

PENGEMBANGAN MEDIA SOCIAL SKILL BERBASIS UNO CARD UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL PESERTA DIDIK DI SMK

Andira Zalianti¹, Tika Febriyani²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

Email: zaliantisusanto@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v11i4.3372>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 June 2026

Final Revised: 21 June 2026

Accepted: 6 August 2026

Published: 30 August 2026

Keywords:

Guidance And Counseling

Social Skills

Instructional Media

Research And Development

UNO Card.



ABSTRAK

Objective: This study was motivated by the limited availability of guidance and counseling media specifically designed to develop students' social skills. Although students recognize the importance of social interaction, preliminary findings indicated that some still experience difficulties in communicating, expressing opinions, collaborating with peers, and resolving conflicts effectively. This study aimed to develop the Social Skill UNO Card as a guidance and counseling medium, determine its feasibility, and examine students' responses to the developed media. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through expert validation questionnaires (material, media, and language experts), students' response questionnaires, and practitioners' assessment questionnaires. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis based on percentage scores. The findings revealed that the developed media obtained a feasibility score of 82.69% from the material expert, 100% from the media expert, and 83.04% from the language expert, resulting in an overall average of 87.04%, which was categorized as highly feasible. Furthermore, the small-group trial achieved a score of 90.75%, while the large-group trial obtained 88.35%, both categorized as highly feasible. The practitioners' assessment reached 79.76%, indicating that the media was feasible for implementation.

ABSTRAK

Objektif: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya media dalam layanan bimbingan dan konseling yang secara khusus dirancang untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Meskipun peserta didik telah memahami pentingnya interaksi sosial, hasil pra-penelitian menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, mengemukakan pendapat, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Social Skill UNO Card, mengetahui tingkat kelayakan media, serta mengetahui respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket respons peserta didik, dan angket respons praktisi, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif berbentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh nilai kelayakan dari ahli materi sebesar 82,69%, ahli media 100%, dan ahli bahasa 83,04%, dengan rata-rata keseluruhan 87,04% yang termasuk kategori sangat layak. Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 90,75%, sedangkan uji kelompok besar memperoleh 88,35%, keduanya berada pada kategori sangat layak. Penilaian praktisi memperoleh persentase 79,76% dengan kategori layak.

Kata Kunci: bimbingan dan konseling, keterampilan sosial, media pembelajaran, pengembangan media, UNO Card.

PENDAHULUAN

Keterampilan sosial merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki peserta didik sebagai bekal dalam menghadapi tuntutan kehidupan abad ke-21. Selain kemampuan akademik, peserta didik dituntut mampu berkomunikasi secara efektif, bekerja sama, menunjukkan empati, serta menyelesaikan konflik secara konstruktif. Kemampuan tersebut berperan penting dalam membangun hubungan interpersonal yang positif dan mendukung keberhasilan individu di lingkungan pendidikan maupun dunia kerja. Dalam konteks pendidikan kejuruan, keterampilan sosial menjadi aspek yang tidak dapat dipisahkan dari pembentukan kompetensi peserta didik karena lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dipersiapkan untuk mampu beradaptasi dengan lingkungan kerja yang menuntut kemampuan kolaborasi, komunikasi, dan penyelesaian masalah.

Pengembangan keterampilan sosial juga menjadi bagian dari tujuan pendidikan nasional yang tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kemampuan sosial peserta didik. Layanan Bimbingan dan Konseling (BK) memiliki peran strategis dalam memfasilitasi perkembangan tersebut melalui berbagai layanan yang membantu peserta didik mengembangkan potensi pribadi, sosial, belajar, dan karier. Salah satu layanan yang dapat digunakan adalah bimbingan kelompok, karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui interaksi, berbagi pengalaman, serta membangun hubungan sosial yang positif.

