

Development of Domino-Based Learning Media to Improve Social Skills of Grade VII Students at SMP IT Al-Hijrah

Silpia Mahdalena Rambe¹, Yenti Arsini²

^{1,2}*Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia*

Corresponding Author:  silpia303223044@uinsu.ac.id, yentiarsini@uinsu.ac.id

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received

June 09, 2026

Revised

June 29, 2026

Accepted

July 01, 2026

This study aims to develop domino media as a tool in group guidance services to provide an understanding of social skills among students at SMP IT Al-Hijrah. Problems related to students' social skills are still frequently found, such as a lack of cooperation, low empathy toward peers, and difficulties in expressing opinions. Therefore, attractive and interactive media are needed to help students understand social skills more optimally. This study employed the Research and Development (R&D) method using the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The subjects of this study were students of SMP IT Al-Hijrah. The results of the study indicate that the domino media has a high level of feasibility, with material expert validation reaching 85% (feasible category) and media expert validation reaching 85.8% (very feasible category). A trial involving 20 students showed that the domino media was able to support students' understanding of social skills, as indicated by better participation, improved communication skills, enhanced cooperation, and a deeper understanding of social skills. Student and teacher responses reached 90% (very good category). Thus, the domino media is considered feasible and provides optimal outcomes in guidance and counseling services to support students' understanding of social skills.

Keywords: *Domino Media, Media Development, Social Skills.*

How to cite

Rambe, S. M., & Arsini, Y. (2026). Development of Domino-Based Learning Media to Improve Social Skills of Grade VII Students at SMP IT Al-Hijrah. *Journal of Society Counseling*, 4(2). DOI: <https://doi.org/10.59388/josc.v4i2.927>

Journal Homepage

<https://journal.scidacplus.com/index.php/josc>

This is an open-access article under the CC BY-SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

ScidacPlus

PENDAHULUAN

Keterampilan sosial merupakan salah satu kompetensi esensial dalam perkembangan peserta didik karena berperan dalam membentuk kemampuan individu untuk berinteraksi, bekerja sama, serta membangun hubungan positif dengan lingkungan sosialnya. Dalam konteks pendidikan modern, keberhasilan peserta didik tidak hanya ditentukan oleh kemampuan akademik (*hard skills*), tetapi juga oleh kemampuan nonakademik (*soft skills*), termasuk keterampilan sosial. Berbagai penelitian dalam bidang pengembangan sumber daya manusia menunjukkan bahwa keberhasilan individu dalam kehidupan dan dunia kerja tidak hanya ditentukan oleh kemampuan akademik (*hard skills*), tetapi juga oleh keterampilan nonakademik (*soft skills*), termasuk keterampilan sosial. Beberapa studi dalam literatur pendidikan dan psikologi organisasi menegaskan bahwa *soft skills* memiliki peran yang sangat signifikan dalam

menentukan keberhasilan individu dalam beradaptasi, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam berbagai konteks sosial dan profesional (Tripathy, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial merupakan kompetensi penting yang perlu dikembangkan secara sistematis melalui proses pendidikan di sekolah. Sejalan dengan perkembangan ilmu pendidikan abad ke-21, keterampilan sosial dipandang sebagai bagian dari kompetensi utama yang harus dimiliki peserta didik, yang meliputi kemampuan komunikasi, kolaborasi, empati, dan pengendalian diri. *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) menekankan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berinteraksi secara efektif melalui komunikasi, kerja sama, dan pemahaman terhadap orang lain dalam berbagai konteks sosial (Education & Committee, 2018). Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan sosial peserta didik.

Namun demikian, hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan maret-april 2026 di kelas VII SMP IT Al-Hijrah dengan melibatkan sekitar 20 siswa menunjukkan bahwa keterampilan sosial peserta didik masih tergolong rendah. Observasi dilakukan melalui pengamatan aktivitas pembelajaran kelompok dengan menggunakan indikator keterampilan sosial, yaitu keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan bekerja sama, empati terhadap teman, serta pengendalian emosi dalam diskusi kelas. Hasil observasi menunjukkan beberapa permasalahan yang cukup dominan, antara lain masih banyak siswa yang pasif dan kurang berani mengemukakan pendapat saat diskusi berlangsung, sebagian siswa cenderung memilih bekerja secara individual meskipun kegiatan dilakukan secara kelompok, serta masih ditemukan sikap kurang menghargai pendapat teman dan respons emosional yang kurang stabil ketika terjadi perbedaan pandangan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan ideal pengembangan keterampilan sosial dalam pembelajaran dengan realitas yang terjadi di kelas (Susilowati, 2022).

