (Research and Development) prosedur Borg and Gall. Prosedur yang digunakan yakni tiga langkah, studi pendahuluan, perencanaan dan pengembangan produk media, dan tahap uji produk. Langkah pada uji produk yakni uji ahli, dan uji calon pengguna (Guru BK dan siswa SMA). Pengumpulan data

yang digunakan pada penelitian ini yakni angket akseptabilitas sebagai penilaian produk media dan angket etika komunikasi interpersonal siswa. Teknik analisis data yang digunakan yakni *Interater Agreement Model* sebagai data kuantitatif, saran, masukan, dan kritikan sebagai data deskriptif pada uji ahli dan uji calon pengguna.

Hasil penelitian menunjukkan media permainan Ubrok (UNO Obrolan Kita) telah memenuhi kriteria pada aspek yang dinilai yaitu kegunaan, ketepatan, kelayakan, dan keterlaksanaan, melalui uji ahli dan uji calon pengguna. Penelitian ini hanya berhenti pada calon pengguna, tidak berlanjut pada uji kelompok terbatas. Media permainan Ubrok memiliki nilai rata-rata 1 pada uji ahli media dan ahli isi artinya media permainan Ubrok dinilai sangat baik akseptabilitasnya dan berterima secara teoritik. Hasil uji calon pengguna ada 66 responden siswa SMA yakni pada kategori tinggi nilai 90% pada 60 responden, dan kategori sedang dengan nilai 10% pada 6 responden. Hal ini menunjukkan bahwa "Media Permainan Ubrok (UNO Obrolan Kita) dikatakan Berterima dalam meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa SMA".

ABSTRACT

Veranda Yuniar Maisefa. (2024). Development of UBROK (Uno Our Chat) Game Media to Improve High School Students' Interpersonal Communication Ethics. Guidance and Counseling Study Program. Faculty of Education, PGRI Adi Buana University, Surabaya. Supervisor: Dr. Muwakhidah, S.Pd. MPd.

Keywords: Game Media, UNO, Group Guidance, Interpersonal Communication Ethics

This research was carried out based on the existing phenomenon at SMA Negeri 22 Surabaya which shows that the level of interpersonal communication ethics is low. This research aims to produce an Ubrok game guide that meets the acceptability criteria and to produce an effective Ubrok game guide for improving high school students' interpersonal communication ethics. This research has expected product specifications, namely that the products produced in research and development are expected to be able to produce suitable and quality products to be used as media in guidance and counseling.

This research uses the Borg and Gall procedure research and development model. The procedure used is three steps, preliminary study, product media planning and development, and product testing stage. The steps in product testing are expert testing and prospective user testing (counseling teachers and high school students). The data collection used in this research is an acceptability questionnaire as an assessment of media products

and a student interpersonal communication ethics questionnaire. The data analysis technique used is the Inter-Agreement Model as quantitative data, suggestions, input and criticism as descriptive data in expert tests and prospective user tests.

The results of the research show that the Ubrok game media (UNO Our Chat) has met the criteria for the aspects assessed, namely usability, accuracy, feasibility and implementation, through expert testing and prospective user testing. This research only stops with potential users, does not continue with limited group testing. The Ubrok game media has an average score of 1 in the tests of media experts and content experts, meaning that the Ubrok game media is rated as very good for its acceptability and theoretically acceptable. The test results for potential users were 66 high school student respondents, namely in the high category with a score of 90% for 60 respondents, and in the medium category with a score of 10% for 6 respondents. This shows that "Ubrok Game Media (UNO Our Chat) conveys its gratitude in improving the interpersonal communication ethics of high school students."