Menurut Michael Argyle, keterampilan sosial merupakan seperangkat perilaku yang dipelajari melalui proses interaksi sosial dan pengalaman individu. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, empati, asertivitas, kerja sama, pemecahan konflik, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan sosial memerlukan pengalaman belajar yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik, bukan hanya penyampaian materi secara verbal. Dengan demikian, penggunaan media yang interaktif menjadi salah satu alternatif untuk mendukung efektivitas layanan Bimbingan dan Konseling dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Hasil pra-penelitian di SMK Negeri 2 Metro menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memahami pentingnya interaksi sosial. Namun, masih ditemukan berbagai permasalahan dalam penerapan keterampilan sosial, seperti kurang berani mengemukakan pendapat, terbatasnya kemampuan bekerja sama, kecenderungan berinteraksi hanya dengan kelompok tertentu, serta kesulitan dalam menyelesaikan konflik secara positif. Selain itu, media yang digunakan dalam layanan Bimbingan dan Konseling masih bersifat umum dan belum dirancang secara khusus untuk melatih keterampilan sosial peserta didik secara sistematis. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses layanan BK dapat berlangsung lebih efektif.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media berbasis permainan, khususnya UNO Card, memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan motivasi belajar peserta didik. Di sisi lain, penelitian dalam bidang Bimbingan dan Konseling lebih banyak mengembangkan layanan melalui teknik tertentu, seperti *role playing* dan *homeroom*, untuk meningkatkan keterampilan sosial. Namun, penelitian yang mengembangkan media permainan berbasis UNO Card sebagai media layanan Bimbingan dan Konseling yang secara khusus mengintegrasikan aspek komunikasi, empati, asertivitas, kerja sama, pemecahan konflik, dan interaksi sosial masih sangat terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) berupa pengembangan media *Social Skill* UNO Card yang dirancang sebagai media pendukung

layanan Bimbingan dan Konseling. Media ini memodifikasi permainan UNO Card dengan mengintegrasikan berbagai pertanyaan, perintah, dan situasi yang berkaitan dengan enam aspek keterampilan sosial sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Penggunaan media permainan diharapkan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama layanan berlangsung sekaligus memberikan pengalaman nyata dalam melatih keterampilan sosial melalui dinamika kelompok.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Social Skill* UNO Card dalam layanan Bimbingan dan Konseling, mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan validasi ahli, serta mengetahui respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media inovatif dalam layanan Bimbingan dan Konseling, sekaligus menjadi alternatif bagi guru BK dalam memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial peserta didik di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Branch, yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memberikan prosedur pengembangan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk sehingga sesuai untuk menghasilkan media layanan bimbingan dan konseling yang valid, praktis, dan layak digunakan.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Metro dengan subjek penelitian meliputi satu orang ahli materi, satu orang ahli media, satu orang ahli bahasa, tiga orang praktisi guru Bimbingan dan Konseling, serta peserta didik kelas X sebagai pengguna media. Uji coba produk dilakukan secara bertahap melalui uji kelompok kecil yang melibatkan empat peserta didik dan uji kelompok besar yang melibatkan dua puluh peserta didik. Pemilihan subjek dilakukan sesuai dengan kebutuhan pengembangan media untuk memperoleh masukan mengenai kelayakan produk dan respons pengguna.

Tahap analisis (*Analyze*) dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling, serta penyebaran angket kebutuhan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan media layanan BK. Tahap perancangan (*Design*) meliputi penyusunan konsep media *Social Skill* UNO Card, penyusunan materi berdasarkan aspek keterampilan sosial menurut Michael Argyle, penyusunan aturan permainan, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahap pengembangan (*Development*) dilakukan dengan membuat produk media, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memperoleh masukan dan perbaikan. Tahap implementasi (*Implementation*) dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Selanjutnya, tahap evaluasi (*Evaluation*) dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan berdasarkan hasil validasi, uji coba, dan penilaian praktisi sebagai dasar penyempurnaan produk.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Instrumen angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respons peserta didik, dan penilaian praktisi guru BK. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor persentase setiap aspek penilaian. Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan untuk menentukan tingkat kelayakan media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Skill UNO Card yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Produk dikembangkan sebagai media pendukung layanan BK untuk membantu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik melalui aktivitas bermain yang interaktif. Media terdiri atas kartu-kartu permainan yang dimodifikasi dari permainan UNO dengan memuat pertanyaan, perintah, dan situasi yang disusun berdasarkan enam aspek keterampilan sosial menurut Michael Argyle, yaitu komunikasi, empati, asertivitas, kerja sama, pemecahan konflik, dan interaksi sosial. Selain kartu permainan, produk juga dilengkapi dengan buku panduan penggunaan yang memuat tujuan, aturan permainan, langkah pelaksanaan, indikator keterampilan sosial, serta petunjuk evaluasi sehingga memudahkan guru BK dalam mengimplementasikan media pada layanan bimbingan kelompok.

Tahap analisis menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media layanan yang lebih menarik dan interaktif. Hasil observasi, wawancara dengan guru BK, serta angket kebutuhan menunjukkan bahwa meskipun peserta didik memahami pentingnya keterampilan sosial, masih terdapat peserta didik yang kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, kurang mampu bekerja sama secara optimal, dan cenderung berinteraksi hanya dengan kelompok tertentu. Di sisi lain, media yang digunakan dalam layanan BK masih terbatas sehingga belum mampu memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial secara maksimal. Kondisi tersebut menjadi dasar pengembangan media *Social Skill* UNO Card sebagai alternatif media layanan BK yang lebih inovatif.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Hasil Validasi

Validator	Skor diperoleh	Skor maximal	Presentase	Kriteria
Ahli Materi	43	52	82,69%	Sangat Layak
Ahli Media	52	52	100%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	93	112	83,04%	Sangat Layak
Jumlah	188	216	87,04%	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Social Skill* UNO Card memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 87,04% dengan kategori sangat layak. Persentase tertinggi diperoleh dari ahli media sebesar 100%, sedangkan ahli materi dan ahli bahasa masing-masing memberikan penilaian sebesar 82,69% dan 83,04%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan kebahasaan sehingga layak untuk diimplementasikan dalam layanan Bimbingan dan Konseling. Setelah melalui tahap validasi, media diimplementasikan kepada peserta didik melalui uji kelompok kecil dan kelompok besar.

Tabel 1.2
Analisis Perbandingan Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

Uji Coba	Presentase	Jumlah Peserta Didik	Kategori
Kelompok Kecil	90,75%	4	Sangat Menarik
Kelompok Besar	88,35%	20	Sangat Menarik

Hasil uji kelompok kecil yang melibatkan empat peserta didik memperoleh persentase 90,75% dengan kategori sangat layak, sedangkan uji kelompok besar yang melibatkan dua puluh peserta didik memperoleh persentase 88,35%, juga termasuk kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah dipahami, menarik untuk digunakan, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama layanan berlangsung. Peserta didik memberikan respons positif terhadap desain media, isi materi, aturan permainan, dan pengalaman belajar yang diperoleh melalui aktivitas bermain secara berkelompok.

Tabel 1.3
Rekapitulasi Penilaian Guru BK

Praktisi	Skor	Presentase	Kriteria
Guru BK 1	43	76,79%	Layak
Guru BK 2	46	82,41%	Sangat Layak
Guru BK 3	45	80,36%	Sangat Layak
Rata Rata	134	79,76	Layak

Hasil penilaian praktisi memperoleh persentase 79,76% dengan kategori layak. Guru BK menilai bahwa media memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan dalam layanan bimbingan kelompok, serta mampu menciptakan suasana layanan yang lebih aktif dan komunikatif. Beberapa masukan yang diberikan praktisi digunakan sebagai bahan penyempurnaan produk akhir sebelum media dinyatakan layak digunakan dalam layanan Bimbingan dan Konseling.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Social Skill UNO Card* mampu menjadi alternatif media layanan BK yang mendukung pengembangan keterampilan sosial peserta didik. Penggunaan media berbasis permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung, berdiskusi, menyampaikan pendapat, bekerja sama, serta menyelesaikan permasalahan dalam suasana yang menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan teori Michael Argyle yang menyatakan bahwa keterampilan sosial berkembang melalui proses belajar dan interaksi sosial yang berlangsung secara berulang dalam berbagai situasi sosial. Oleh karena itu, pengalaman bermain yang dirancang dalam media ini menjadi sarana bagi peserta didik untuk mempraktikkan berbagai perilaku sosial secara nyata.

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan interaksi peserta didik selama proses pembelajaran maupun layanan bimbingan dan konseling. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan karena mengembangkan permainan UNO Card yang secara khusus dirancang berdasarkan indikator keterampilan sosial dalam layanan BK. Setiap kartu tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai media latihan komunikasi, empati, asertivitas, kerja sama, pemecahan konflik, dan interaksi sosial. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan layanan Bimbingan dan Konseling dalam mengembangkan aspek pribadi dan sosial peserta didik.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, media *Social Skill* UNO Card memenuhi kriteria valid, layak, dan praktis untuk digunakan sebagai media pendukung layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah. Hasil validasi ahli, respons positif peserta didik, serta penilaian praktisi menunjukkan bahwa media memiliki potensi untuk membantu guru BK menciptakan layanan yang lebih interaktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik sehingga dapat mendukung pengembangan keterampilan sosial secara lebih optimal.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media *Social Skill* UNO Card sebagai media pendukung layanan Bimbingan dan Konseling untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik melalui model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media dikembangkan berdasarkan enam aspek keterampilan sosial menurut Michael Argyle, yaitu komunikasi, empati, asertivitas, kerja sama, pemecahan konflik, dan interaksi sosial.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat layak, dengan persentase penilaian ahli materi sebesar 82,69%, ahli media 100%, dan ahli bahasa 83,04%, sehingga rata-rata tingkat kelayakan mencapai 87,04%. Selain itu, hasil uji coba kepada peserta didik memperoleh persentase 90,75% pada kelompok kecil dan 88,35% pada kelompok besar dengan kategori sangat layak, sedangkan penilaian praktisi guru Bimbingan dan Konseling memperoleh persentase 79,76% dengan kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, *Social Skill* UNO Card dinyatakan valid, layak, dan praktis untuk digunakan sebagai media pendukung layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru BK dalam menciptakan layanan yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik sehingga mampu memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial secara lebih optimal.

REFERENSI

- Agustriyani, N., dkk. (2023). Pengembangan media pembelajaran permainan kartu UNO untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.
- American School Counselor Association. (2023). *The School Counselor and Social/Emotional Development*.
- Argyle, M. (2001). *The Psychology of Interpersonal Behaviour* (5th ed.). London: Penguin Books.
- ASCA. (2019). *ASCA National Model: A Framework for School Counseling Programs* (4th ed.). Alexandria, VA: American School Counselor Association.
- Azhar, N. R., & Sunawan. (2025). Social skills training and its contribution to the realization of child-friendly schools: An analysis of the impact of group guidance. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 14(1).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cartledge, G., & Milburn, J. F. (1995). *Teaching Social Skills to Children and Youth*. Allyn & Bacon.
- Corey, G. (2017). *Theory and Practice of Counseling and Psychotherapy* (10th ed.). Cengage Learning.
- Gresham, F. M., & Elliott, S. N. (2008). *Social Skills Improvement System Rating Scales*. Pearson.
- Hurlock, E. B. (2011). *Developmental Psychology: A Life-Span Approach*. New York: McGraw-Hill.

- Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Larassati, A., & Nurseto, T. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan UNO Card pada mata pelajaran ekonomi.
- Merrell, K. W., & Gimpel, G. A. (2014). *Social Skills of Children and Adolescents: Conceptualization, Assessment, Treatment*. Psychology Press.
- Nursalim, M. (2018). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Kencana
- Prayitno, & Amti, E. (2018). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno. (2017). *Konseling Profesional yang Berhasil*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Rahim, M., & Puluhulawa, M. (2018). Pengembangan panduan bimbingan dan konseling untuk mengembangkan kecerdasan sosial siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 4(2). <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i2.5817>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, S., & Nurihsan, A. J. (2021). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

This article is licensed under:

