

A. Berita Acara Bimbingan Skripsi



FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60245
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234.
<http://fip.unpsby.ac.id>

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Veranda Yuniar Maisefa
NIM : 205000049
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ubrok (UNO Obrolan Kita) Untuk Meningkatkan Etika Komunikasi Interpersonal Pada Siswa SMA

NO	Tanggal	Materi Bimbingan	Pembimbing
1	07 Juli 2023	Judul + Rumusan Masalah	
2	25 Juli 2023	Bab I – Bab III (Revisi)	
3	25 November 2023	Bab I – Bab III (Revisi)	
4	10 Desember 2023	Bab I – Bab III (Revisi)	
5	15 Januari 2024	Bab IV – Bab V (Revisi)	
6	26 Februari 2024	Bab IV – Bab V (ACC)	

Selesai bimbingan skripsi, 26 Februari 2024

Pembimbing

Dr. Muwakhidah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0705088801

B. Format Revisi Skripsi



FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60245
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234.
<http://fip.unpriadiabu.ac.id>

FORMAT REVISI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Veranda Yuniar Maisefa
NIM : 205000049
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Tanggal Ujian Skripsi : 28 Februari 2024
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ubrok (UNO Obrolan Kita) Untuk Meningkatkan Etika Komunikasi Interpersonal Pada Siswa SMA
Penguji I : Dr. Muwakhidah, S.Pd., M.Pd.
Penguji II : Dr. Mudhar, S.Psi., M.Si.
Penguji III : Dimas Ardika Miftah Farid, S.Pd., M.Pd.

No	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II	Penguji III
1	Daftar Lampiran			
2	Latar Belakang			
3	Hasil Penelitian dan Pembahasan			
4	Daftar Pustaka			

Dosen Penguji I

Dr. Muwakhidah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0705088801

Dosen Penguji II

Dr. Mudhar, S.Psi., M.Si.

NIDN. 0728126701

Dosen Penguji III

Dimas Ardika Miftah Farid, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0701079003

C. Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 22 SURABAYA
Jalan Babakumpok, Telekom 031-7904330
Pw F1 siman22surabaya@gmail.com
SURABAYA 60222



Surabaya, 22 Februari 2024

No : 421.062/101.6.1.22.2024
Sifat : Penting
Lamp : *
Perihal : Pemberitahuan

Kepada
Yth. Dekan Universitas PGRI
ADI BUANA SURABAYA
di-
Tempat

Yang bertanda tangan di bawah ini,


Nama : Dr. Muhammad Romli, M.Pd
NIP : 197508171999031006
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 22 Surabaya

Berdasarkan surat dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya No.434/AK.2.FPP.II.2024 pada tanggal 21 Februari 2024 perihal ijin Penelitian maka dengan ini memberikan ijin kepada :

Nama : Veranda Yuniar Maisefa
NIM : 205000049
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Bahwa Mahasiswa tersebut melaksanakan Penelitian Tugas Akhir mulai tanggal 21 Februari 2024 sampai dengan 22 Februari 2024 dengan judul "Pengembangan Media Permainan Media UBROK(UNO Obrolan kita) Untuk meningkatkan Etika Komunikasi Interpersonal siswa SMA.

Demikian surat ijin ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 22 Februari 2024
Kepala Sekolah

Dr. Muhammad Romli, M.Pd
NIP. 197508171999031006

D. Surat Balasan Izin Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 22 SURABAYA
Jalan Bahukumpuk, Telfon 031-7984330
Pw.F1.sosand2surabaya@gmail.com
SURABAYA 60222



Surabaya, 22 Februari 2024

No : 421062/101/6.1.22/2024
Sifat : Posting
Lamp : -
Perihal : Pemberitahuan

Kepada
Yth. Dekan Universitas PGRI
ADI BUANA SURABAYA
di-
Tempat

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dr. Muhammad Romli, M.Pd
NIP : 197508171999031006
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 22 Surabaya

Berdasarkan surat dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya No.434/Ak.2.FPP/II/2024 pada tanggal 21 Februari 2024 perihal ijin Penelitian maka dengan ini memberikan ijin kepada :

Nama : Veranda Yuniar Maisefa
NIM : 205000049
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Bahwa Mahasiswa tersebut melaksanakan Penelitian Tugas Akhir mulai tanggal 21 Februari 2024 sampai dengan 22 Februari 2024 dengan judul "Pengembangan Media Permainan Media UBROK(UNO Obrolan kita) Untuk meningkatkan Etika Komunikasi Interpersonal siswa SMA.

Demikian surat ijin ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 22 Februari 2024
Kepala Sekolah

Dr. Muhammad Romli, M.Pd
NIP. 197508171999031006

LAMPIRAN

Lampiran 3 Angket Etika Komunikasi Interpersonal

Petunjuk Pengisian:

1. Pada angket ini terdapat 36 pernyataan yang berkaitan dengan disiplin belajar siswa. Pertimbangkan dengan baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Berilah tanda centang (√) pada setiap jawaban yang menurut anda paling benar dan cocok dengan diri anda dan pastikan kebenarannya.
2. Pertimbangkan setiap pernyataan secara terpisah. Jawaban anda jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain.
3. Jawaban yang anda berikan tidak akan mempengaruhi nilai pelajaran.
4. Istilah seluruh pernyataan pada angket sesuai dengan kondisi anda yang sebenar-benarnya.

Keterangan:

1. SS= (Sangat Sering) artinya perilaku, sikap atau situasi tersebut selalu anda alami atau anda lakukan.
2. S= (Sering) artinya perilaku, sikap atau situasi tersebut sering anda alami atau anda lakukan.
3. J= (Jarang) artinya perilaku, sikap atau situasi tersebut anda alami atau anda lakukan namun intensitasnya jarang.
4. TP= (Tidak Pernah) artinya perilaku, sikap atau situasi tersebut sama sekali tidak pernah anda alami atau anda lakukan.

No	Daftar pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	J	TP
1.	Saya menepati janji yang telah saya buat				
2.	Saya menyampaikan informasi HOAX saat berkomunikasi dengan lawan bicara				
3.	Saya berkomunikasi dengan semua orang tanpa membedakan SARA				
4.	Saya dapat memahami situasi lawan bicara				
5.	Saya mengemukakan pendapat sesuai dengan fakta				
6.	Saya berbicara secara sopan kepada semua Guru di Sekolah				
7.	Saya berusaha jujur kepada semua teman, meskipun terkadang melukai hati				
8.	Saya mampu mengambil keputusan di semua situasi				
9.	Saya berteman tanpa membedakan Agama				
10.	Saya cuek ketika teman mengalami kesusahan				
11.	Ada beberapa hal yang saya sembunyikan ketika berkomunikasi				
12.	Saya menggunakan bahasa yang sesuai dengan lawan bicara saya				

No	Daftar pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	J	TP
13.	Saya cenderung mengatakan yang tidak sesuai dengan keadaan				
14.	Saya mampu menentukan keputusan yang akan diambil dengan tepat				
15.	Saya menghargai teman tanpa membedakan latar belakangnya				
16.	Saya mendengarkan dengan sungguh-sungguh ketika teman sedang berbicara				
17.	Dalam berkomunikasi, saya berusaha untuk memberikan respon yang spontan dan logis				
18.	Saya bersikap sopan kepada semua Guru di Sekolah				
19.	Saya termasuk orang yang mengalami kesulitan dalam merangkai kata menjadi suatu kalimat yang mudah dipahami lawan bicara				
20.	Saya menerima resiko berdasarkan keputusan yang saya ambil				
21.	Saya dapat bertukar pendapat dengan semua teman				
22.	Saya sulit menyesuaikan gaya bicara dengan teman				
23.	Dalam berkomunikasi, saya berusaha untuk memberikan respon yang spontan dan logis				

No	Daftar pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	J	TP
24.	Saya menjaga sikap selama berada di sekolah				
25.	Saya kesulitan menyampaikan pendapat				
26.	Saya memberikan ucapan selamat kepada teman yang berhasil				
27.	Saya akan mengalihkan pembicaraan, ketika tidak dapat mengikuti alur cerita lawan bicara saya				
28.	Saya memberikan dukungan moril kepada teman yang sedang mengalami musibah				
29.	Saya dapat menerima perbedaan pendapat dari lawan bicara				
30.	Ketika jam pelajaran dimulai saya menggunakan bahasa Indonesia				
31.	Saya termasuk orang yang mudah menyampaikan apa yang dirasakan dan dipikirkan				
32.	Saya tidak mempertimbangkan baik dan buruknya saat mengambil keputusan				
33.	Saya memberikan kesempatan kepada lawan bicara saat ingin menyampaikan argumentasinya				
34.	Saya paham betul arti dari setiap kata yang ingin saya sampaikan				
35.	Saya bisa menerima masukan dari teman				

No	Daftar pertanyaan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	J	TP
36.	Saya memilih berbicara dengan teman ketika guru menerangkan di depan kelas				

Lampiran 4 Hasil Angket Akseptabilitas Ahli Media

**ANGKET AKSEPTABILITAS
UJI AHLI MEDIA**

**Veranda Yuniar Maisefa
20500049**



Unipa Surabaya

**PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

2024

panduan media permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) ini berbentuk skala dengan rentang 1 sampai dengan 4. Adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

Skala 1 tidak sesuai/tidak tepat

Skala 2 kurang sesuai/kurang tepat

Skala 3 sesuai/tepat

Skala 4 sangat sesuai/sangat tepat

C. Aspek yang dinilai

SUB KOMPONEN	BUTIR	SKALA				RERATA	KOMENTAR/SARAN MASUKAN
		1	2	3	4		
A. UKURAN BUKU							
Ukuran	1. Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO: A5 (148mm x 210 mm) atau B5 (176 mm X 250 mm)				✓		
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi buku				✓		
Rangkuman Kualitatif Tata Letak Cover Buku							
<i>Sangat proporsional</i>							