Dalam praktiknya, layanan bimbingan dan konseling di sekolah yang seharusnya berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan diskusi sederhana. Penggunaan media yang bersifat interaktif dan inovatif masih terbatas, sehingga partisipasi siswa dalam layanan bimbingan kelompok belum optimal. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses layanan serta kurangnya pemahaman terhadap materi keterampilan sosial yang disampaikan (Azizah et al., 2025) dan (Sigit Dwi Sucipto et al., 2024). Perkembangan terkini dalam bidang pendidikan dan bimbingan konseling menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa. Media pembelajaran yang interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi, perhatian, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Safitri & Marjo, 2019; Herawati et al., 2020). Selain itu, berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa. Namun demikian, penelitian yang secara spesifik mengembangkan media permainan domino dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman keterampilan sosial siswa masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penggunaan media permainan secara umum dalam pembelajaran, bukan pada pengembangan media yang secara khusus dirancang untuk layanan bimbingan dan konseling dengan tujuan penguatan keterampilan sosial. Berdasarkan kesenjangan tersebut, peneliti berargumentasi bahwa diperlukan inovasi media layanan bimbingan kelompok yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga interaktif dan kontekstual dengan kebutuhan siswa.

Media domino dipilih karena memiliki karakteristik permainan yang sederhana, fleksibel, dan dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan layanan. Dalam penelitian ini, media domino dikembangkan dengan memuat situasi sosial, perilaku sosial, serta refleksi interaksi antarsiswa sehingga memungkinkan terjadinya pembelajaran sosial secara aktif melalui pengalaman bermain. Penggunaan media domino dalam layanan bimbingan kelompok diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan rendahnya keterampilan sosial siswa, sekaligus menjembatani kesenjangan antara metode layanan konvensional dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Melalui media ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses interaksi sosial yang mencerminkan situasi kehidupan nyata.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media domino sebagai media layanan bimbingan kelompok yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan sosial siswa SMP IT Al-Hijrah. Mengetahui efektivitas penggunaan media domino dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa SMP IT Al-Hijrah. Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmu bimbingan dan konseling, khususnya terkait pengembangan media berbasis permainan dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media inovatif bagi guru BK dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok yang lebih interaktif dan efektif, serta bagi siswa, media domino ini dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial melalui proses pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan partisipatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media domino serta menguji kelayakan penggunaannya dalam layanan bimbingan dan konseling. Metode R&D merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kualitas produk tersebut agar dapat digunakan dalam praktik pendidikan (Fayrus & Slamet, 2022). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Four-D*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, yang meliputi empat tahap, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) (Sprack et al., 2019). Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP IT Al-Hijrah yang berjumlah sekitar 20 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian, khususnya siswa yang mengikuti layanan bimbingan kelompok.

Karakteristik responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berada pada rentang usia remaja awal (sekitar 12–13 tahun) dan memiliki variasi tingkat keterampilan sosial, baik yang cenderung aktif maupun pasif dalam kegiatan pembelajaran dan interaksi sosial di kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara dilakukan pada tahap awal untuk mengetahui kondisi keterampilan sosial siswa serta kebutuhan media dalam layanan bimbingan kelompok. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli materi dan ahli media serta respons siswa terhadap media yang dikembangkan (McEneaney, 2018). Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil angket dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media (Sugiyono, 2023). Rumus yang digunakan adalah:

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

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimum

Setelah memperoleh hasil persentase, selanjutnya skor tersebut dikategorikan ke dalam kriteria kelayakan media (Sugiyono, 2019).

Tabel 1. Kriteria Skor Kelayakan Media

Persentase Skor	Kriteria
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Kurang Layak
0% – 20%	Tidak Layak

Kriteria ini digunakan sebagai pedoman dalam menafsirkan hasil validasi dan respons terhadap media domino sosial yang dikembangkan. Dengan adanya kategori kelayakan tersebut, peneliti dapat mengetahui tingkat kualitas media berdasarkan hasil penilaian para validator maupun pengguna media sehingga dapat dijadikan dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

***Define* (Pendefinisian)**

Tahap *define* merupakan langkah awal dalam penelitian ini yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan serta permasalahan di lapangan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru BK di SMP IT Al-Hijrah, ditemukan bahwa keterampilan sosial siswa masih rendah, khususnya dalam aspek komunikasi, kerja sama, dan pengendalian emosi. Selain itu, layanan BK masih menggunakan metode ceramah sehingga kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Analisis peserta didik menunjukkan bahwa siswa kelas VII lebih menyukai pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan. Oleh karena itu, diperlukan media inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Tabel 2. Hasil Analisis Kebutuhan

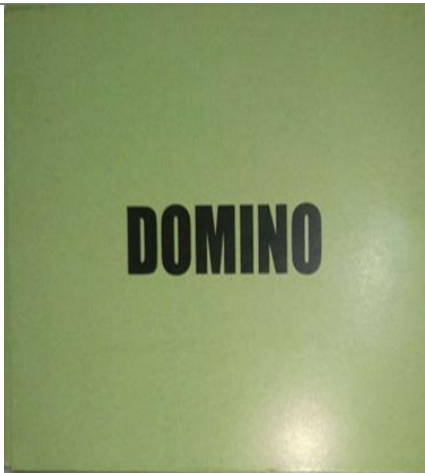
Aspek Analisis	Temuan
Kondisi siswa	Keterampilan sosial rendah
Metode layanan BK	Masih konvensional (ceramah)
Karakteristik siswa	Menyukai pembelajaran aktif dan permainan
Kebutuhan	Media interaktif untuk meningkatkan keterampilan sosial