SUB KOMPONEN	BUTIR	SKALA				RERATA	KOMENTAR/SARAN MASUKAN	
		1	2	3	4			
B. DESAIN COVER BUKU								
B.1 Tata Letak Cover Buku	3. Penataan unsur tata letak pada cover muka, belakang, dan punggung memiliki kesatuan				✓			
	4. Penataan tata letak unsur pada muka, punggung, dan belakang sesuai/harmonis dan memberikan kesan irama yang baik.				✓			
	5. Menampilkan pusat pandang (<i>point center</i>) yang baik dan jelas				✓			
	6. Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi logo, dll)			✓				
	7. Ukuran unsur tata letak proposional dengan ukuran buku				✓			
	8. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi (material isi buku)			✓				
	9. Menampilkan kontras yang baik			✓				
	10. Penampilan unsur tata letak konsisten (sesuai pola)				✓			
	11. Penempatan unsur tata letak konsisten dalam satu seri buku				✓			
	Rangkuman Kualitatif Tata Letak Cover Buku							
	<i>Ukuran font program studi di bagian belakang seperti label profesional</i>							
B2. Tipografi Cover Buku	12. Ukuran huruf judul buku lebih dominan dibandingkan (nama pengarang dan nama penerbit)				✓			
	13. Warna judul buku kontras dengan warna latar belakang				✓			
	14. Ukuran huruf proporsional dibandingkan dengan ukuran buku				✓			
	Huruf yang sederhana (komunikatif)							
	15. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf				✓			

SUB KOMPONEN	16. Tidak menggunakan huruf hias/dekorasi				✓		
	17. Sesuai dengan jenis huruf untuk isi/materi				✓		
Rangkuman Kualitatif Tipografi Cover Buku <i>Selala Sungai Besar</i>							
B3. Ilustrasi Cover Buku	Mencerminkan isi buku						
	18. Ilustrasi dapat menggambarkan isi/materi buku				✓		
	19. Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter obyek			✓			
	20. Bentuk, warna, ukuran, proporsi				✓		
	21. Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai				✓		
	22. Margin antara dua halaman berdampingan proporsional				✓		
	23. Kesesuaian bentuk, warna dan ukuran unsur tata letak				✓		
Penempatan dan Penampihan Unsur Tata Letak							
	24. Judul bab				✓		
	25. Sub judul bab				✓		
	26. Angka halaman/folios				✓		
	27. Ilustrasi			✓			
	28. Keterangan gambar (caption)				✓		
	29. Ruang putih				✓		
Tata Letak Mempercepat Pemahaman							
	30. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman				✓		
	31. Penempatan, judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman				✓		
Rangkuman Kualitatif Tata Letak Isi Buku							
<i>Selala Sungai Besar.</i>							

C2. Tipografi Isi Buku	Tipografi Sederhana					
	32. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf				✓	
	33. Tidak menggunakan jenis huruf hias/dekoratif				✓	
	34. Penggunaan variasi huruf (bold, italic, capital, small capital) tidak		✓			
Tipografi Mudah dibaca						
	35. Besar huruf sesuai dengan peruntukannya				✓	
	36. Jenis huruf sesuai dengan materi isi				✓	
	37. Panjang baris teks maksimal 78 karakter		✓			
	38. Spasi antar baris susunan teks normal				✓	
	39. Jarak antara huruf kerning normal				✓	
Tipografi Memudahkan Pemahaman						
	40. Jenjang/hierarki judul-judul jelas dan konsisten				✓	
	41. Jenjang/hierarki judul-judul proporsional				✓	
	42. Tidak terdapat alur putih dalam susunan teks				✓	
	43. Tanda pemotongan kata (<i>hyphenation</i>)				✓	
Rangkuman kualitatif Tipografi Isi Buku <i>Selena Saugie Ngay</i>						
C3. Ilustrasi Isi Buku	Ilustrasi Memperjelas dan Mempermudah Pemahaman					
	44. Mampu mengungkapkan makna/arti dari obyek				✓	
	45. Bentuk proporsional		✓			
	46. Bentuk dan skala sesuai dengan kenyataan/realistis		✓			
Ilustrasi Isi Menimbulkan Daya Tarik						
	47. Keseluruhan ilustrasi serasi				✓	
	48. Goresan garis dan raster tegas dan jelas				✓	
	49. Kreatif dan dinamis				✓	

Rangkuman Kualitati Ilustrasi Isi Buku

Selali Suroyo Nugro

D. Media Kartu UBROK	Tampilan Bidang						
	50. Gambar cover media Ubrok					✓	
	51. Penataan unsur tata letak pada bagian depan dan punggung media Ubrok memiliki kesatuan (unity)					✓	
	52. Penataan tata letak unsur pada muka dan punggung sesuai/harmonis dan memberikan irama yang baik.					✓	
	53. Menampilkan pusat pandang (point center) yang baik dan jelas					✓	
	54. Menampilkan kontras yang baik					✓	
	Tampilan Tipografi						
	55. Jenis huruf isi Ubrok					✓	
	57. Ukuran huruf isi Ubrok					✓	
	58. Penggunaan kata					✓	
	59. Kejelasan tulisan					✓	
	60. Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf					✓	
	Tampilan Warna						
	61. Kesesuaian warna dengan karakteristik sasaran					✓	
	62. Kesesuaian warna merah (primer)					✓	
	63. Kesesuaian warna biru (primer)					✓	
	64. Kesesuaian warna kuning (primer)					✓	
	65. Kesesuaian warna hijau (skunder)					✓	
	66. Kesesuaian warna lainnya yang digunakan				✓		
D1. Ilustrasi Media Ubrok	67. Ilustrasi dapat menggambarkan isi/materi					✓	

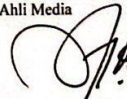
	68. Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter obyek				✓	
	69. Bentuk, warna, ukuran, proporsi, obyek yang sesuai				✓	
	70. Ilustrasi menimbulkan daya tarik siswa				✓	
Kepraktisan	71. Kemudahan penggunaan media Ubrok				✓	
	72. Kepraktisan bentuk media yang digunakan				✓	
	73. Kegunaan media mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah				✓	
	74. Menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran atau layanan				✓	
Rangkuman Kualitatif Media Ubrok						
<p><i>Sudala Saugã Basya</i></p>						

Kesimpulan Penilaian Media Ubrok

Secara keseluruhan Sudala Saugã Basya bisa dikategorikan, ada sedikit yg perlu diperbaiki form untuk lebih profesional

2

Surabaya, 19 Februari 2024
Ahli Media



Dr. ATSUH. M. PAL
NIP. 710231162

**ANGKET AKSEPTABILITAS
UJI AHLI MEDIA**

**Veranda Yuniar Maisefa
205000049**



Unipa Surabaya

**PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

2024

INSTRUMEN PENILAIAN

PANDUAN MEDIA PERMAINAN UBROK (UNO OBROLAN KITA) DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN ETIKA KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SMA

Identitas Ahli

Nama : Beni Isrotin, M.Pd.
NIP :
Bidang Keahlian : Media Pembelajaran
Pekerjaan : Dosen
Hari/Tanggal :

A. Pengantar

Bapak/Ibu yang saya hormati,

Saya Veranda Yuniar Maisefa mahasiswa program studi S1 Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Dalam rangka penelitian skripsi untuk menyelesaikan tugas akhir, saya melakukan penelitian pengembangan media permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa SMA.

Untuk memenuhi Prosedur ilmiah penelitian, sebelum panduan ini digunakan dalam penelitian sesungguhnya, dibutuhkan dari penilaian dari ahli (*expert judgement*) terkait aspek kegunaan, ketepatan, dan kelayakan panduan.

Sehubungan dengan itu, saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk bersedia menjadi *expert judgement* memberikan tanggapan/penilaian dan saran yang berkaitan dengan panduan media permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa SMA yang saya kembangkan.

Atas bantuan Bapak/Ibu meluangkan waktu dan mencurahkan pemikiran untuk membaca, mempelajari serta memberikan penilaian dan saran terhadap panduan ini saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk

Format penilaian ini berisi sejumlah pernyataan yang mencakup aspek ketepatan, kegunaan, kelayakan panduan media permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa SMA. Bapak/Ibu dapat menuliskannya menuliskantanda centang (..) pada kolom penilaian yang

sesuai. Apabila ada saran atau amsukan, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang tersedia. Penilaian panduan media permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) ini berbentuk skala dengan rentang 1 sampai dengan 4. Adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

Skala 1 tidak sesuai/tidak tepat

Skala 2 kurang sesuai/kurang tepat

Skala 3 sesuai/tepat

Skala 4 sangat sesuai/sangat tepat

C. Aspek yang dinilai

SUB KOMPONEN	BUTIR	SKALA				RERATA	KOMENTAR/SARAN MASUKAN
		1	2	3	4		
A. UKURAN BUKU							
Ukuran	1. Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO: A5 (148mm x 210 mm) atau B5 (176 mm X 250 mm)				✓		
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi buku				✓		
Rangkuman Kualitatif Tata Letak Cover Buku							

SUB KOMPONEN	BUTIR	SKALA				RERATA	KOMENTAR/SARAN MASUKAN	
		1	2	3	4			
B. DESAIN COVER BUKU								
B.1 Tata Letak Cover Buku	3. Penataan unsur tata letak pada cover muka, belakang, dan punggung memiliki kesatuan			✓				
	4. Penataan tata letak unsur pada muka, punggung, dan belakang sesuai/harmonis dan memberikan kesan irama yang baik.				✓			
	5. Menampilkan pusat pandang (<i>point center</i>) yang baik dan jelas				✓			
	6. Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi logo, dll)				✓			
	7. Ukuran unsur tata letak proposional dengan ukuran buku				✓			
	8. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi (material isi buku)				✓			
	9. Menampilkan kontras yang baik				✓			
	10. Penampilan unsur tata letak konsisten (sesuai pola)				✓			
	11. Penempatan unsur tata letak konsisten dalam satu seri buku				✓			
	Rangkuman Kualitatif Tata Letak Cover Buku							
B2. Tipografi Cover Buku	12. Ukuran huruf judul buku lebih dominan dibandingkan (nama pengarang dan nama penerbit)				✓			
	13. Warna judul buku kontras dengan warna latar belakang				✓			
	14. Ukuran huruf proporsional dibandingkan dengan ukuran buku				✓			
	Huruf yang sederhana (komunikatif)							
	15. Tidak menggunakan terjal				✓			

	banyak kombinasi jenis huruf				✓		
SUB KOMPONEN	16. Tidak menggunakan huruf hias/dekorasi				✓		
	17. Sesuai dengan jenis huruf untuk isi/materi				✓		
Rangkuman Kualitatif Tipografi Cover Buku							
B3. Ilustrasi Cover Buku	Mencerminkan isi buku						
	18. Ilustrasi dapat menggambarkan isi/materi buku				✓		
	19. Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter obyek				✓		
	20. Bentuk, warna, ukuran, proporsi				✓		
	21. Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai				✓		
	22. Margin antara dua halaman berdampingan proporsional				✓		
	23. Kesesuaian bentuk, warna dan ukuran unsur tata letak				✓		
Penempatan dan Penampilan Unsur Tata Letak							
	24. Judul bab				✓		
	25. Sub judul bab				✓		
	26. Angka halaman/folios				✓		
	27. Ilustrasi				✓		
	28. Keterangan gambar (caption)				✓		
	29. Ruang putih				✓		
Tata Letak Mempercepat Pemahaman							
	30. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman				✓		
	31. Penempatan, judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman				✓		

	banyak kombinasi jenis huruf				✓		
SUB KOMPONEN	16. Tidak menggunakan huruf hias/dekorasi				✓		
	17. Sesuai dengan jenis huruf untuk isi/materi				✓		
Rangkuman Kualitatif Tipografi Cover Buku							
B3. Ilustrasi Cover Buku	Mencerminkan isi buku						
	18. Ilustrasi dapat menggambarkan isi/materi buku				✓		
	19. Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter obyek				✓		
	20. Bentuk, warna, ukuran, proporsi				✓		
	21. Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai				✓		
	22. Margin antara dua halaman berdampingan proporsional				✓		
	23. Kesesuaian bentuk, warna dan ukuran unsur tata letak				✓		
Penempatan dan Penampilan Unsur Tata Letak							
	24. Judul bab				✓		
	25. Sub judul bab				✓		
	26. Angka halaman/folios				✓		
	27. Ilustrasi				✓		
	28. Keterangan gambar (caption)				✓		
	29. Ruang putih				✓		
Tata Letak Mempercepat Pemahaman							
	30. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman				✓		
	31. Penempatan, judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman				✓		

Rangkuman Kualitatif Tata Letak Isi Buku

C2. Tipografi Isi Buku	Tipografi Sederhana						
	32. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf					✓	
	33. Tidak menggunakan jenis huruf hias/dekoratif					✓	
	34. Penggunaan variasi huruf (bold, italic, capital, small capital) tidak				✓		
	Tipografi Mudah dibaca						
	35. Besar huruf sesuai dengan peruntukannya					✓	
	36. Jenis huruf sesuai dengan materi isi					✓	
	37. Panjang baris teks maksimal 78 karakter				✓		
	38. Spasi antar baris susunan teks normal					✓	
	39. Jarak antara huruf kerning normal					✓	
	Tipografi Memudahkan Pemahaman						
	40. Jenjang/hierarki judul-judul jelas dan konsisten					✓	
	41. Jenjang/hierarki judul-judul proporsional					✓	
	42. Tidak terdapat alur putih dalam susunan teks					✓	
	43. Tanda pemotongan kata (<i>hyphenation</i>)					✓	
Rangkuman kualitatif Tipografi Isi Buku							
C3. Ilustrasi Isi Buku	Ilustrasi Memperjelas dan Mempermudah Pemahaman						
	44. Mampu mengungkapkan makna/arti dari obyek					✓	
	45. Bentuk proporsional					✓	
	46. Bentuk dan skala					✓	

	sesuai dengan kenyataan/realistis						
	Ilustrasi Isi Menimbulkan Daya Tarik						
	47. Keseluruhan ilustrasi serasi					✓	
	48. Goresan garis dan raster tegas dan jelas					✓	
	49. Kreatif dan dinamis					✓	
Rangkuman Kualitati Ilustrasi Isi Buku							
D. Media Kartu UBROK	Tampilan Bidang						
	50. Gambar cover media Ubrok					✓	
	51. Penataan unsur tata letak pada bagian depan dan punggung media Ubrok memiliki kesatuan (unity)					✓	
	52. Penataan tata letak unsur pada muka dan punggung sesuai/harmonis dan memberikan irama yang baik.					✓	
	53. Menampilkan pusat pandang (point center) yang baik dan jelas					✓	
	54. Menampilkan kontras yang baik					✓	
	Tampilan Tipografi						
	55. Jenis huruf isi Ubrok					✓	
	57. Ukuran huruf isi Ubrok					✓	
	58. Penggunaan kata					✓	
	59. Kejelasan tulisan					✓	
	60. Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf					✓	
	Tampilan Warna						
	61. Kesesuaian warna dengan karakteristik sasaran					✓	
	62. Kesesuaian warna merah (primer)					✓	
	63. Kesesuaian warna biru (primer)					✓	
	64. Kesesuaian warna kuning (primer)					✓	

	65. Kesesuaian warna hijau (skunder)					✓	
	66. Kesesuaian warna lainnya yang digunakan					✓	
D1. Ilustrasi Media Ubrok	67. Ilustrasi dapat menggambarkan isi/materi					✓	
	68. Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter obyek					✓	
	69. Bentuk, warna, ukuran, proporsi, obyek yang sesuai					✓	
	70. Ilustrasi menimbulkan daya tarik siswa					✓	
Kepraktisan	71. Kemudahan penggunaan media Ubrok					✓	
	72. Kepraktisan bentuk media yang digunakan					✓	
	73. Kegunaan media mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah					✓	
	74. Menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran atau layanan					✓	
Rangkuman Kualitatif Media Ubrok							

Kesimpulan Penilaian Media Ubrok

Surabaya, 19 Februari 2024
Ahli Media

Binti Isrofin, M.Pd.

Lampiran 5 Hasil Angket Akseptabilitas Ahli Isi

ANGKET AKSEPTABILITAS

UJI AHLI ISI

Veranda Yuniar Maisefa

205000049



Unipa Surabaya

**PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

2024

FORMAT PENILAIAN

UJI AHLI ISI

PANDUAN MEDIA PERMAINAN UBROK (UNO OBROLAN KITA) DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ETIKA KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SMA

Identitas Ahli

Nama : Mudlar
NIP :
Bidang Keahlian : Psikologi
Pekerjaan : Dosen
Hari/Tanggal : Selasa, 20-02-2024

A. Pengantar

Bapak/Ibu yang saya hormati,

Saya Veranda Yuniar Maisefa mahasiswa program studi S1 Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Dalam rangka penelitian skripsi untuk menyelesaikan tugas akhir, saya melakukan penelitian pengembangan media permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa SMA.

Untuk memenuhi Prosedur ilmiah penelitian, sebelum panduan ini digunakan dalam penelitian sesungguhnya, dibutuhkan dari penilaian dari ahli (*expert judgement*) terkait aspek kegunaan, ketepatan, dan kelayakan panduan.

Sehubungan dengan itu, saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk bersedia menjadi *expert judgement* memberikan tanggapan/penilaian dan saran yang berkaitan dengan panduan media permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa SMA yang saya kembangkan.

Atas bantuan Bapak/Ibu meluangkan waktu dan mencurahkan pemikiran untuk membaca, mempelajari serta memberikan penilaian dan saran terhadap panduan ini saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk

Format penilaian ini berisi sejumlah pernyataan yang mencakup aspek ketepatan, kegunaan, kelayakan panduan media permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa SMA. Bapak/Ibu dapat menuliskannya menuliskan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai. Apabila ada saran atau amsukan, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang tersedia. Penilaian panduan media permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) ini berbentuk skala dengan rentang 1 sampai dengan 4. Adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

Skala	Kriteria
1	Menunjukkan bahwa buku panduan tidak tepat/tidak berguna/tidak layak/tidak terlaksana
2	Menunjukkan bahwa buku panduan kurang tepat/kurang berguna/kurang layak/kurang terlaksana
3	Menunjukkan bahwa buku panduan tepat/berguna/layak/terlaksana
4	Menunjukkan bahwa buku panduan sangat tepat/sangat berguna/sangat layak/sangat terlaksana

C. Aspek Yang Dinilai

1. Aspek Kegunaan

No	Item Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kegunaan media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
2	Kegunaan media permainan Ubrok bagi guru BK dalam membantu memberikan layanan bimbingan pada siswa.			✓	
3	Kegunaan gambaran umum media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
4	Kegunaan aturan penggunaan media permainan Ubrok.			✓	
5	Kegunaan tujuan penggunaan media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
6	Kegunaan gambar ilustrasi pada setiap tahap dalam buku panduan Ubrok.			✓	
7	Kegunaan rancangan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
8	Kegunaan tahap-tahap penggunaan media Ubrok meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
9	Kegunaan rancangan kegiatan peningkatan etika komunikasi interpersonal untuk siswa.			✓	
10	Kegunaan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
Total skor aspek kegunaan				✓	

Saran

Calculus uji coba lebih lanjut

2. Aspek Ketepatan

No	Item Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Ketepatan penggunaan teori etika komunikasi interpersonal				✓
2	Ketepatan penggunaan media permainan Ubrok bagi siswa untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
3	Ketepatan penggunaan media Ubrok bagi guru BK dalam layanan bimbingan pada siswa.			✓	
4	Ketepatan penggunaan bahasa dalam media permainan Ubrok bagi siswa.				✓
5	Ketepatan penggunaan bahasa dalam media permainan Ubrok bagi guru BK.			✓	
6	Ketepatan bentuk dan ukuran kartu pada media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
7	Ketepatan gambar pada sampul media permainan Ubrok.			✓	
8	Ketepatan gambar pada isi sub bab pendahuluan media Ubrok.			✓	✓
9	Ketepatan gambar ilustrasi pada setiap tahap penggunaan media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
10	Ketepatan jenis dan ukuran huruf dalam media Ubrok bagi siswa.			✓	
11	Ketepatan jenis dan ukuran huruf dalam media Ubrok bagi guru BK			✓	
12	Ketepatan tahap-tahap permainan dalam media Ubrok untuk etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
13	Ketepatan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
Total Skor Penilaian				✓	

Saran

Calculus uji coba lapangan

3. Aspek Kelayakan

No	Item Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kelayakan media permainan Ubrok bagi siswa untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
2	Kelayakan media bagi guru BK dalam membantu guru BK memberikan bimbingan pada siswa.			✓	
3	Kelayakan bentuk dan ukuran kartu pada media Ubrok untuk etika komunikasi interpersonal.				✓
4	Kelayakan gambaran umum media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
5	Kelayakan tujuan media Ubrok untuk etika komunikasi interpersonal.			✓	
6	Kelayakan rancangan kegiatan peningkatan etika komunikasi interpersonal untuk siswa SMA.			✓	
7	Kelayakan penggunaan bahasa dalam media permainan Ubrok untuk guru BK.				✓
8	Kelayakan penggunaan bahasa dalam media permainan Ubrok bagi siswa SMA.				✓
9	Kelayakan gambar pada sampul media permainan Ubrok.				✓
10	Kelayakan gambar pada isi sub bab pendahuluan media Ubrok.				✓
11	Kelayakan gambar pada setiap tahap penggunaan media Ubrok.				✓
12	Kelayakan jenis dan ukuran huruf dalam media Ubrok untuk guru BK.				✓
13	Kelayakan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
14	Kelayakan tahap-tahap penggunaan media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
15	Kelayakan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
Total skor aspek kelayakan					

Saran

Lanjutkan uji lapangan

.....

.....

.....

4. ASPEK KETERLAKSANAAN

No	Item Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Keterlaksanaan media permainan media Ubrok bagi siswa untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
2	Keterlaksanaan media permainan bagi guru BK dalam memberikan bimbingan pada siswa.			✓	
3	Keterlaksanaan rancangan kegiatan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
4	Keterlaksanaan tujuan penggunaan media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal .			✓	
5	Keterlaksanaan sasaran penggunaan media Ubrok bagi siswa.			✓	
6	Keterlaksanaan sasaran pengguna media Ubrok bagi guru BK.			✓	
7	Keterlaksanaan tahap awal pada media permainan Ubrok.			✓	
8	Keterlaksanaan tahap inti dalam media permainan Ubrok.			✓	
9	Keterlaksanaan tahap akhir dalam media permainan Ubrok.			✓	
10	Keterlaksanaan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
Total skor aspek ketepatan					

Saran

Luangkan diri lapuan

.....

.....

.....

Lampiran 6 Hasil Angket Akseptabilitas Calon Pengguna

**ANGKET AKSEPTABILITAS
UJI AHLI ISI**

**Veranda Yuniar Maisefa
205000049**



Unipa Surabaya

**PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

2024

FORMAT PENILAIAN

UJI AHLI ISI

PANDUAN MEDIA PERMAINAN UBROK (UNO OBROLAN KITA) DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ETIKA KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SMA

Identitas Ahli

Nama : Elka Prda Mafidah
NIP : 0728029302
Bidang Keahlian : bimbingan dan konseling
Pekerjaan : Dosen
Hari/Tanggal : Selasa, 22 Februari 2024

A. Pengantar

Bapak/Ibu yang saya hormati,

Saya Veranda Yuniar Maisefa mahasiswa program studi S1 Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Dalam rangka penelitian skripsi untuk menyelesaikan tugas akhir, saya melakukan penelitian pengembangan media permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa SMA.

Untuk memenuhi Prosedur ilmiah penelitian, sebelum panduan ini digunakan dalam penelitian sesungguhnya, dibutuhkan dari penilaian dari ahli (*expert judgement*) terkait aspek kegunaan, ketepatan, dan kelayakan panduan.

Sehubungan dengan itu, saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk bersedia menjadi *expert judgement* memberikan tanggapan/penilaian dan saran yang berkaitan dengan panduan media permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa SMA yang saya kembangkan.

Atas bantuan Bapak/Ibu meluangkan waktu dan mencurahkan pemikiran untuk membaca, mempelajari serta memberikan penilaian dan saran terhadap panduan ini saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk

Format penilaian ini berisi sejumlah pernyataan yang mencakup aspek ketepatan, kegunaan, kelayakan panduan media permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa SMA. Bapak/Ibu dapat menuliskannya menuliskan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai. Apabila ada saran atau amsukan, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang tersedia. Penilaian panduan media permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) ini berbentuk skala dengan rentang 1 sampai dengan 4. Adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

Skala	Kriteria
1	Menunjukkan bahwa buku panduan tidak tepat/tidak berguna/tidak layak/tidak terlaksana
2	Menunjukkan bahwa buku panduan kurang tepat/kurang berguna/kurang layak/kurang terlaksana
3	Menunjukkan bahwa buku panduan tepat/berguna/layak/terlaksana
4	Menunjukkan bahwa buku panduan sangat tepat/sangat berguna/sangat layak/sangat terlaksana

C. Aspek Yang Dinilai

1. Aspek Kegunaan

No	Item Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kegunaan media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
2	Kegunaan media permainan Ubrok bagi guru BK dalam membantu memberikan layanan bimbingan pada siswa.			✓	
3	Kegunaan gambaran umum media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
4	Kegunaan aturan penggunaan media permainan Ubrok.			✓	
5	Kegunaan tujuan penggunaan media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
6	Kegunaan gambar ilustrasi pada setiap tahap dalam buku panduan Ubrok.			✓	
7	Kegunaan rancangan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
8	Kegunaan tahap-tahap penggunaan media Ubrok meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
9	Kegunaan rancangan kegiatan peningkatan etika komunikasi interpersonal untuk siswa.			✓	
10	Kegunaan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	✓
Total skor aspek kegunaan					

Saran

.....
.....
.....

2. Aspek Ketepatan

No	Item Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Ketepatan penggunaan teori etika komunikasi interpersonal			✓	
2	Ketepatan penggunaan media permainan Ubrok bagi siswa untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
3	Ketepatan penggunaan media Ubrok bagi guru BK dalam layanan bimbingan pada siswa.			✓	
4	Ketepatan penggunaan bahasa dalam media permainan Ubrok bagi siswa.			✓	
5	Ketepatan penggunaan bahasa dalam media permainan Ubrok bagi guru BK.			✓	
6	Ketepatan bentuk dan ukuran kartu pada media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
7	Ketepatan gambar pada sampul media permainan Ubrok.			✓	
8	Ketepatan gambar pada isi sub bab pendahuluan media Ubrok.				✓
9	Ketepatan gambar ilustrasi pada setiap tahap penggunaan media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
10	Ketepatan jenis dan ukuran huruf dalam media Ubrok bagi siswa.			✓	
11	Ketepatan jenis dan ukuran huruf dalam media Ubrok bagi guru BK			✓	
12	Ketepatan tahap-tahap permainan dalam media Ubrok untuk etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
13	Ketepatan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.				✓
Total Skor Penilaian					

Saran

.....
.....
.....

3. Aspek Kelayakan

No	Item Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kelayakan media permainan Ubrok bagi siswa untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.				✓
2	Kelayakan media bagi guru BK dalam membantu guru BK memberikan bimbingan pada siswa.			✓	
3	Kelayakan bentuk dan ukuran kartu pada media Ubrok untuk etika komunikasi interpersonal.				✓
4	Kelayakan gambaran umum media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.				✓
5	Kelayakan tujuan media Ubrok untuk etika komunikasi interpersonal.			✓	
6	Kelayakan rancangan kegiatan peningkatan etika komunikasi interpersonal untuk siswa SMA.			✓	
7	Kelayakan penggunaan bahasa dalam media permainan Ubrok untuk guru BK.			✓	
8	Kelayakan penggunaan bahasa dalam media permainan Ubrok bagi siswa SMA.				✓
9	Kelayakan gambar pada sampul media permainan Ubrok.				✓
10	Kelayakan gambar pada isi sub bab pendahuluan media Ubrok.			✓	
11	Kelayakan gambar pada setiap tahap penggunaan media Ubrok.				✓
12	Kelayakan jenis dan ukuran huruf dalam media Ubrok untuk guru BK.			✓	
13	Kelayakan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.				✓
14	Kelayakan tahap-tahap penggunaan media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
15	Kelayakan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.				✓
Total skor aspek kelayakan					

Saran

.....

.....

.....

4. ASPEK KETERLAKSANAAN

No	Item Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Keterlaksanaan media permainan media Ubrok bagi siswa untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.				✓
2	Keterlaksanaan media permainan bagi guru BK dalam memberikan bimbingan pada siswa.				✓
3	Keterlaksanaan rancangan kegiatan etika komunikasi interpersonal siswa.				✓
4	Keterlaksanaan tujuan penggunaan media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal .				✓
5	Keterlaksanaan sasaran penggunaan media Ubrok bagi siswa.				✓
6	Keterlaksanaan sasaran pengguna media Ubrok bagi guru BK.				✓
7	Keterlaksanaan tahap awal pada media permainan Ubrok.				✓
8	Keterlaksanaan tahap inti dalam media permainan Ubrok.				✓
9	Keterlaksanaan tahap akhir dalam media permainan Ubrok.				✓
10	Keterlaksanaan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.				✓
Total skor aspek ketepatan					

Saran

Layak digunakan.

.....

.....

.....

08/02/2024

Elva Firda M.

ANGKET AKSEPTABILITAS

sesuai. Apabila ada saran atau amsukan, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang tersedia. Penilaian panduan media permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) ini berbentuk skala dengan rentang 1 sampai dengan 4. Adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

Skala	Kriteria
1	Menunjukkan bahwa buku panduan tidak tepat/tidak berguna/tidak layak
2	Menunjukkan bahwa buku panduan kurang tepat/kurang berguna/kurang layak
3	Menunjukkan bahwa buku panduan tepat/berguna/layak
4	Menunjukkan bahwa buku panduan sangat tepat/sangat berguna/sangat layak

C. Aspek yang dinilai

Etika komunikasi interpersonal siswa SMA

Kriteria Penilaian:

1 = Tidak Berguna 2 = Kurang Berguna 3 = Berguna 4 = Sangat Berguna

1. Aspek Kegunaan

No	Item Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kegunaan media permainan Ubrok bagi siswa untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.				✓
2	Kegunaan media permainan Ubrok bagi guru BK dalam membantu memberikan layanan bimbingan pada siswa.				✓
3	Kegunaan gambaran umum media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.				✓
4	Kegunaan aturan penggunaan media permainan Ubrok.				✓
5	Kegunaan tujuan penggunaan media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.				✓
6	Kegunaan gambar ilustrasi pada setiap tahap dalam buku panduan Ubrok.				✓
7	Kegunaan rancangan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.				✓
8	Kegunaan tahap-tahap penggunaan media Ubrok meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
9	Kegunaan rancangan kegiatan peningkatan etika komunikasi interpersonal untuk siswa.				✓
10	Kegunaan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.				✓
Total skor aspek kegunaan					

Format penilaian ini berisi sejumlah pernyataan yang mencakup aspek ketepatan, kegunaan, kelayakan panduan media permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa SMA. Bapak/Ibu dapat menuliskannya menuliskan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang

Saran

.....
.....
.....
.....
.....

Etika komunikasi interpersonal siswa SMA

Kriteria Penilaian:

1 = Tidak Berguna 2 = Kurang Berguna 3 = Berguna 4 = Sangat Berguna

2. Aspek Ketepatan

No	Item Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Ketepatan media permainan Ubrok bagi siswa untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.				✓
2	Ketepatan media permainan Ubrok bagi guru BK dalam membantu memberikan bimbingan pada siswa.				✓
3	Ketepatan rancangan kegiatan peningkatan etika komunikasi interpersonal untuk siswa.				✓
4	Ketepatan penggunaan bahasa dalam media permainan Ubrok.				✓
5	Ketepatan penggunaan bahasa dalam panduan permainan Ubrok				✓
6	Ketepatan gambar pada sampul panduan permainan Ubrok.				✓
7	Ketepatan gambar pada isi sub bab pendahuluan permainan Ubrok.				✓
8	Ketepatan bentuk dan gambar ilustrasi pada media permainan Ubrok.				✓
9	Ketepatan jenis dan ukuran huruf dalam media permainan Ubrok.				✓
10	Ketepatan tahap-tahap dalam media permainan Ubrok.				✓
11	Ketepatan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.				✓
Total skor aspek ketepatan					

Saran

.....
.....
.....
.....
.....

Etika komunikasi interpersonal siswa SMA

Kriteria Penilaian:

1 = Tidak Berguna 2 = Kurang Berguna 3 = Berguna 4 = Sangat Berguna

3. Aspek Kelayakan

No	Item Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kelayakan media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal bagi siswa.				✓
2	Kelayakan media permainan Ubrok bagi guru BK dalam memberikan bimbingan pada siswa.				✓
3	Kelayakan bentuk dan ukuran kartu pada media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.				✓
4	Kelayakan tujuan media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.				✓
5	Kelayakan rancangan kegiatan peningkatan etika komunikasi interpersonal siswa.				✓
6	Kelayakan penggunaan bahasa dalam panduan permainan Ubrok.				✓
7	Kelayakan penggunaan bahasa dalam panduan permainan Ubrok.				✓
8	Kelayakan gambar pada sampul media permainan Ubrok.				✓
9	Kelayakan gambar pada setiap tahap panduan permainan Ubrok.				✓
10	Kelayakan jenis dan ukuran huruf dalam media permainan Ubrok.				✓
11	Kelayakan tahap-tahap permainan dalam media Ubrok.				✓
12	Kelayakan kartu Ubrok dalam meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
13	Kelayakan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.				✓
Total skor aspek kelayakan					

Saran

.....
.....
.....
.....

Etika komunikasi interpersonal siswa SMA

Kriteria Penilaian:

1 = Tidak Berguna 2 = Kurang Berguna 3 = Berguna 4 = Sangat Berguna


4. Aspek Keterlaksanaan

No	Item Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Keterlaksanaan media permainan media Ubrok bagi siswa untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.				✓
2	Keterlaksanaan media permainan bagi guru BK dalam memberikan bimbingan pada siswa.				✓
3	Keterlaksanaan rancangan kegiatan etika komunikasi interpersonal siswa.				✓
4	Keterlaksanaan tujuan penggunaan media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.				✓
5	Keterlaksanaan sasaran penggunaan media Ubrok bagi siswa.				✓
6	Keterlaksanaan sasaran pengguna media Ubrok bagi guru BK.				✓
7	Keterlaksanaan tahap awal pada media permainan Ubrok.				✓
8	Keterlaksanaan tahap inti dalam media permainan Ubrok.				✓
9	Keterlaksanaan tahap akhir dalam media permainan Ubrok.				✓
10	Keterlaksanaan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.				✓
Total skor aspek keterlaksanaan					

Saran

.....
.....
.....
.....

Surabaya, 21 Februari 2024


YASMU TRIANTI S.Psi
NIP. 19730224 200801 2006

**ANGKET AKSEPTABILITAS
UJI CALON PENGGUNA**

**Veranda Yuniar Maisefa
205000049**



Unipa Surabaya

**PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

2024

**FORMAT PENILAIAN
UJI CALON PENGGUNA**

**PANDUAN MEDIA PERMAINAN UBROK (UNO OBROLAN KITA) DALAM
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ETIKA
KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SMA**

Identitas

Nama : Ndaru Julianto Nugroho, S.Pd.
NIP : 19880707202211025
Bidang Keahlian :
Pekerjaan : Guru Bimbingan dan Konseling
Hari/Tanggal :

A. Pengantar

Bapak/Ibu yang saya hormati,

Saya Veranda Yuniar Maisefa mahasiswa program studi S1 Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Dalam rangka penelitian skripsi untuk menyelesaikan tugas akhir, saya melakukan penelitian pengembangan media permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa SMA.

Untuk memenuhi Prosedur ilmiah penelitian, sebelum panduan ini digunakan dalam penelitian sesungguhnya, dibutuhkan dari penilaian dari ahli (*expert judgement*) terkait aspek kegunaan, ketepatan, dan kelayakan panduan.

Sehubungan dengan itu, saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk bersedia menjadi *expert judgement* memberikan tanggapan/penilaian dan saran yang berkaitan dengan panduan media permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa SMA yang saya kembangkan.

Atas bantuan Bapak/Ibu meluangkan waktu dan mencurahkan pemikiran untuk membaca, mempelajari serta memberikan penilaian dan saran terhadap panduan ini saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk

Format penilaian ini berisi sejumlah pernyataan yang mencakup aspek ketepatan, kegunaan, kelayakan panduan media permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa SMA. Bapak/Ibu dapat menuliskannya menuliskan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang

sesuai. Apabila ada saran atau amsukan, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang tersedia. Penilaian panduan media permainan UBROK (UNO Obrolan Kita) ini berbentuk skala dengan rentang 1 sampai dengan 4. Adapun kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

Skala	Kriteria
1	Menunjukkan bahwa buku panduan tidak tepat/tidak berguna/tidak layak
2	Menunjukkan bahwa buku panduan kurang tepat/kurang berguna/kurang layak
3	Menunjukkan bahwa buku panduan tepat/berguna/layak
4	Menunjukkan bahwa buku panduan sangat tepat/sangat berguna/sangat layak

C. Aspek yang dinilai

Etika komunikasi interpersonal siswa SMA

Kriteria Penilaian:

1 = Tidak Berguna 2 = Kurang Berguna 3 = Berguna 4 = Sangat Berguna

1. Aspek Kegunaan

No	Item Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kegunaan media permainan Ubrok bagi siswa untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
2	Kegunaan media permainan Ubrok bagi guru BK dalam membantu memberikan layanan bimbingan pada siswa.			✓	
3	Kegunaan gambaran umum media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.				✓
4	Kegunaan aturan penggunaan media permainan Ubrok.			✓	
5	Kegunaan tujuan penggunaan media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
6	Kegunaan gambar ilustrasi pada setiap tahap dalam buku panduan Ubrok.			✓	
7	Kegunaan rancangan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.				✓
8	Kegunaan tahap-tahap penggunaan media Ubrok meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
9	Kegunaan rancangan kegiatan peningkatan etika komunikasi interpersonal untuk siswa.			✓	
10	Kegunaan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
Total skor aspek kegunaan					

Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Etika komunikasi interpersonal siswa SMA

Kriteria Penilaian:

1 = Tidak Berguna 2 = Kurang Berguna 3 = Berguna 4 = Sangat Berguna

2. Aspek Ketepatan

No	Item Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Ketepatan media permainan Ubrok bagi siswa untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
2	Ketepatan media permainan Ubrok bagi guru BK dalam membantu memberikan bimbingan pada siswa.			✓	
3	Ketepatan rancangan kegiatan peningkatan etika komunikasi interpersonal untuk siswa.			✓	
4	Ketepatan penggunaan bahasa dalam media permainan Ubrok.			✓	
5	Ketepatan penggunaan bahasa dalam panduan permainan Ubrok			✓	
6	Ketepatan gambar pada sampul panduan permainan Ubrok.				✓
7	Ketepatan gambar pada isi sub bab pendahuluan permainan Ubrok.				✓
8	Ketepatan bentuk dan gambar ilustrasi pada media permainan Ubrok.			✓	
9	Ketepatan jenis dan ukuran huruf dalam media permainan Ubrok.				✓
10	Ketepatan tahap-tahap dalam media permainan Ubrok.			✓	
11	Ketepatan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
Total skor aspek ketepatan					

Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Etika komunikasi interpersonal siswa SMA

Kriteria Penilaian:

1 = Tidak Berguna 2 = Kurang Berguna 3 = Berguna 4 = Sangat Berguna

3. Aspek Kelayakan

No	Item Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kelayakan media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal bagi siswa.			✓	
2	Kelayakan media permainan Ubrok bagi guru BK dalam memberikan bimbingan pada siswa.				✓
3	Kelayakan bentuk dan ukuran kartu pada media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
4	Kelayakan tujuan media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.				✓
5	Kelayakan rancangan kegiatan peningkatan etika komunikasi interpersonal siswa.			✓	
6	Kelayakan penggunaan bahasa dalam panduan permainan Ubrok.			✓	
7	Kelayakan penggunaan bahasa dalam panduan permainan Ubrok.				✓
8	Kelayakan gambar pada sampul media permainan Ubrok.			✓	
9	Kelayakan gambar pada setiap tahap panduan permainan Ubrok.			✓	
10	Kelayakan jenis dan ukuran huruf dalam media permainan Ubrok.			✓	
11	Kelayakan tahap-tahap permainan dalam media Ubrok.			✓	
12	Kelayakan kartu Ubrok dalam meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.				✓
13	Kelayakan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
Total skor aspek kelayakan					

Saran

.....

.....

.....

.....

Etika komunikasi interpersonal siswa SMA

Kriteria Penilaian:

1 = Tidak Berguna 2 = Kurang Berguna 3 = Berguna 4 = Sangat Berguna

4. Aspek Keterlaksanaan

No	Item Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Keterlaksanaan media permainan media Ubrok bagi siswa untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
2	Keterlaksanaan media permainan bagi guru BK dalam memberikan bimbingan pada siswa.			✓	
3	Keterlaksanaan rancangan kegiatan etika komunikasi interpersonal siswa.				✓
4	Keterlaksanaan tujuan penggunaan media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.			✓	
5	Keterlaksanaan sasaran penggunaan media Ubrok bagi siswa.				✓
6	Keterlaksanaan sasaran pengguna media Ubrok bagi guru BK.			✓	
7	Keterlaksanaan tahap awal pada media permainan Ubrok.			✓	
8	Keterlaksanaan tahap inti dalam media permainan Ubrok.			✓	
9	Keterlaksanaan tahap akhir dalam media permainan Ubrok.			✓	
10	Keterlaksanaan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.				✓
Total skor aspek keterlaksanaan					

Saran

.....
.....
.....
.....

Surabaya, 21 Februari 2024


M. Julianto Nugroho, S.Pd
NIP. 19880707202211025

Lampiran 7 Hasil Analisis Penilaian Ahli Isi Melalui Uji Inter-rater agreement model

**HASIL ANALISIS PENILAIAN AHLI ISI MELALUI
UJI INTER-RATER AGREEMENT MODEL**

1. Hasil penilaian ahli isi pada aspek kegunaan media permainan

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
Aspek Kegunaan	1. Kegunaan media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.	3	3	D
	2. Kegunaan media permainan Ubrok bagi guru BK dalam membantu memberikan layanan bimbingan pada siswa.	3	3	D
	3. Kegunaan gambaran umum media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal.	3	3	D
	4. Kegunaan aturan penggunaan media permainan Ubrok.	3	3	D
	5. Kegunaan tujuan penggunaan media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal	3	3	D

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
	6. Kegunaan gambar ilustrasi pada setiap tahap dalam buku panduan Ubrok.	3	3	D
	7. Rancangan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa.	3	3	D
	8. Kegunaan tahap-tahap penggunaan media Ubrok meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa	3	3	D
	9. Kegunaan kartu biru dalam permainan Ubrok	3	3	D
	10. Kegunaan buku panduan untuk guru BK dalam permainan Ubrok	3	3	D

Hasil analisis dengan menggunakan uji *inter-rater agreement model*

PENDAPAT AHLI 1

Relevansi Rendah (1-2) Relevansi Tinggi (3-4)

PENDAPAT AHLI 2	Relevansi Rendah (1-2)	0 (A)	0 (B)
	Relevansi Tinggi (3-4)	0 (C)	10 (D)

$$\text{Indeks Uji Ahli} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{10}{0+0+0+10} = \frac{10}{10} = 1$$

2. Hasil penilaian ahli isi pada aspek ketepatan media permainan

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
Aspek Ketepatan	1. Ketepatan penggunaan teori etika komunikasi interpersonal	4	3	D
	2. Ketepatan penggunaan media permainan Ubrok bagi siswa untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal	3	3	D

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
Aspek Ketepatan	3. Ketepatan penggunaan media Ubrok bagi guru BK dalam dalam layanan bimbingan pada siswa	3	3	D
	4. Ketepatan penggunaan bahasa dalam media permainan Ubrok bagi siswa	4	3	D
	5. Ketepatan penggunaan bahasa dalam media permainan Ubrok bagi guru BK	3	3	D
	6. Ketepatan bentuk dan ukuran kartu pada media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa	3	3	D
	7. Ketepatan gambar pada sampul media permainan Ubrok	3	3	D
	8. Ketepatan gambar pada isi sub bab pendahuluan media Ubrok	4	4	D
	9. Ketepatan gambar ilustrasi pada setiap tahap penggunaan media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa	3	3	D

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
	10. Ketepatan jenis dan ukuran huruf dalam media Ubrok bagi siswa	3	3	D
	11. Ketepatan jenis dan ukuran huruf dalam media Ubrok bagi guru BK.	3	3	D
	12. Ketepatan tahap-tahap permainan dalam media Ubrok untuk etika komunikasi interpersonal siswa	3	3	D
	13. Ketepatan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa	3	4	D

Hasil analisis dengan menggunakan uji *inter-rater agreement model*

PENDAPAT AHLI 1

Relevansi Rendah (1-2) Relevansi Tinggi (3-4)

PENDAPAT AHLI 2	Relevansi Rendah (1-2)	0 (A)	0 (B)
	Relevansi Tinggi (3-4)	0 (C)	13 (D)

--	--

$$\text{Indeks Uji Ahli} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{13}{0+0+0+13} = \frac{13}{13} = 1$$

3. Hasil penilaian ahli isi pada aspek kelayakan media permainan

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
Aspek Kelayakan	1. Kelayakan media permainan Ubrok bagi siswa untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal	3	4	D
	2. Kelayakan media bagi guru BK dalam membantu guru BK memberikan bimbingan pada siswa	3	3	D
	3. Kelayakan bentuk dan ukuran kartu pada media Ubrok untuk etika komunikasi interpersonal	4	4	D
	4. Kelayakan gambaran umum media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal	3	4	D
	5. Kelayakan tujuan media Ubrok untuk etika komunikasi interpersonal	3	3	D
	6. Kelayakan rancangan kegiatan peningkatan etika	3	3	D

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
	komunikasi interpersonal untuk siswa SMA			
	7. Kelayakan penggunaan bahasa dalam media permainan Ubrok untuk guru BK	4	3	D
	8. Kelayakan penggunaan bahasa dalam media permainan Ubrok bagi siswa SMA	4	4	D
	9. Kelayakan gambar pada sampul media permainan Ubrok	4	4	D
	10. Kelayakan gambar pada isi sub bab pendahuluan media Ubrok	4	3	D
	11. Kelayakan gambar pada setiap tahap penggunaan media Ubrok	4	4	D
	12. Kelayakan jenis dan ukuran huruf dalam media Ubrok untuk guru BK	4	3	D
	13. Kelayakan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal	3	4	D
	14. Kelayakan tahap-tahap penggunaan media Ubrok untuk meningkatkan etika	3	3	D

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
	komunikasi interpersonal siswa			
	15. Kelayakan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal	3	4	D

Hasil analisis dengan menggunakan uji *inter-rater agreement model*

PENDAPAT AHLI 1

Relevansi Rendah (1-2)	Relevansi Tinggi (3-4)
------------------------	------------------------

PENDAPAT AHLI 2	Relevansi Rendah (1-2)	0 (A)	0 (B)
	Relevansi Tinggi (3-4)	0 (C)	15 (D)

$$\text{Indeks Uji Ahli} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{15}{0+0+0+15} = \frac{15}{15} = 1$$

4. Hasil penilaian ahli isi pada aspek keterlaksanaan media permainan

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
Aspek Keterlaksanaan	1. Keterlaksanaan media permainan media Ubrok bagi siswa untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal	4	4	D
	2. Keterlaksanaan media permainan bagi guru BK dalam memberikan bimbingan pada siswa	4	4	D
	3. Keterlaksanaan rancangan kegiatan etika komunikasi interpersonal siswa	4	4	D
	4. Keterlaksanaan tujuan penggunaan media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal	4	4	D
	5. Keterlaksanaan sasaran penggunaan media Ubrok bagi siswa	4	4	D
	6. Keterlaksanaan sasaran pengguna media Ubrok bagi guru BK	4	4	D
	7. Keterlaksanaan tahap awal pada media permainan Ubrok	4	4	D

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
	8. Keterlaksanaan tahap inti dalam media permainan Ubrok	4	4	D
	9. Keterlaksanaan tahap akhir dalam media permainan Ubrok	4	4	D
	10. Keterlaksanaan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa	4	4	D

Hasil analisis dengan menggunakan uji *inter-rater agreement model*

PENDAPAT AHLI 1

Relevansi Rendah (1-2) Relevansi Tinggi (3-4)

PENDAPAT AHLI 2

Relevansi Rendah (1-2) Relevansi Tinggi (3-4)

0 (A)	0 (B)
0 (C)	10 (D)

$$\text{Indeks Uji Ahli} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{10}{0+0+0+10} = \frac{10}{10} = 1$$

Lampiran 8 Hasil Analisis Penilaian Ahli Media Uji Inter-rater agreement model

HASIL ANALISIS PENILAIAN AHLI MEDIA MELALUI UJI INTER-RATER AGREEMENT MODEL

1. Hasil penilaian ahli media pada aspek tampilan secara keseluruhan peroduk pengembangan

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
Ukuran Buku	1. Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO: A5 (148mm x 210 mm) atau B5 (176 mm X 250 mm)	4	4	D
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi buku	4	4	D
Tata letak cover buku	3. Penataan unsur tata letak pada cover muka, belakang, dan punggung memiliki kesatuan	4	3	D
	4. Penataan tata letak unsur pada muka, punggung, dan belakang sesuai/harmonis dan memberikan kesan irama yang baik	4	4	D
	5. Menampilkan pusat pandang (<i>point center</i>) yang baik dan jelas	4	4	D

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
	6. Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi logo, dll)	3	4	D
	7. Ukuran unsur tata letak proposional dengan ukuran buku	4	4	D
	8. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi (material isi buku)	3	4	D
	9. Menampilkan kontras yang baik.	3	4	D
	10. Penampilan unsur tata letak konsisten (sesuai pola)	4	4	D
	11. Penempatan unsur tata letak konsisten dalam satu seri buku	4	4	D
Tipografi cover buku	12. Ukuran huruf judul buku lebih dominan dibandingkan (nama pengarang dan nama penerbit)	4	4	D
	13. Warna judul buku kontras dengan warna latar belakang	4	4	D
	14. Ukuran huruf proporsional dibandingkan dengan ukuran buku	4	4	D
	15. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	4	4	D
	16. Tidak menggunakan huruf hias/dekorasi	4	3	D

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
	17. Sesuai dengan jenis huruf untuk isi/materi	4	3	D
Ilustrasi cover buku	18. Ilustrasi dapat menggambarkan isi/materi buku	4	3	D
	19. Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter obyek	3	4	D
	20. Kesesuaian bentuk, warna dan ukuran unsur tata letak	4	4	D
	21. Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai	4	4	D
	22. Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter obyek	4	4	D
	23. Kesesuaian bentuk, warna dan ukuran unsur tata letak	4	4	D
	24. Judul bab	4	4	D
	25. Sub judul bab	4	4	D
	26. Angka halaman/folios	4	4	D
	27. Ilustrasi	3	4	D
	28. Keterangan gambar (caption)	4	4	D
	29. Ruang putih	4	4	D
	30. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman	4	4	D
	31. Penempatan, judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan	4	4	D

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
	gambar tidak mengganggu pemahaman			
Tipografi Isi Buku	32. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	4	4	D
	33. Tidak menggunakan jenis huruf hias/dekoratif	4	4	D
	34. Penggunaan variasi huruf (bold, italic, capital, small capital) tidak	3	4	D
	35. Besar huruf sesuai dengan peruntukannya	4	4	D
	36. Jenis huruf sesuai dengan materi isi	4	3	D
	37. Panjang baris teks maksimal 78 karakter	3	3	D
	38. Spasi antar baris susunan teks normal	4	4	D
	39. Jarak antara huruf kerning normal	4	4	D
	40. Jenjang/hierarki judul-judul jelas dan konsisten	4	4	D
	41. Jenjang/hierarki judul-judul proporsional	4	4	D
	42. Tidak terdapat alur putih dalam susunan teks	4	4	D
	43. Tanda pemotongan kata (<i>hyphenation</i>)	4	4	D
	44. Mampu mengungkapkan makna/arti dari obyek	4	4	D

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
	45. Bentuk proporsional	3	3	D
	46. Bentuk dan skala sesuai dengan kenyataan/realistis	3	3	D
	47. Keseluruhan ilustrasi serasi	4	4	D
	48. Goresan garis dan raster tegas dan jelas	4	4	D
	49. Kreatif dan dinamis	4	4	D
Media Kartu Ubrok	50. Gambar cover media Ubrok	4	4	D
	51. Penataan unsur tata letak pada bagian depan dan punggung media Ubrok memiliki kesatuan (unity)	4	4	D
	52. Penataan tata letak unsur pada muka dan punggung sesuai/harmonis dan memberikan irama yang baik.	4	4	D
	53. Menampilkan pusat pandang (point center) yang baik dan jelas	4	3	D
	54. Menampilkan kontras yang baik	4	4	D
	55. Jenis huruf isi Ubrok	4	4	D
	56. Ukuran huruf isi Ubrok	4	4	D
	57. Penggunaan kata	4	4	D
	58. Kejelasan tulisan	4	4	D
59. Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf	4	4	D	

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
	60. Kesesuaian warna dengan karakteristik sasaran	4	4	D
	61. Kesesuaian warna merah (primer)	4	4	D
	62. Kesesuaian warna biru (primer)	4	4	D
	63. Kesesuaian warna kuning (primer)	4	4	D
	64. Kesesuaian warna hijau (skunder)	4	4	D
	65. Kesesuaian warna lainnya yang digunakan	3	4	D
	Ilustrasi Media Ubrok	66. Ilustrasi dapat menggambarkan isi/materi	4	4
	67. Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter obyek	4	4	D
	68. Bentuk, warna, ukuran, proporsi, obyek yang sesuai	4	4	D
	69. Ilustrasi menimbulkan daya tarik siswa	4	4	D
	70. Kemudahan penggunaan media Ubrok	4	4	D
	71. Kepraktisan bentuk media yang digunakan	4	4	D
	72. Kegunaan media mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah	4	4	D

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
	73. Menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran atau layanan	4	4	D
	74. Menumbuhkan minat dan ketertarikani siswa dalam mengikuti layanan bimbingan konseling	4	4	D

Hasil analisis dengan menggunakan uji *inter-rater agreement model*

PENDAPAT AHLI 1

Relevansi Rendah (1-2) Relevansi Tinggi (3-4)

PENDAPAT AHLI 2	Relevansi Rendah (1-2)	0 (A)	0 (B)
	Relevansi Tinggi (3-4)	0 (C)	74 (D)

$$\text{Indeks Uji Ahli} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{74}{0+0+0+74} = \frac{74}{74} = 1$$

Lampiran 9 Hasil Analisis Penilaian Calon Pengguna Melalui Uji Inter-rater agreement model

Hasil Penilaian Calon Pengguna Terhadap Produk Pengembangan

1. Hasil penilaian calon pengguna terhadap aspek kegunaan media permainan

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
Aspek Kegunaan	75. Kegunaan media permainan Ubrok bagi siswa untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal	4	3	D
	76. Kegunaan media permainan Ubrok bagi guru BK dalam membantu memberikan layanan bimbingan pada siswa	4	3	D
	77. Kegunaan gambaran umum media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal	4	4	D
	78. Kegunaan aturan penggunaan media permainan Ubrok	4	3	D

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
	79. Kegunaan tujuan penggunaan media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal	4	3	D
	80. Kegunaan gambar ilustrasi pada setiap tahap dalam buku panduan Ubrok	4	3	D
	81. Kegunaan rancangan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa	4	4	D
	82. Kegunaan tahap-tahap penggunaan media Ubrok meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa	3	3	D
	83. Kegunaan rancangan kegiatan peningkatan etika komunikasi interpersonal untuk siswa	4	3	D
	84. Kegunaan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal	4	3	D

Hasil analisis dengan menggunakan uji *inter-rater agreement model*

PENDAPAT AHLI 1

Relevansi Rendah (1-2) Relevansi Tinggi (3-4)

PENDAPAT AHLI 2	Relevansi Rendah (1-2)	0 (A)	0 (B)
	Relevansi Tinggi (3-4)	0 (C)	10 (D)

$$\text{Indeks Uji Ahli} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{10}{0+0+0+10} = \frac{10}{10} = 1$$

2. Hasil penilaian calon pengguna terhadap aspek ketepatan media permainan

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
Aspek ketepatan	1. Ketepatan media permainan Ubrok bagi siswa untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal	4	3	D
	2. Ketepatan media permainan Ubrok bagi guru BK dalam membantu memberikan bimbingan pada siswa	4	3	D
	3. Ketepatan rancangan kegiatan peningkatan etika komunikasi interpersonal untuk siswa	4	3	D
	4. Ketepatan penggunaan bahasa dalam media permainan Ubrok	4	3	D
	5. Ketepatan penggunaan bahasa dalam panduan permainan Ubrok	4	3	D
	6. Ketepatan gambar pada sampul panduan permainan Ubrok	4	4	D
	7. Ketepatan gambar pada isi sub bab pendahuluan permainan Ubrok	4	4	D
	8. Ketepatan bentuk dan gambar ilustrasi pada media permainan Ubrok	4	3	D
	9. Ketepatan jenis dan ukuran huruf dalam media permainan Ubrok	4	4	D
	10. Ketepatan tahap-tahap dalam media permainan Ubrok	3	3	D

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
	11. Ketepatan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal	4	3	D

Hasil analisis dengan menggunakan uji *inter-rater agreement model*

PENDAPAT AHLI 1

Relevansi Rendah (1-2) Relevansi Tinggi (3-4)

PENDAPAT AHLI 2	Relevansi Rendah (1-2)	0 (A)	0 (B)
	Relevansi Tinggi (3-4)	0 (C)	11 (D)

$$\text{Indeks Uji Ahli} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{11}{0+0+0+11} = \frac{11}{11} = 1$$

3. Hasil penilaian calon pengguna terhadap aspek kelayakan media permainan

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
Aspek kelayakan	1. Kelayakan media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal bagi siswa	4	3	D
	2. Kelayakan media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal bagi siswa	4	4	D
	3. Kelayakan bentuk dan ukuran kartu pada media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa	4	3	D
	4. Kelayakan tujuan media permainan Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa	4	4	D
	5. Kelayakan rancangan kegiatan peningkatan etika komunikasi interpersonal siswa	4	3	D
	6. Kelayakan penggunaan bahasa dalam panduan permainan Ubrok	4	3	D
	7. Kelayakan penggunaan bahasa dalam panduan permainan Ubrok	4	4	D
	8. Kelayakan gambar pada sampul media permainan Ubrok	4	3	D

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
	9. Kelayakan gambar pada setiap tahap panduan permainan Ubrok	4	3	D
	10. Kelayakan jenis dan ukuran huruf dalam media permainan Ubrok	4	3	D
	11. Kelayakan tahap-tahap permainan dalam media Ubrok	4	3	D
Aspek kelayakan	12. Kelayakan kartu Ubrok dalam meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa	3	4	D
	13. Kelayakan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal	4	3	D

Hasil analisis dengan menggunakan uji *inter-rater agreement model*

PENDAPAT AHLI 1

Relevansi Rendah (1-2) Relevansi Tinggi (3-4)

PENDAPAT AHLI 2

Relevansi Rendah (1-2)

0 (A)	0 (B)
--------------	--------------

Relevansi
Tinggi
(3-4)

0 (C)	13 (D)
------------------	-------------------

$$\text{Indeks Uji Ahli} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{13}{0+0+0+13} = \frac{13}{13} = 1$$

4. Hasil penilaian calon pengguna terhadap aspek keterlaksanaan media permainan

Aspek yang dinilai	Deskriptor	Penilai		Ket
		I	II	
Aspek keterlaksanaan	1. Keterlaksanaan media permainan media Ubrok bagi siswa untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal	4	3	D
	2. Keterlaksanaan media permainan bagi guru BK dalam memberikan bimbingan pada siswa	4	3	D

Aspek keterlaksanaan	3. Keterlaksanaan rancangan kegiatan etika komunikasi interpersonal siswa	4	4	D
	4. Keterlaksanaan tujuan penggunaan media Ubrok untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal	4	3	D
	5. Keterlaksanaan sasaran penggunaan media Ubrok bagi siswa	4	4	D
	6. Keterlaksanaan sasaran pengguna media Ubrok bagi guru BK	4	3	D
	7. Keterlaksanaan tahap awal pada media permainan Ubrok	4	3	D

	8. Keterlaksanaan tahap inti dalam media permainan Ubrok	4	3	D
	9. Keterlaksanaan tahap akhir dalam media permainan Ubrok	4	3	D
	10. Keterlaksanaan kegiatan diskusi dan refleksi diri untuk meningkatkan etika komunikasi interpersonal siswa	4	4	D

Hasil analisis dengan menggunakan uji *inter-rater agreement model*

PENDAPAT AHLI 1

Relevansi Rendah (1-2)	Relevansi Tinggi (3-4)
------------------------------	------------------------------

PENDAPAT AHLI 2	Relevansi Rendah (1-2)	0 (A)	0 (B)
	Relevansi Tinggi (3-4)	0 (C)	10 (D)

$$\text{Indeks Uji Ahli} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{10}{0+0+0+10} = \frac{10}{10} = 1$$

Lampiran 9 Hasil Analisis Penilaian Uji Ahli Isi Melalui Uji Statistik Deskriptif

HASIL PENILAIAN AHLI ISI MELALUI UJI STATISTIK DESKRIPTIF

1. Hasil penilaian ahli isi pada aspek kegunaan media permainan

Statistics

		Ahli1	Ahli2
N	Valid	10	10
	Missing	0	0
Mean		3.0000	3.0000
Median		3.0000	3.0000
Mode		3.00	3.00
Std. Deviation		.00000	.00000
Minimum		3.00	3.00
Maximum		3.00	3.00

Ahli1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.0	10	100.0	100.0	100.0
	0				

Ahli2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	10	100.0	100.0	100.0

2. Hasil penilaian ahli isi pada aspek ketepatan media permainan

Statistics

	Ahli1	Ahli2
--	-------	-------

N	Valid	13	13
	Missing	0	0
Mean		3.2308	3.1538
Median		3.0000	3.0000
Mode		3.00	3.00
Std. Deviation		.43853	.37553
Minimum		3.00	3.00
Maximum		4.00	4.00

Ahli1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	10	76.9	76.9	76.9
	4.00	3	23.1	23.1	100.0
	Total	13	100.0	100.0	

Ahli2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	11	84.6	84.6	84.6
	4.00	2	15.4	15.4	100.0
	Total	13	100.0	100.0	

- Hasil penilaian ahli isi pada aspek kelayakan media permainan

Statistics

		Ahli1	Ahli2
N	Valid	15	15
	Missing	0	0
Mean		3.4667	3.5333
Median		3.0000	4.0000
Mode		3.00	4.00
Std. Deviation		.51640	.51640
Minimum		3.00	3.00
Maximum		4.00	4.00

Ahli1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	8	53.3	53.3	53.3
	4.00	7	46.7	46.7	100.0
Total		15	100.0	100.0	

Ahli2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	7	46.7	46.7	46.7
	4.00	8	53.3	53.3	100.0
Total		15	100.0	100.0	

- Hasil penilaian ahli isi pada aspek keterlaksanaan media permainan

Statistics

		Ahli1	Ahli2
N	Valid	10	10
	Missing	0	0
Mean		4.0000	4.0000
Median		4.0000	4.0000
Mode		4.00	4.00
Std. Deviation		.00000	.00000
Minimum		4.00	4.00
Maximum		4.00	4.00

Ahli1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4.00	10	100.0	100.0	100.0

Ahli2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4.00	10	100.0	100.0	100.0

Lampiran 10 Hasil Analisis Penilaian Uji Ahli Media Melalui Uji Statistic Deskriptif

HASIL ANALISIS PENILAIAN UJI AHLI MEDIA MELALUI UJI STATISTIC DESKRIPTIF

1. Hasil Penilaian ahli media pada aspek tampilan secara keseluruhan pada produk pengembangan

Statistics

		Ahli1	Ahli2
N	Valid	74	74
	Missing	0	0
Mean		3.8649	3.8784
Median		4.0000	4.0000
Mode		4.00	4.00
Std. Deviation		.34420	.32908
Range		1.00	1.00
Minimum		3.00	3.00
Maximum		4.00	4.00

Ahli1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	10	13.5	13.5	13.5
	4.00	64	86.5	86.5	100.0
Total		74	100.0	100.0	

Ahli2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	9	12.2	12.2	12.2
	4.00	65	87.8	87.8	100.0
Total		74	100.0	100.0	

Lampiran 11 Hasil Analisis Penilaian Uji Ahli Calon Pengguna Melalui Uji Statistik Deskriptif

**HASIL PENILAIAN AHLI ISI MELALUI UJI STATISTIK
DESKRIPTIF**

- Hasil penilaian calon pengguna terhadap aspek kegunaan media

Statistics

		Ahli1	Ahli2
N	Valid	10	10
	Missing	0	0
Mean		3.9000	3.2000
Median		4.0000	3.0000
Mode		4.00	3.00
Std. Deviation		.31623	.42164
Minimum		3.00	3.00
Maximum		4.00	4.00

Ahli1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	1	10.0	10.0	10.0
	4.00	9	90.0	90.0	100.0
Total		10	100.0	100.0	

Ahli2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	8	80.0	80.0	80.0
	4.00	2	20.0	20.0	100.0
Total		10	100.0	100.0	

- Hasil penilaian calon pengguna terhadap aspek ketepatan media permainan

Statistics

		Ahli1	Ahli2
--	--	-------	-------

N	Valid	11	11
	Missing	0	0
Mean		3.9091	3.2727
Median		4.0000	3.0000
Mode		4.00	3.00
Std. Deviation		.30151	.46710
Minimum		3.00	3.00
Maximum		4.00	4.00

Ahli1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	1	9.1	9.1	9.1
	4.00	10	90.9	90.9	100.0
	Total	11	100.0	100.0	

Ahli2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	8	72.7	72.7	72.7
	4.00	3	27.3	27.3	100.0
	Total	11	100.0	100.0	

- Hasil penilaian calon pengguna terhadap aspek ketepatan media permainan

Statistics

		Ahli1	Ahli2
N	Valid	13	13
	Missing	0	0
Mean		3.9231	3.3077
Median		4.0000	3.0000
Mode		4.00	3.00
Std. Deviation		.27735	.48038
Minimum		3.00	3.00
Maximum		4.00	4.00

Ahli1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	1	7.7	7.7	7.7
	4.00	12	92.3	92.3	100.0
Total		13	100.0	100.0	

Ahli2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	9	69.2	69.2	69.2
	4.00	4	30.8	30.8	100.0
Total		13	100.0	100.0	

4. Hasil penilaian calon pengguna terhadap aspek keterlaksanaan media permainan

Statistics

		Ahli1	Ahli2
N	Valid	10	10
	Missing	0	0
Mean		4.0000	3.3000
Median		4.0000	3.0000
Mode		4.00	3.00
Std. Deviation		.00000	.48305
Minimum		4.00	3.00
Maximum		4.00	4.00

Ahli1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4.00	10	100.0	100.0	100.0

Ahli2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	7	70.0	70.0	70.0
	4.00	3	30.0	30.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