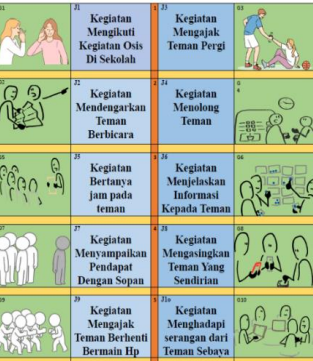
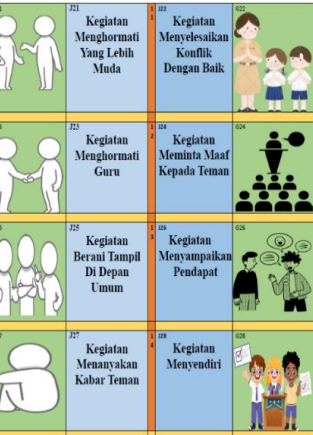
Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa permasalahan utama terletak pada rendahnya keterampilan sosial siswa serta penggunaan metode layanan yang masih konvensional. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, media domino dipilih sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Design (Perancangan)

Tahap *design* bertujuan untuk merancang media domino keterampilan sosial. Media ini dikembangkan dalam bentuk permainan edukatif yang memuat gambar dan situasi sosial. Berikut merupakan deskripsi pengembangan produk media edukatif permainan domino keterampilan sosial yang dikembangkan untuk membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui layanan bimbingan kelompok. Media ini dirancang agar siswa dapat belajar dan berlatih keterampilan sosial dengan cara yang menyenangkan, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik siswa SMP.

Tabel 3. Prototipe Permainan Domino Keterampilan Sosial

No	Deskripsi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Komponen Kotak Tempat Kartu Domino	Tidak ada dibuat	
2	Cover depan Kartu Domino		
3	Komponen Kartu Domino		Tidak ada dibuat/ Tidak Revisi

No	Deskripsi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
4	Panduan permainan Domino Keterampilan Sosial	Tidak ada dibuat	
5	Isi Kartu Domino	  	  

No	Deskripsi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
6	Komponen Kotak Tempat Kartu Tantangan	Tidak ada dibuat	
7	Cover depan Kartu Tantangan	Tidak ada dibuat	
8	Komponen Kartu Tantangan	Tidak ada dibuat	

No	Deskripsi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi																																										
9	Isi Kartu Tantangan	Tidak ada dibuat	<table><tr><td>1 Peragaan cara kamu bantu teman yang terjatuh dan tanyakan keadaannya!</td><td>2 Duduk santai sambil berbincang dan tertawa bersama teman!</td><td>3 Berikan pujian kepada hasil karya teman dengan tulus!</td></tr><tr><td>4 Bagaimana cara kamu? Selesaikan tugas kelompok dengan kerja sama dan saling membantu!</td><td>5 Coba kamu peragaan bermain tebak nama bunga bersama teman dengan cepat dan kompak!</td><td>6 Coba kamu peragaan rangkulan teman yang sedang sedih agar merasa lebih tenang!</td></tr><tr><td>7 Peragaan cara kamu ikut lomba balap karung dengan semangat dan sportif!</td><td>8 Peragaan lakukan tos semangat bersama teman setelah menyelesaikan permainan!</td><td>9 Peragaan cara kamu berjabat tangan dengan teman sambil tersenyum ramah!</td></tr><tr><td>10 Peragaan cara kamu susun buku bersama teman secepat dan serapi mungkin!</td><td>11 Peragaan cara kamu berikan semangat kepada teman yang sedang takut atau kesulitan!</td><td>12 Peragaan cara kamu bermain bersama teman dengan percaya diri dan ceria!</td></tr><tr><td>Peragaan cara kamu ajak salah satu teman ikut kegiatan sekolah dengan semangat dan senyuman ramah !</td><td>Dengarkan cerita teman sampai selesai lalu ulangi inti ceritanya !</td><td>Berikan salam kepada guru dengan sopan dan wajah ceria !</td></tr><tr><td>Ajak teman berjalan bersama sambil mengobrol seru saat istirahat!</td><td>Bacakan informasi kepada teman dengan suara lantang dan percaya diri !</td><td>Tanyakan kabar teman lalu berikan respon yang baik dan hangat !</td></tr><tr><td>Ceritakan cita-citamu dengan penuh semangat di depan teman!</td><td>Coba kamu tanyakan ide atau saran kepada salah satu teman untuk membantu menyelesaikan tugas!</td><td>Dengarkan pendapat teman tanpa memotong pembicaraannya!</td></tr><tr><td>Bagikan cerita lucu atau pengalaman menarik kepada teman secara bergantian !</td><td>Apa yang kamu lakukan jika pendapatmu berbeda dengan pendapat teman?</td><td>Coba kamu tampil berbicara di depan teman-teman!</td></tr></table> <table><tr><td>Peragaan cara kamu bermain bola bersama teman dengan kerja sama yang baik</td><td>Peragaan cara kamu menikmati makan bersama sambil berbagi cerita menyenangkan !</td><td>Peragaan cara kamu bersihkan kelas bersama teman dengan kompak dan penuh semangat !</td></tr><tr><td>Peragaan cara kamu ajak temanmu lap meja bersama agar kelas terlihat bersih !</td><td>Jawab dengan jujur apakah kamu pernah menyontek tugas temanmu?</td><td>Coba kamu bayangkan jika kamu melihat orang yang kesulitan, apa yang akan kamu lakukan?</td></tr><tr><td>Bagaimana cara kamu Hormati perbedaan suku, budaya, dan kebiasaan teman di kelas !</td><td>Peragaan cara kamu jika tampil di depan banyak orang dengan percaya diri !</td><td>Peraktekkan cara kamu Ajak teman yang menyendiri untuk ikut bermain bersama !</td></tr><tr><td>Peragaan cara kamu menghibur teman yang sedang sedih agar kembali tersenyum !</td><td>Peragaan cara kamu membantu teman menemukan ide saat ia merasa bingung !</td><td>Berikan kata-kata Penyemangat kepada teman yang sedang kecewa !</td></tr></table> <table><tr><td>Peragaan ajak teman berhenti bermain HP lalu mulai mengobrol Bersama !</td><td>Peragaan cara kamu hadapi masalah dengan teman tanpa marah atau berkata kasar !</td><td>Peragaan cara kamu menahan emosi saat berbeda berbeda Pendapat dengan teman !</td></tr><tr><td colspan="3">Peragaan cara kamu tenang diri saat mulai merasa kesal !</td></tr></table>	1 Peragaan cara kamu bantu teman yang terjatuh dan tanyakan keadaannya!	2 Duduk santai sambil berbincang dan tertawa bersama teman!	3 Berikan pujian kepada hasil karya teman dengan tulus!	4 Bagaimana cara kamu? Selesaikan tugas kelompok dengan kerja sama dan saling membantu!	5 Coba kamu peragaan bermain tebak nama bunga bersama teman dengan cepat dan kompak!	6 Coba kamu peragaan rangkulan teman yang sedang sedih agar merasa lebih tenang!	7 Peragaan cara kamu ikut lomba balap karung dengan semangat dan sportif!	8 Peragaan lakukan tos semangat bersama teman setelah menyelesaikan permainan!	9 Peragaan cara kamu berjabat tangan dengan teman sambil tersenyum ramah!	10 Peragaan cara kamu susun buku bersama teman secepat dan serapi mungkin!	11 Peragaan cara kamu berikan semangat kepada teman yang sedang takut atau kesulitan!	12 Peragaan cara kamu bermain bersama teman dengan percaya diri dan ceria!	Peragaan cara kamu ajak salah satu teman ikut kegiatan sekolah dengan semangat dan senyuman ramah !	Dengarkan cerita teman sampai selesai lalu ulangi inti ceritanya !	Berikan salam kepada guru dengan sopan dan wajah ceria !	Ajak teman berjalan bersama sambil mengobrol seru saat istirahat!	Bacakan informasi kepada teman dengan suara lantang dan percaya diri !	Tanyakan kabar teman lalu berikan respon yang baik dan hangat !	Ceritakan cita-citamu dengan penuh semangat di depan teman!	Coba kamu tanyakan ide atau saran kepada salah satu teman untuk membantu menyelesaikan tugas!	Dengarkan pendapat teman tanpa memotong pembicaraannya!	Bagikan cerita lucu atau pengalaman menarik kepada teman secara bergantian !	Apa yang kamu lakukan jika pendapatmu berbeda dengan pendapat teman?	Coba kamu tampil berbicara di depan teman-teman!	Peragaan cara kamu bermain bola bersama teman dengan kerja sama yang baik	Peragaan cara kamu menikmati makan bersama sambil berbagi cerita menyenangkan !	Peragaan cara kamu bersihkan kelas bersama teman dengan kompak dan penuh semangat !	Peragaan cara kamu ajak temanmu lap meja bersama agar kelas terlihat bersih !	Jawab dengan jujur apakah kamu pernah menyontek tugas temanmu?	Coba kamu bayangkan jika kamu melihat orang yang kesulitan, apa yang akan kamu lakukan?	Bagaimana cara kamu Hormati perbedaan suku, budaya, dan kebiasaan teman di kelas !	Peragaan cara kamu jika tampil di depan banyak orang dengan percaya diri !	Peraktekkan cara kamu Ajak teman yang menyendiri untuk ikut bermain bersama !	Peragaan cara kamu menghibur teman yang sedang sedih agar kembali tersenyum !	Peragaan cara kamu membantu teman menemukan ide saat ia merasa bingung !	Berikan kata-kata Penyemangat kepada teman yang sedang kecewa !	Peragaan ajak teman berhenti bermain HP lalu mulai mengobrol Bersama !	Peragaan cara kamu hadapi masalah dengan teman tanpa marah atau berkata kasar !	Peragaan cara kamu menahan emosi saat berbeda berbeda Pendapat dengan teman !	Peragaan cara kamu tenang diri saat mulai merasa kesal !		
1 Peragaan cara kamu bantu teman yang terjatuh dan tanyakan keadaannya!	2 Duduk santai sambil berbincang dan tertawa bersama teman!	3 Berikan pujian kepada hasil karya teman dengan tulus!																																											
4 Bagaimana cara kamu? Selesaikan tugas kelompok dengan kerja sama dan saling membantu!	5 Coba kamu peragaan bermain tebak nama bunga bersama teman dengan cepat dan kompak!	6 Coba kamu peragaan rangkulan teman yang sedang sedih agar merasa lebih tenang!																																											
7 Peragaan cara kamu ikut lomba balap karung dengan semangat dan sportif!	8 Peragaan lakukan tos semangat bersama teman setelah menyelesaikan permainan!	9 Peragaan cara kamu berjabat tangan dengan teman sambil tersenyum ramah!																																											
10 Peragaan cara kamu susun buku bersama teman secepat dan serapi mungkin!	11 Peragaan cara kamu berikan semangat kepada teman yang sedang takut atau kesulitan!	12 Peragaan cara kamu bermain bersama teman dengan percaya diri dan ceria!																																											
Peragaan cara kamu ajak salah satu teman ikut kegiatan sekolah dengan semangat dan senyuman ramah !	Dengarkan cerita teman sampai selesai lalu ulangi inti ceritanya !	Berikan salam kepada guru dengan sopan dan wajah ceria !																																											
Ajak teman berjalan bersama sambil mengobrol seru saat istirahat!	Bacakan informasi kepada teman dengan suara lantang dan percaya diri !	Tanyakan kabar teman lalu berikan respon yang baik dan hangat !																																											
Ceritakan cita-citamu dengan penuh semangat di depan teman!	Coba kamu tanyakan ide atau saran kepada salah satu teman untuk membantu menyelesaikan tugas!	Dengarkan pendapat teman tanpa memotong pembicaraannya!																																											
Bagikan cerita lucu atau pengalaman menarik kepada teman secara bergantian !	Apa yang kamu lakukan jika pendapatmu berbeda dengan pendapat teman?	Coba kamu tampil berbicara di depan teman-teman!																																											
Peragaan cara kamu bermain bola bersama teman dengan kerja sama yang baik	Peragaan cara kamu menikmati makan bersama sambil berbagi cerita menyenangkan !	Peragaan cara kamu bersihkan kelas bersama teman dengan kompak dan penuh semangat !																																											
Peragaan cara kamu ajak temanmu lap meja bersama agar kelas terlihat bersih !	Jawab dengan jujur apakah kamu pernah menyontek tugas temanmu?	Coba kamu bayangkan jika kamu melihat orang yang kesulitan, apa yang akan kamu lakukan?																																											
Bagaimana cara kamu Hormati perbedaan suku, budaya, dan kebiasaan teman di kelas !	Peragaan cara kamu jika tampil di depan banyak orang dengan percaya diri !	Peraktekkan cara kamu Ajak teman yang menyendiri untuk ikut bermain bersama !																																											
Peragaan cara kamu menghibur teman yang sedang sedih agar kembali tersenyum !	Peragaan cara kamu membantu teman menemukan ide saat ia merasa bingung !	Berikan kata-kata Penyemangat kepada teman yang sedang kecewa !																																											
Peragaan ajak teman berhenti bermain HP lalu mulai mengobrol Bersama !	Peragaan cara kamu hadapi masalah dengan teman tanpa marah atau berkata kasar !	Peragaan cara kamu menahan emosi saat berbeda berbeda Pendapat dengan teman !																																											
Peragaan cara kamu tenang diri saat mulai merasa kesal !																																													

Tabel 4. Komponen Media Domino

No	Komponen	Deskripsi
1	Kartu domino	Berisi gambar dan situasi sosial
2	Kartu Tantangan	Berisi tantangan
3	Petunjuk penggunaan	Panduan penggunaan media
4	Aturan permainan	Langkah-langkah bermain
5	Materi	Keterampilan sosial
6	Evaluasi	Mengukur pemahaman siswa
7	Refleksi	Menilai pengalaman siswa

Berdasarkan Tabel 4, media domino terdiri dari beberapa komponen penting yang disusun secara sistematis. Setiap komponen memiliki fungsi masing-masing dalam mendukung proses layanan bimbingan kelompok. Dengan adanya komponen tersebut, media domino menjadi lebih terstruktur serta mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

Develop (Pengembangan)

Tahap *develop* meliputi validasi ahli dan uji coba produk.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	85%	Layak
Ahli Media	85%	Layak

Berdasarkan Tabel 5, hasil validasi menunjukkan bahwa media domino memperoleh kategori layak hingga sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi materi maupun tampilan media, sehingga dapat digunakan setelah dilakukan revisi kecil.

Tabel 6. Kriteria Kelayakan Media

Persentase Skor	Kriteria
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Kurang Layak
0% – 20%	Tidak Layak

Berdasarkan Tabel 6, kriteria kelayakan digunakan sebagai acuan dalam menentukan kualitas media yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, hasil validasi berada pada kategori layak dan sangat layak, sehingga media domino dinyatakan memenuhi standar untuk digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling

Tabel 7. Hasil Uji Coba Produk

Aspek	Hasil
Keaktifan siswa	Meningkat
Komunikasi	Baik
Kerja sama	Meningkat
Pemahaman	Meningkat

Berdasarkan Tabel 7, hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan pada berbagai aspek keterampilan sosial siswa. Hal ini menandakan bahwa media domino mampu memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan pemahaman siswa dalam kegiatan bimbingan kelompok.

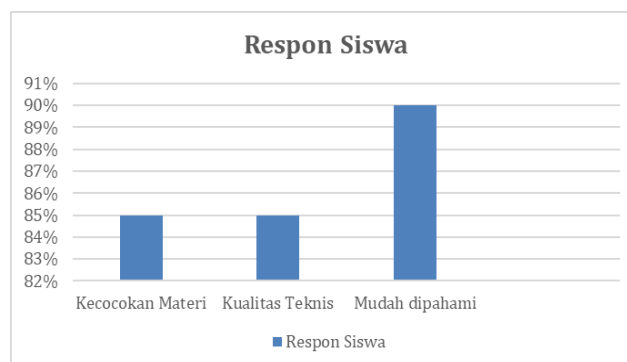
Disseminate (Penyebaran)

Tahap *disseminate* dilakukan dengan mengimplementasikan media domino dalam layanan bimbingan kelompok.

Tabel 8. Hasil Respon Siswa

Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
720	800	90%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 8, respons siswa terhadap media domino memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media domino sangat menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan layanan. Untuk lebih jelas, dapat dilihat pada tabel berikut hasil analisis data respons siswa pada tahap *disseminate*.



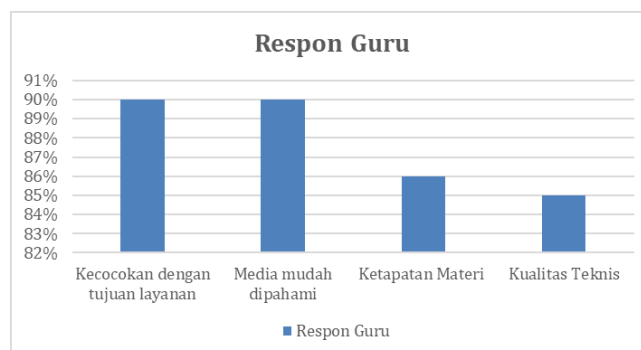
Grafik 1. Respons Siswa

Berdasarkan tabel tersebut, seluruh aspek penilaian menunjukkan kategori sangat baik. Nilai tertinggi terdapat pada aspek ketertarikan, yang menunjukkan bahwa media domino sangat menarik bagi siswa. Berdasarkan data hasil respons siswa pada uji coba pengembangan dan tahap *disseminate* (uji praktikalitas), secara keseluruhan media domino memperoleh kategori sangat baik. Jika dikonversikan ke dalam kategori kepraktisan, maka media domino termasuk dalam kategori sangat praktis.

Tabel 9. Hasil Respon Guru

Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
43	48	90%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 9, respons guru terhadap media domino juga menunjukkan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media domino praktis digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling serta membantu guru dalam menyampaikan materi keterampilan sosial. Untuk lebih jelas, dapat dilihat pada tabel berikut hasil analisis data respons guru pada tahap *disseminate*.



Grafik 2. Respons Guru

Berdasarkan tabel tersebut, seluruh aspek penilaian berada pada kategori baik hingga sangat baik. Persentase kelayakan media 90%, dengan nilai tertinggi pada aspek kualitas teknis. Berikut rumus dalam perhitungan persentase kelayakan media.

Tabel 10. Ketuntasan Klasikal

Jumlah Siswa	Tuntas	Tuntas (%)	Tidak Tuntas	Tidak Tuntas (%)
20	19	95%	1	5%

Berdasarkan Tabel 10, ketuntasan klasikal mencapai 95%, yang berarti sebagian besar siswa telah mencapai nilai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa media domino efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Pembahasan

Pengembangan Media Domino untuk Memberikan Pemahaman Keterampilan Sosial Pada Siswa Kelas VII Smp IT Al-Hijrah

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media domino sebagai media layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman keterampilan sosial siswa di SMP IT Al-Hijrah. Penelitian menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Berdasarkan hasil penelitian, media domino yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam layanan bimbingan kelompok untuk membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa. Pada tahap *define*, ditemukan bahwa keterampilan sosial siswa masih tergolong rendah, khususnya pada aspek komunikasi, kerja sama, empati, dan pengendalian emosi. Selain itu, layanan bimbingan dan konseling di sekolah masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan layanan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Zuli Dwi, 2020) dan (Hadi & Sumardi, 2023) yang menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok berbasis permainan lebih efektif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Penelitian lain oleh Zheng et al. (2021) dan Watt & Smith (2021) juga menjelaskan bahwa penggunaan *serious games* atau permainan edukatif mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui interaksi langsung dan diskusi kelompok.

Pada tahap *design*, peneliti merancang media domino berbasis permainan edukatif yang memuat gambar, situasi sosial, petunjuk penggunaan, evaluasi, dan refleksi. Media domino dirancang untuk menciptakan suasana layanan yang aktif, menyenangkan, dan komunikatif sehingga siswa lebih mudah memahami materi keterampilan sosial. Penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan kelompok dinilai relevan karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses layanan. Temuan ini didukung oleh penelitian (Zheng et al., 2021) dan (Facchino et al., 2025) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, komunikasi, dan kerja sama siswa melalui aktivitas kolaboratif. Pada tahap *develop*, media domino divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 85% dari ahli materi dan 85% dari ahli media dengan kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media domino telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi isi materi maupun kualitas tampilan media. Penelitian ini relevan dengan penelitian (Nadhifah et al., 2025) dan (Rahmawati, 2023) yang menyatakan bahwa media permainan edukatif yang dikembangkan melalui penelitian *Research and Development* memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Hasil uji coba produk menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial siswa pada aspek komunikasi, kerja sama, keaktifan, dan pemahaman sosial. Siswa terlihat lebih aktif

berdiskusi, berani menyampaikan pendapat, serta mampu bekerja sama dengan teman selama kegiatan layanan berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa media domino mampu menciptakan dinamika kelompok yang positif dalam layanan bimbingan kelompok.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Arsini et al., 2023) yang menjelaskan bahwa permainan edukatif dalam konseling kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi interpersonal, dan kemampuan interaksi siswa secara efektif. Pada tahap *disseminate*, respons siswa terhadap media domino memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media domino dinilai menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok. Seluruh aspek penilaian memperoleh persentase di atas 80%, sehingga media domino dinilai sangat layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Prayoga & Manurung, 2025) yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, respons guru terhadap media domino juga memperoleh kategori sangat baik dengan persentase sebesar 90%. Guru menilai bahwa media domino sesuai dengan tujuan layanan, mudah digunakan, memiliki kualitas teknis yang baik, serta membantu penyampaian materi keterampilan sosial kepada siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa media domino tidak hanya efektif bagi siswa, tetapi juga praktis digunakan oleh guru BK dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Efektivitas media domino juga terlihat dari hasil pretest dan posttest siswa. Sebelum penggunaan media domino, sebagian besar siswa berada pada kategori keterampilan sosial rendah dengan persentase 66,7%, sedangkan kategori sedang sebesar 33,3%, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori tinggi. Setelah penggunaan media domino, seluruh siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase 100%.

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan terhadap keterampilan sosial siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok menggunakan media domino. Peningkatan keterampilan sosial siswa terlihat pada kemampuan komunikasi, kerja sama, empati, pengendalian emosi, dan kepercayaan diri siswa selama kegiatan berlangsung. Melalui permainan domino, siswa memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, menyampaikan pendapat, memahami perasaan teman, serta belajar menyelesaikan masalah sosial secara bersama-sama. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Rahmi et al., 2024) yang menjelaskan bahwa layanan konseling kelompok berbasis pelatihan keterampilan sosial efektif dalam meningkatkan kemampuan interpersonal dan mengurangi perilaku negatif siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media domino merupakan media yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam layanan bimbingan kelompok untuk membantu meningkatkan pemahaman keterampilan sosial siswa. Penggunaan media permainan edukatif mampu menciptakan suasana layanan yang lebih menyenangkan, interaktif, dan partisipatif sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan bimbingan dan konseling.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media domino dalam layanan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan sosial siswa SMP IT Al-Hijrah. Penggunaan media ini terbukti mampu menciptakan proses layanan yang lebih interaktif dan bermakna, sehingga siswa lebih mudah memahami dan menginternalisasi keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, empati, dan pengendalian emosi. Dengan demikian, tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui efektivitas pengembangan media domino dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, telah tercapai. Guru bimbingan dan konseling

disarankan untuk memanfaatkan media permainan edukatif seperti domino sebagai alternatif strategi layanan bimbingan kelompok yang lebih aktif dan menyenangkan. Sekolah juga diharapkan mendukung pengembangan media inovatif dalam layanan BK. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji media domino pada jenjang pendidikan yang berbeda, dengan jumlah subjek yang lebih luas, serta dalam konteks layanan BK yang beragam agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan dapat digeneralisasikan.

REFERENSI

- Arsini, Y., Wirtati, I., & Damanik, E. S. D. (2023). The Effectiveness of Cognitive Restructuring Counselling Containing Wahdatul Ulum Values to Increase Student Perseverance. *ENLIGHTEN: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 64-75. <https://doi.org/10.32505/enlighten.v6i2.7225>
- Azizah, N., Karisma, B., & Chandra, M. R. (2025). Padlet Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Interaktif. *IdeBahasa*, 7(1), 96–110. <https://doi.org/10.37296/idebahasa.v7i1.301>
- Education, D. F. O. R., & Committee, E. P. (2018). An OECD Learning Framework 2030. In: Bast, G., Carayannis, E.G., Campbell, D.F.J. (eds) *The Future of Education and Labor. Arts, Research, Innovation and Society*. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-26068-2_3
- Facchino, A. P., Marchetti, D., Colasanti, M., Fontanesi, L., & Verrocchio, M. C. (2025). The use of serious games for psychological education and training: a systematic review. *Frontiers in Education, Volume 10*. [Google Scholar](https://doi.org/10.3389/feduc.2025.12456)
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). Model penelitian pengembangan (R n D). *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalajogo Malang*, 66. [Google Scholar](https://doi.org/10.30605/iaim.v6i2.1234)
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1062–1066. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1324>
- Herawati, A. A., Afriyati, V., Habibah, S., & Pratiwi, C. (2020). Efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis blended learning untuk mengurangi burnout belajar pada perkuliahan bimbingan dan konseling keluarga di Prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Bengkulu. *Educational Guidance and counseling Development journal*, 3(2), 40-48. <https://doi.org/10.24014/EGCDJ.V3I2.10784>
- McEneaney, Wesolowski, B. (2018). The SAGE encyclopedia of educational research, measurement, and evaluation. [Google Scholar](https://doi.org/10.1080/00131352.2018.1511111)
- Nadhifah, H. A., Arif, M., Sucipto, B., & Nugraha, R. A. (2025). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman Peningkatan Kepercayaan Diri melalui Bimbingan Klasikal Berbasis Group Discussion dan Media Bamboozle*. 11, 215–226. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v11.i2.20226>
- Prayoga, P. A., & Manurung, P. (2025). The Effectiveness of Group Counseling with Constructive Criticism Techniques to Reduce Students' Social Bullying Behavior in Man 1 Deli Serdang. *Journal of General Education and Humanities*, 4(4), 1985–1994. <https://doi.org/10.58421/gehu.v4i4.777>
- Rahmawati, I. (2023). *Konseling Individu Dengan Pendekatan Behavioral Dalam Menangani Perilaku Maladaptif Siswa Di Madrasah Aliyah Al Khairiyah Krawangsari Natar Lampung Selatan* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG). <https://repository.radenintan.ac.id/31633/>
- Rahmi, W., Manurung, P., & Sinaga, M. H. P. (2024). Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Dance Therapy Untuk Mengatasi Kecemasan Akademik Siswa di SMKN 2 Langsa. *Jurnal Fokus Konseling*, 10(2), 72–79. <https://doi.org/10.52657/jfk.v10i2.2447>
- Safitri, A., & Marjo, H. K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Visual dengan Menggunakan Flipchart untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 7(2), 185–194. <https://doi.org/10.21009/insight.072.08>

- Sigit Dwi Sucipto, Romi Fajar Tanjung, Minarsi Minarsi, Mutiara Dewi, & Dinar Nur Sagita. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website untuk Pelayanan Bimbingan dan Konseling yang Terintegrasi. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 15(3), 327–336. <https://doi.org/10.23887/jibk.v15i3.85036>
- Sprack, J., Sprack, M., & Engelhardt-Sprack, M. (2019). *A Practical Approach to Criminal Procedure*. Oxford University Press. [Google Scholar](#)
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.)). Alfabeta Bandung. [Google Scholar](#)
- Susilowati, E. (2022). Praktik Perlindungan Anak Terlantar Di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak. *Sosio Informa*, 8(1). <https://doi.org/10.31595/inf.v8i1.2981>
- Tripathy, M. (2020). Relevance of Soft Skills in Career Success. *MIER Journal of Educational Studies Trends and Practices*, 10(1), 91–102. <https://doi.org/10.52634/mier/2020/v10/i1/1354>
- Watt, K., & Smith, T. (2021). Research-Based Game Design for Serious Games. *Simulation & Gaming*, 52(5), 601–613. <https://doi.org/10.1177/10468781211006758>
- Zheng, Lucy R, Oberle, Catherine M, Hawkes-Robinson, W. A, & Daniau, Stéphane. (2021). Serious Games as a Complementary Tool for Social Skill Development in Young People: A Systematic Review of the Literature. *Simulation & Gaming*, 52(6), 686–714. <https://doi.org/10.1177/10468781211031283>
- Zuli Dwi, R. (2020). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *Ta'lim : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113. <https://doi.org/10.52166/talim.v3i1.1910>

Copyright Holder :

© Rambe, S. M., & Arsini, Y. (2026).

First Publication Right :

© Journal of Society Counseling

This article is under:

