

PANDUAN WAWANCARA

PERENCANAAN PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU UNO

- A. Tujuan Wawancara : Memperoleh informasi mengenai rancangan pengembangan media permainan kartu UNO untuk meningkatkan kecerdasan emosional.
- B. Nama sekolah : SMA Negeri 1 Karang Intan dan SMA Muhammadiyah Karang Intan
- C. Nama *interviewer* : Silvia Septyani
- D. Pelaksanaan
1. Nama *interviewee* :
 2. Hari/Tanggal :
 3. Jam :
 4. Tempat :
- E. Aspek-aspek yang di wawancara :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa	
	a. Apakah permainan kartu UNO dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media BK?	
	b. Apakah kartu UNO hal yang sangat potensial di lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media BK?	
	c. Apakah siswa dominan suka bermain (Games android, kartu UNO dll) baik jam pelajaran atau diluar jam pelajaran ?	
2.	Perumusan tujuan	
	a. Apa harapan guru BK mengenai model baru yang dikembangkan peneliti?	
	b. Bentuk <i>punishment</i> dan <i>reward</i> yang seperti apa yang guru BK harapkan dalam permainan UNO ini?	
	c. Apakah guru BK ingin memberikan saran terhadap warna-warna yang digunakan dalam kartu UNO?	
	d. Hal apa yang ingin dicapai dalam upaya meningkatkan kecerdasan emosional siswa melalui media permainan kartu UNO di masa depan?	
	e. Apa kendala guru BK dilapangan jika meggunakan media permainan kartu UNO?	
3	Perumusan butir-butir materi	
	a. Materi dalam permainan disetting seperti problem solving (kasus) atau seperti soal biasa?	
	b. Jika setting problem solving kasus seperti apa yang di inginkan?	
4	Alat pengukur keberhasilan	
	a. Bagaimana cara mengetahui bahwa tujuan telah berhasil dicapai?	
	b. Apa saja hal-hal yang diperlukan untuk mencapai sasaran yang ingin dicapai?	
	c. Apa ganjaran yang diharapkan oleh klien atau anggota kelompok?	

Verbatim Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban <i>Interviewee I</i>	Jawaban <i>Interviewee II</i>
1.	Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa		
	a. Apakah permainan kartu UNO dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media BK?	Ya, kartu UNO bisa saja dimanfaatkan untuk pengembangan media BK di sekolah.”	Iya, mungkin dapat dimanfaatkan
	b. Apakah kartu UNO hal yang sangat potensial di lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media BK?	“Ya, kartu UNO adalah hal yang potensial digunakan di lingkungan sekolah karena siswa-siswa banyak yang kedapatan bermain UNO”	Ya, sangat berpotensi untuk di manfaatkan untuk mengembangkan media bk karena di lingkungan sekolah sangat familiar dengan permainan kartu UNO
	c. Apakah siswa dominan suka bermain (Games android, kartu UNO dll) baik jam pelajaran atau diluar jam pelajaran ?	“Ya, siswa disini suka bermain dan tidak hanya kartu UNO saja tetapi juga sering bermain games yang lain pada saat jam pelajaran dan jam istirahat.”	Suka sekali, apalagi di jam pelajaran sering guru mata pelajaran menyita handphone atau kartu uno karena siswa sering bermain ketika guru sedang mengajar.
2.	Perumusan tujuan		
	a. Apa harapan guru BK mengenai model baru yang dikembangkan peneliti?	“Harapan saya mengenai model yang akan dikembangkan peneliti mampu meningkatkan kecerdasan emosi siswa secara signifikan dan model ini juga dapat digunakan semua guru BK dapat di mengerti guru BK yang sudah senior atau guru BK yang baru.”	Harapannya media kartu uno ini dapat meningkatkan kecerdasan emosi siswa, mampu menyadarkan siswa tentang mengenali emosi orang lain dan tahu mana emosi negatif.
	b. Bentuk <i>punishment</i> dan <i>reward</i> yang seperti apa yang guru BK harapkan dalam permainan UNO ini?	“ <i>Punishment</i> yang digunakan dalam permainan ini lebih baik seperti membaca surah-surah sedangkan <i>rewardnya</i> lebih baik seperti mendapat pijatan dari teman sebelumnya sebagai refleksinya.”	Saya berharap bentuk <i>punishment</i> dan <i>reward</i> diluar materi tentang emosi agar ada keseruan tersendiri tetapi masih hukuman yang mendidik seperti bernyanyi lagu nasional, sedangkan untuk hadiahnya terserah saja bisa benda atau apa saja, kalo benda misalnya snack atau permen.
	c. Apakah guru BK ingin memberikan saran terhadap warna-warna yang digunakan dalam kartu UNO?	“Saya menyarankan biar saja 4 warna original uno lalu kita tambah warna ungu.”	Saya menyarankan peneliti untuk mencari warna-warna cerah

	d. Hal apa yang ingin dicapai dalam upaya meningkatkan kecerdasan emosional siswa melalui media permainan kartu UNO di masa depan?	“Dimasa depan anak-anak mampu bergaul dengan baik karena ini SMA mau memasuki universitas dan kadang kalonya ada yang keluarganya kurang mampu ada yang langsung bekerja hal ini perlu pengendalian emosi untuk memasuki dunia baru.”	Dimasa depan siswa sudah mampu mengendalikan emosinya mampu bergaul dengan baik untuk memasuki dunia perkuliahan atau dunia kerja.
	e. Apa kendala guru BK dilapangan jika meggunakan media permainan kartu UNO?	“Kendala disekolah jika terlihat guru mata pelajaran mungkin akan dikira kita mengajak siswa bermain uno, padahal kita sedang melakukan layanan.”	Kendalanya kemungkinan kalo melakukan layanan di luar kelas dapat menimbulkan kesalah pahaman antar guru karena kita memainkan kartu uno.
3	Perumusan butir-butir materi		
	a. Materi dalam permainan disetting seperti problem solving (kasus) atau seperti soal biasa?	“Materi dalam permainan lebih baik disetting seperti problem solving saja.”	Kalau soal biasa jadi seperti tanya jawab aja, lebih baik dibikin kasus agar siswa berfikir dalam pemecahan masalahnya dan dapat dibahas secara mendalam.
	b. Jika setting problem solving kasus seperti apa yang di inginkan?	“Kasus problem solvingnya lebih baik mengangkat kasus yang sering terjadi disekolah, seperti kasus siswa yang sering mengolok-olok temannya.”	Kasusnya yang sering terjadi di sekolah dan kasus anak-anak SMA seperti kalau ada guru marah itu kenapa kan itu termasuk mengenali emosi orang lain.
4	Alat pengukur keberhasilan		
	c. Bagaimana cara mengetahui bahwa tujuan telah berhasil dicapai?	“Cara mengetahui tujuan telah berhasil dengan skala kecerdasan emosi dan pemantauan langsung dikelas dan dari wali kelasnya.”	Dapat diukur dengan skala kecerdasan emosional atau pemantauan langsung dari guru BK dan wawancara terhadap wali kelas, guru mata pelajaran dan teman sekelasnya.
	d. Apa saja hal-hal yang diperlukan untuk mencapai sasaran yang ingin dicapai?	“Hal-hal yang diperlukan untuk mencapai sasarannya dengan pembahasan kasus lebih mendalam dan melakukan tindak lanjut terhadap anggota kelompok.”	Kerja sama antar guru BK dan anggota kelompok hal apa yang harus dilakukan setelah melakukan layanan melalui media kartu uno ini.
	e. Apa ganjaran yang diharapkan oleh klien atau anggota kelompok?	“Diharapkan siswa mendapat ganjaran dengan dapat mengontrol dan mengendalikan emosinya sendiri agar tidak terjadi perkelahian dan masalah lainnya.”	Anggota kelompok dapat mendalikan emosinya terutama terhadap teman dikelasnya dan guru-guru, mampu bersosialisasi dengan baik.

LEMBAR VALIDASI
“MEDIA PERMAINAN KARTU UNO”

Identitas Validator

Nama :
 Jabatan Fungsional :
 Asal Instansi :
 Bidang Keahlian :
 Pengalaman Riset terkait bidang keahlian:

No.	Judul Penelitian/Riset	Tahun

Petunjuk Pengisian

- Bacalah “Panduan permainan kartu UNO” yang telah dilampirkan Bersama kuesioner ini.
- Isikan identitas Saudara pada bagian yang telah disediakan pada kuesioner ini.
- Berikan penilaian Saudara dengan cara **memberi tanda silang (X)** pada kolom yang telah disediakan dengan mengacu pada kriteria sebagai berikut:
 Kolom 1 = bila dinilai sangat kurang
 Kolom 2 = bila dinilai kurang
 Kolom 3 = bila dinilai cukup baik
 Kolom 4 = bila dinilai baik
 Kolom 5 = bila dinilai sangat baik
- Apabila ada saran-saran yang ingin Saudara berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.
- Isilah tandatangan Saudara pada bagian yang telah disediakan.

No.	Aspek yang dinilai		Nilai (Skor)				
			1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan.	Media permainan kartu UNO sesuai dengan kebutuhan siswa yang mengalami tingkat kecerdasan emosional rendah					
		Permainan kartu UNO dapat digunakan pada siswa SMA					
		Permainan kartu UNO dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa akibat dari siswa yang tidak dapat mengendalikan emosinya					
2.	Kesesuaian media dengan	Materi sesuai dengan bidang pribadi-sosial					

	materi bimbingan konseling.	Media permainan kartu UNO sesuai dengan materi pemahaman dan pencegahan					
		Media permainan kartu UNO dapat menghidupkan dinamika dalam layanan BK					
3.	Kesesuaian dengan karakteristik siswa.	Materi/kasus permasalahan mudah dimengerti siswa					
		Materi/kasus yang digunakan dalam media memuat permasalahan yang sering terjadi pada siswa SMA					
		Media permainan kartu UNO familiar dikalangan remaja SMA					
		Desain yang digunakan elegan sesuai dengan gaya anak remaja					
		Aturan bermain mudah dipahami					
		Evaluasi yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang dialami siswa					
4.	Kesesuaian dengan teori.	Kasus permasalahan yang digunakan pada permainan kartu UNO sesuai dengan teori kecerdasan emosional daniel golemann					
5.	Kesesuaian dengan gaya belajar siswa.	Media kartu UNO memberikan kegiatan yang menyenangkan kepada siswa selama mengikuti layanan.					
		Media permainan kartu UNO dapat diterapkan pada siswa dengan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik					
6.	Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia.	Media permainan kartu UNO dapat digunakan dalam berbagai kondisi lingkungan.					
		Fasilitas pendukung permainan kartu UNO yang digunakan mudah ditemukan dan digunakan.					
		Waktu yang tersedia dalam layanan BK dapat digunakan untuk melaksanakan permainan kartu UNO.					
Jumlah							

Total Skor =

Komentar/Saran/Perbaikan (wajib diisi)

--

Kriteria

No	Skor	Kriteria	Kesimpulan
1	18 – 35	Tidak baik	Belum dapat digunakan dan perlu banyak perbaikan
2	36 – 53	Kurang baik	Dapat digunakan dan perlu beberapa perbaikan
3	54 – 71	Baik	Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
4	72 – 90	Sangat baik	Dapat digunakan tanpa perbaikan

Kesimpulan Penilaian

Setelah mengisi tabel penilaian di atas, dimohon untuk memberi **tanda silang (X)** pada kotak sesuai dengan penilaian Saudara.

- | | |
|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | Tidak baik, sehingga belum dapat digunakan dan perlu banyak perbaikan |
| <input type="checkbox"/> | Kurang baik, sehingga dapat digunakan dan perlu beberapa perbaikan |
| <input type="checkbox"/> | Baik, sehingga dapat digunakan dengan sedikit perbaikan |
| <input type="checkbox"/> | Sangat baik, sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan |

_____, ____ **Juli 2020**
Validator,

**HASIL VALIDASI DARI
PARA AHLI DAN
PRAKTISI**

LEMBAR VALIDASI
“MEDIA PERMAINAN KARTU UNO”

Identitas Validator

Nama : Eka Sri Handayani, M.Psi, Psikolog
 Jabatan Fungsional :
 Asal Instansi : Universitas Islam Kalimantan MAAB Banjarmasin
 Bidang Keahlian :
 Pengalaman Riset terkait bidang keahlian:

No.	Judul Penelitian/Riset	Tahun

Petunjuk Pengisian

6. Bacalah “Panduan permainan kartu UNO” yang telah dilampirkan Bersama kuesioner ini.
7. Isikan identitas Saudara pada bagian yang telah disediakan pada kuesioner ini.
8. Berikan penilaian Saudara dengan cara **memberi tanda silang (X)** pada kolom yang telah disediakan dengan mengacu pada kriteria sebagai berikut:
 Kolom 1 = bila dinilai sangat kurang
 Kolom 2 = bila dinilai kurang
 Kolom 3 = bila dinilai cukup baik
 Kolom 4 = bila dinilai baik
 Kolom 5 = bila dinilai sangat baik
9. Apabila ada saran-saran yang ingin Saudara berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.
10. Isilah tandatangan Saudara pada bagian yang telah disediakan.

No.	Aspek yang dinilai		Nilai (Skor)				
			1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan.	Media permainan kartu UNO sesuai dengan kebutuhan siswa yang mengalami tingkat kecerdasan emosional rendah					X
		Permainan kartu UNO dapat digunakan pada siswa SMA					X
		Permainan kartu UNO dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa akibat dari siswa yang tidak dapat mengendalikan emosinya					X
2.	Kesesuaian media dengan materi bimbingan konseling.	Materi sesuai dengan bidang pribadi-sosial				X	
		Media permainan kartu UNO sesuai dengan materi pemahaman dan				X	

		pengecehan					
		Media permainan kartu UNO dapat menghidupkan dinamika dalam layanan BK				X	
3.	Kesesuaian dengan karakteristik siswa.	Materi/kasus permasalahan mudah dimengerti siswa			X		
		Materi/kasus yang digunakan dalam media memuat permasalahan yang sering terjadi pada siswa SMA			X		
		Media permainan kartu UNO familiar dikalangan remaja SMA			X		
		Desain yang digunakan elegan sesuai dengan gaya anak remaja			X		
		Aturan bermain mudah dipahami			X		
		Evaluasi yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang dialami siswa			X		
4.	Kesesuaian dengan teori.	Kasus permasalahan yang digunakan pada permainan kartu UNO sesuai dengan teori kecerdasan emosional daniel goleman					X
5.	Kesesuaian dengan gaya belajar siswa.	Media kartu UNO memberikan kegiatan yang menyenangkan kepada siswa selama mengikuti layanan.			X		
		Media permainan kartu UNO dapat diterapkan pada siswa dengan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik			X		
6.	Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia.	Media permainan kartu UNO dapat digunakan dalam berbagai kondisi lingkungan.			X		
		Fasilitas pendukung permainan kartu UNO yang digunakan mudah ditemukan dan digunakan.			X		
		Waktu yang tersedia dalam layanan BK dapat digunakan untuk melaksanakan permainan kartu UNO.			X		
Jumlah					33	12	20

Total Skor =

65

Komentar/Saran/Perbaikan (*wajib diisi*)

1. Sebaiknya di tambahkan penjelasan lamanya atau waktu yang diperlukan

dalam penggunaan media ini ?

2. Adakah literatur sebelumnya yang di gunakan oleh guru BK sebagai media meningkatkan kecerdasan EQ ??
3. Proses dalam Tiap tahapan dalam layanan konseling di perlukan berapa lama ? karena sptnya akan memakan waktu yang sangat lama dalam tiap sesinya ?
4. Bagaimana cara feed back dan evaluasinya ?
5. Dan bagaimana karakteristik subyek dalam permainan ..?? apakah semua subyek atau subyek dengan memiliki Kecerdasan EQ yg rendah saja ? (mohon di cantumkan di dalam panduan)
6. Bagaimana skor dalam menentukan kecerdasan EQ yang rendah (Interval) nya spt apa ? juga di cantumkan dalam buku panduan

Kriteria

No	Skor	Kriteria	Kesimpulan
1	18 – 35	Tidak baik	Belum dapat digunakan dan perlu banyak perbaikan
2	36 – 53	Kurang baik	Dapat digunakan dan perlu beberapa perbaikan
3	54 – 71	Baik	Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
4	72 – 90	Sangat baik	Dapat digunakan tanpa perbaikan

Kesimpulan Penilaian

Setelah mengisi tabel penilaian di atas, dimohon untuk memberi **tanda silang (X)** pada kotak sesuai dengan penilaian Saudara.

<input type="checkbox"/>	Tidak baik, sehingga belum dapat digunakan dan perlu banyak perbaikan
<input type="checkbox"/>	Kurang baik, sehingga dapat digunakan dan perlu beberapa perbaikan
<input checked="" type="checkbox"/>	Baik, sehingga dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
<input type="checkbox"/>	Sangat baik, sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan

Banjarmasin, 30 July 2020

Validator,



Eka Sri Handayani, M.Psi, Psikolog

LEMBAR VALIDASI
“MEDIA PERMAINAN KARTU UNO”

Identitas Validator

Nama : **Agus Triyanto, M.Pd.**
 Jabatan Fungsional : **Lektor 300**
 Asal Instansi : **Prodi BK FIP Universitas Negeri Yogyakarta**
 Bidang Keahlian : **Instrumen dan Media Bimbingan dan Konseling**
 Pengalaman Riset terkait bidang keahlian: **(5 Tahun Terakhir)**

No.	Judul Penelitian/Riset	Tahun
2015	Pengembangan Instrumen Kesiapan Masuk SD berbasis Perkembangan Anak	Dikti
2015	Pengembangan Karir Siswa SD Kelas Rendah Tahun I	IDB
2016	Pengembangan Karir Siswa SD Kelas Rendah Tahun II	IDB
2017	Pengembangan Karir Siswa SD Kelas Rendah Tahun III	IDB
2017	Pengembangan Model Layanan Bimbingan karir di SMK untuk Mendukung Kompetensi Kewirausahaan Peserta Didik	DIPA UNY
2017	Pengembangan Model Kewirausahaan bagi Insan Lanjut Usia	DIPA UNY
2018	Pengembangan Model Penanggulangan Kekerasan terhadap Lansia Berbasis Keluarga dalam Budaya Jawa	DIPA UNY
2018	<i>Validasi Values in action-inventory of Strengths (VIA-IS)</i> dalam konteks Indonesia	DIPA UNY
2019	Kepuasan Konseli terhadap Layanan Konseling di UPT LBK Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2019	DIPA UNY
2019	Pengembangan Model Intervensi Pembentukan Identitas Karir dan Daring Berbasis Aplikasi Android pada Remaja Akhir	DIPA UNY

Petunjuk Pengisian

- Bacalah “Panduan permainan kartu UNO” yang telah dilampirkan Bersama kuesioner ini.
- Isikan identitas Saudara pada bagian yang telah disediakan pada kuesioner ini.
- Berikan penilaian Saudara dengan cara **memberi tanda silang (X)** pada kolom yang telah disediakan dengan mengacu pada kriteria sebagai berikut:
 Kolom 1 = bila dinilai sangat kurang
 Kolom 2 = bila dinilai kurang
 Kolom 3 = bila dinilai cukup baik
 Kolom 4 = bila dinilai baik
 Kolom 5 = bila dinilai sangat baik
- Apabila ada saran-saran yang ingin Saudara berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.
- Isilah tandatangan Saudara pada bagian yang telah disediakan.

No.	Aspek yang dinilai		Nilai (Skor)				
			1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan.	Media permainan kartu UNO sesuai dengan kebutuhan siswa yang mengalami tingkat kecerdasan emosional rendah				X	
		Permainan kartu UNO dapat digunakan pada siswa SMA					X
		Permainan kartu UNO dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa akibat dari siswa yang tidak dapat mengendalikan emosinya					X
2.	Kesesuaian media dengan materi bimbingan konseling.	Materi sesuai dengan bidang pribadi-sosial					X
		Media permainan kartu UNO sesuai dengan materi pemahaman dan pencegahan					X
		Media permainan kartu UNO dapat menghidupkan dinamika dalam layanan BK				X	
3.	Kesesuaian dengan karakteristik siswa.	Materi/kasus permasalahan mudah dimengerti siswa			X		
		Materi/kasus yang digunakan dalam media memuat permasalahan yang sering terjadi pada siswa SMA				X	
		Media permainan kartu UNO familiar dikalangan remaja SMA			X		
		Desain yang digunakan elegan sesuai dengan gaya anak remaja			X		
		Aturan bermain mudah dipahami			X		
		Evaluasi yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang dialami siswa			X		
4.	Kesesuaian dengan teori.	Kasus permasalahan yang digunakan pada permainan kartu UNO sesuai dengan teori kecerdasan emosional Daniel Goleman					X
5.	Kesesuaian dengan gaya belajar siswa.	Media kartu UNO memberikan kegiatan yang menyenangkan kepada siswa selama mengikuti layanan.					X

		Media permainan kartu UNO dapat diterapkan pada siswa dengan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik					X
6.	Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia.	Media permainan kartu UNO dapat digunakan dalam berbagai kondisi lingkungan.				X	
		Fasilitas pendukung permainan kartu UNO yang digunakan mudah ditemukan dan digunakan.				X	
		Waktu yang tersedia dalam layanan BK dapat digunakan untuk melaksanakan permainan kartu UNO.					X
Jumlah					15	20	40

Total Skor =

Komentar/Saran/Perbaikan (wajib diisi)

Pada aspek Kesesuaian dengan karakteristik siswa :

1. Materi/kasus permasalahan **mudah dimengerti siswa** dengan catatan instruksi menggunakan teknik permainan UNO dalam bimbingan kelompok jelas. Sebaiknya materi/kasus diberikan setelah permainan sehingga siswa mengalami permainan UNO terlebih dahulu kemudian materi disampaikan sehingga siswa SMA mengenal, mengetahui, memahami, mengerti dan dapat menerima materi/kasus lebih mudah. (dalam kasus penggunaan teknik bimbingan kelompok materi bisa masuk dalam permainan/di sela sela permainan tidak terpisah dengan permainan itu sendiri)
2. Media permainan kartu UNO familiar dikalangan remaja SMA, akan lebih baik dibuatkan video prosedur dan contoh permainan UNO dan ditayangkan di depan kelas menggunakan Proyektor LCD sehingga siswa lebih mudah memahami.
3. Desain yang digunakan elegan sesuai dengan gaya anak remaja (desain akan lebih menarik menggunakan tampilan warna atau foto yang disisipkan dalam angka)
4. Aturan bermain mudah dipahami (seperti catatan nomor 2)
5. Evaluasi yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang dialami siswa (catatan dibawah)

Kriteria

No	Skor	Kriteria	Kesimpulan
1	18 – 35	Tidak baik	Belum dapat digunakan dan perlu banyak perbaikan
2	36 – 53	Kurang baik	Dapat digunakan dan perlu beberapa perbaikan
3	54 – 71	Baik	Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
4	72 – 90	Sangat baik	Dapat digunakan tanpa perbaikan

Kesimpulan Penilaian

Setelah mengisi tabel penilaian di atas, dimohon untuk memberi **tanda silang (X)** pada kotak sesuai dengan penilaian Saudara.

<input type="checkbox"/>	Tidak baik, sehingga belum dapat digunakan dan perlu banyak perbaikan
<input type="checkbox"/>	Kurang baik, sehingga dapat digunakan dan perlu beberapa perbaikan
<input type="checkbox"/>	Baik, sehingga dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
<input checked="" type="checkbox"/>	Sangat baik, sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan

Yogyakarta, 27 Juli 2020
Validator,



Agus Triyanto, M.Pd.
NIP 19760802 200501 1 001

Catatan :

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Hidang Pribadi-sosial
C	Fungsi Layanan	Pembinaan dan Penguatan
D	Tujuan	Melihat perkembangan peserta didik dan tindak lanjut
E	Topik	Persekolahan
F	Materi	-
G	Sasaran Layanan	Kelas XI IPS 1
H	Metode dan Teknik	Diskusi kelompok
I	Waktu	6x45 Menit
J	Media/Alat	-
K	Tanggal Pelaksanaan	Kamis, 2020
L	Sumber	-
M	Urutan Kegiatan	3. Tahap Pengakhiran (terminasi)
	Menutup kegiatan dan tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none">• Sebelum mengakhiri kegiatan kelompok, guru BK membahas kembali jika ada kasus yang belum terbahas menyeluruh.• Menjelaskan bahwa kegiatan kelompok akan diakhiri.• Pimpinan kelompok meminta meminta anggota kelompok mengemukakan kesan-kesan setelah mengikuti kegiatan.• Membahas kegiatan lanjutan dan memantau
N	Evaluasi:	
	1. Evaluasi Proses	evaluasi ini dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling atau konselor dengan melihat proses yang terjadi dalam kegiatan bimbingan kelompok, meliputi : Guru bimbingan dan konseling atau konselor memberikan penguatan peserta didik dalam membuat langkah yang akan dilakukannya
	1. Evaluasi Hasil	evaluasi setelah mengikuti bimbingan kelompok antara lain: Mengamati perubahan perilaku peserta setelah bimbingan kelompok.
	Mengetahui, Kepala Sekolah	Karang Inan, 2020 Guru BK
	NIP. _____	NIP. _____

- Akan lebih baik tujuan bimbingan umum bimbingan dirinci menjadi tujuan khusus bimbingan kelompok, yang mengkomodasi standar kompetensi kemandirian seperti, Pengenalan, Akomodasi dan Tindakan sehingga mudah untuk membuat evaluasi disesuaikan dengan tujuan khususnya

LEMBAR VALIDASI
“MEDIA PERMAINAN KARTU UNO”

Identitas Validator

Nama : Dominikus David Biondi Situmorang, S.Pd., M.Pd., M.Si., CT., CPS.

Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Asal Instansi : Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya

Bidang Keahlian : Konseling Seni, *Music Therapy*, Media dan Teknologi BK

Pengalaman Riset terkait bidang keahlian:

No.	Judul Penelitian/Riset	Tahun
	Silakan pilih beberapa riset saya yang relevan dan dibutuhkan sebagai laporan dari http://bit.ly/RaxelonScholar	

Petunjuk Pengisian

- Bacalah “Panduan permainan kartu UNO” yang telah dilampirkan Bersama kuesioner ini.
- Isikan identitas Saudara pada bagian yang telah disediakan pada kuesioner ini.
- Berikan penilaian Saudara dengan cara **memberi tanda silang (X)** pada kolom yang telah disediakan dengan mengacu pada kriteria sebagai berikut:
Kolom 1 = bila dinilai sangat kurang
Kolom 2 = bila dinilai kurang
Kolom 3 = bila dinilai cukup baik
Kolom 4 = bila dinilai baik
Kolom 5 = bila dinilai sangat baik
- Apabila ada saran-saran yang ingin Saudara berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.
- Isilah tanda tangan Saudara pada bagian yang telah disediakan.

No.	Aspek yang dinilai		Nilai (Skor)				
			1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan.	Media permainan kartu UNO sesuai dengan kebutuhan siswa yang mengalami tingkat kecerdasan emosional rendah				V	
		Permainan kartu UNO dapat digunakan pada siswa SMA				V	
		Permainan kartu UNO dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa akibat dari siswa yang tidak dapat				V	

		mengendalikan emosinya					
2.	Kesesuaian media dengan materi bimbingan konseling.	Materi sesuai dengan bidang pribadi-sosial					V
		Media permainan kartu UNO sesuai dengan materi pemahaman dan pencegahan				V	
		Media permainan kartu UNO dapat menghidupkan dinamika dalam layanan BK					V
3.	Kesesuaian dengan karakteristik siswa.	Materi/kasus permasalahan mudah dimengerti siswa				V	
		Materi/kasus yang digunakan dalam media memuat permasalahan yang sering terjadi pada siswa SMA				V	
		Media permainan kartu UNO familiar dikalangan remaja SMA				V	
		Desain yang digunakan elegan sesuai dengan gaya anak remaja				V	
		Aturan bermain mudah dipahami				V	
		Evaluasi yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang dialami siswa				V	
4.	Kesesuaian dengan teori.	Kasus permasalahan yang digunakan pada permainan kartu UNO sesuai dengan teori kecerdasan emosional daniel goleman				V	
5.	Kesesuaian dengan gaya belajar siswa.	Media kartu UNO memberikan kegiatan yang menyenangkan kepada siswa selama mengikuti layanan.					V
		Media permainan kartu UNO dapat diterapkan pada siswa dengan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik					V
6.	Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia.	Media permainan kartu UNO dapat digunakan dalam berbagai kondisi lingkungan.				V	
		Fasilitas pendukung permainan kartu UNO yang digunakan mudah ditemukan dan digunakan.				V	
		Waktu yang tersedia dalam layanan BK dapat digunakan untuk melaksanakan permainan kartu UNO.				V	
Jumlah						56	20

Total Skor =

76

Komentar/Saran/Perbaikan (*wajib diisi*)

- Masih cukup banyak istilah asing yang tidak dituliskan secara *italic*.
- Belum ada keterangan mengenai batasan usia. Apakah bisa juga digunakan bagi anak TK atau SD?
- Sebagai sebuah produk, di bagian akhir sebaiknya dituliskan biografi penulis.

Kriteria

No	Skor	Kriteria	Kesimpulan
1	18 – 35	Tidak baik	Belum dapat digunakan dan perlu banyak perbaikan
2	36 – 53	Kurang baik	Dapat digunakan dan perlu beberapa perbaikan
3	54 – 71	Baik	Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
4	72 – 90	Sangat baik	Dapat digunakan tanpa perbaikan

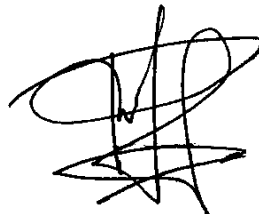
Kesimpulan Penilaian

Setelah mengisi tabel penilaian di atas, dimohon untuk memberi **tanda silang (X)** pada kotak sesuai dengan penilaian Saudara.

<input type="checkbox"/>	Tidak baik, sehingga belum dapat digunakan dan perlu banyak perbaikan
<input type="checkbox"/>	Kurang baik, sehingga dapat digunakan dan perlu beberapa perbaikan
<input type="checkbox"/>	Baik, sehingga dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
<input checked="" type="checkbox"/>	Sangat baik, sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan

Jakarta, 14 Juli 2020

Validator,



Dominikus David Biondi Situmorang, S.Pd., M.Pd., M.Si., CT., CPS.

LEMBAR VALIDASI
"MEDIA PERMAINAN KARTU UNO"

Identitas Validator Pengguna

Nama : FITRIA KUSNAWATI, S.Pd.
 Asal Instansi : SMA Negeri 1 Karang Intan
 Jabatan di Instansi : Guru BK
 Lama Bekerja : 3 tahun.

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah "Panduan permainan kartu UNO" yang telah dilampirkan Bersama kuesioner ini.
2. Isikan identitas Saudara pada bagian yang telah disediakan pada kuesioner ini.
3. Berikan penilaian Saudara dengan cara **memberi tanda silang (X)** pada kolom yang telah disediakan dengan mengacu pada kriteria sebagai berikut:
 Kolom 1 = bila dinilai sangat kurang
 Kolom 2 = bila dinilai kurang
 Kolom 3 = bila dinilai cukup baik
 Kolom 4 = bila dinilai baik
 Kolom 5 = bila dinilai sangat baik
4. Apabila ada saran-saran yang ingin Saudara berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.
5. Isilah tandatangan Saudara pada bagian yang telah disediakan.

No.	Aspek yang dinilai		Nilai (Skor)				
			1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan.	Media permainan kartu UNO sesuai dengan kebutuhan siswa yang mengalami tingkat kecerdasan emosional rendah					✓
		Permainan kartu UNO dapat					

		digunakan pada siswa SMA				✓	
		Permainan kartu UNO dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa akibat dari siswa yang tidak dapat mengendalikan emosinya					✓
2.	Kesesuaian media dengan materi bimbingan konseling.	Materi sesuai dengan bidang pribadi-sosial					✓
		Media permainan kartu UNO sesuai dengan materi pemahaman dan pencegahan				✓	
		Media permainan kartu UNO dapat menghidupkan dinamika dalam layanan BK				✓	
3.	Kesesuaian dengan karakteristik siswa.	Materi/kasus permasalahan mudah dimengerti siswa					✓
		Materi/kasus yang digunakan dalam media memuat permasalahan yang sering terjadi pada siswa SMA				✓	
		Media permainan kartu UNO familiar dikalangan remaja SMA				✓	
		Desain yang digunakan elegan sesuai dengan gaya anak remaja					✓
		Aturan bermain mudah dipahami				✓	
		Evaluasi yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang dialami siswa					✓
4.	Kesesuaian dengan teori.	Kasus permasalahan yang digunakan pada permainan kartu UNO sesuai dengan teori kecerdasan emosional daniel goleman					✓
5.	Kesesuaian dengan gaya belajar siswa.	Media kartu UNO memberikan kegiatan yang menyenangkan kepada siswa selama mengikuti layanan.				✓	
		Media permainan kartu UNO dapat diterapkan pada siswa dengan gaya belajar visual, auditori dan				✓	

		kinestetik					
6.	Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia.	Media permainan kartu UNO dapat digunakan dalam berbagai kondisi lingkungan.				✓	
		Fasilitas pendukung permainan kartu UNO yang digunakan mudah ditemukan dan digunakan.				✓	
		Waktu yang tersedia dalam layanan BK dapat digunakan untuk melaksanakan permainan kartu UNO.					✓
Jumlah							

Total Skor =

Komentar/Saran/Perbaikan (wajib diisi)

sangat Menarik dengan Permainan Kartu UNO dan Buku Panduan harap bisa diperbesar supaya bisa di baca dengan secara jelas .

Kriteria

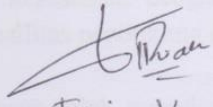
No	Skor	Kriteria	Kesimpulan
1	18 – 35	Tidak baik	Belum dapat digunakan dan perlu banyak perbaikan
2	36 – 53	Kurang baik	Dapat digunakan dan perlu beberapa perbaikan
3	54 – 71	Baik	Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
4	72 – 90	Sangat baik	Dapat digunakan tanpa perbaikan

Kesimpulan Penilaian

Setelah mengisi tabel penilaian di atas, dimohon untuk memberi **tanda silang (X)** pada kotak sesuai dengan penilaian Saudara.

- | | |
|-------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | Tidak baik, sehingga belum dapat digunakan dan perlu banyak perbaikan |
| <input type="checkbox"/> | Kurang baik, sehingga dapat digunakan dan perlu beberapa perbaikan |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Baik, sehingga dapat digunakan dengan sedikit perbaikan |
| <input type="checkbox"/> | Sangat baik, sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan |

_____, __ Juli 2020
Validator,


Fitria Kusnawati

LEMBAR VALIDASI
“MEDIA PERMAINAN KARTU UNO”

Identitas Validator Pengguna

Nama : Esti Endah A, S.SosI
Asal Instansi : SMAN 1 Karang Intan
Jabatan di Instansi : Guru BK
Lama Bekerja : 6 Tahun

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah “Panduan permainan kartu UNO” yang telah dilampirkan Bersama kuesioner ini.
2. Isikan identitas Saudara pada bagian yang telah disediakan pada kuesioner ini.
3. Berikan penilaian Saudara dengan cara **memberi tanda silang (X)** pada kolom yang telah disediakan dengan mengacu pada kriteria sebagai berikut:
Kolom 1 = bila dinilai sangat kurang
Kolom 2 = bila dinilai kurang
Kolom 3 = bila dinilai cukup baik
Kolom 4 = bila dinilai baik
Kolom 5 = bila dinilai sangat baik
4. Apabila ada saran-saran yang ingin Saudara berikan, mohon langsung dituliskan pada lembar saran yang telah disediakan.
5. Isilah tandatangan Saudara pada bagian yang telah disediakan.

No.	Aspek yang dinilai		Nilai (Skor)				
			1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan.	Media permainan kartu UNO sesuai dengan kebutuhan siswa yang mengalami tingkat kecerdasan				X	

		emosional rendah					
		Permainan kartu UNO dapat digunakan pada siswa SMA					X
		Permainan kartu UNO dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa akibat dari siswa yang tidak dapat mengendalikan emosinya				X	
2.	Kesesuaian media dengan materi bimbingan konseling.	Materi sesuai dengan bidang pribadi-sosial					X
		Media permainan kartu UNO sesuai dengan materi pemahaman dan pencegahan				X	
		Media permainan kartu UNO dapat menghidupkan dinamika dalam layanan BK					X
3.	Kesesuaian dengan karakteristik siswa.	Materi/kasus permasalahan mudah dimengerti siswa					X
		Materi/kasus yang digunakan dalam media memuat permasalahan yang sering terjadi pada siswa SMA					X
		Media permainan kartu UNO familiar dikalangan remaja SMA					X
		Desain yang digunakan elegan sesuai dengan gaya anak remaja					X
		Aturan bermain mudah dipahami					X
		Evaluasi yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang dialami siswa					X
4.	Kesesuaian dengan teori.	Kasus permasalahan yang digunakan pada permainan kartu UNO sesuai dengan teori kecerdasan emosional daniel goleman					X
5.	Kesesuaian	Media kartu UNO memberikan					X

	dengan gaya belajar siswa.	kegiatan yang menyenangkan kepada siswa selama mengikuti layanan.					
		Media permainan kartu UNO dapat diterapkan pada siswa dengan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik					X
6.	Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia.	Media permainan kartu UNO dapat digunakan dalam berbagai kondisi lingkungan.				X	
		Fasilitas pendukung permainan kartu UNO yang digunakan mudah ditemukan dan digunakan.					X
		Waktu yang tersedia dalam layanan BK dapat digunakan untuk melaksanakan permainan kartu UNO.					X
Jumlah							

Total Skor =

Komentar/Saran/Perbaikan (*wajib diisi*)

Desain dan penjelasan pada panduan permainan sudah bagus.

Kriteria

No	Skor	Kriteria	Kesimpulan
1	18 – 35	Tidak baik	Belum dapat digunakan dan perlu banyak perbaikan
2	36 – 53	Kurang baik	Dapat digunakan dan perlu

			beberapa perbaikan
3	54 – 71	Baik	Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
4	72 – 90	Sangat baik	Dapat digunakan tanpa perbaikan

Kesimpulan Penilaian

Setelah mengisi tabel penilaian di atas, dimohon untuk memberi **tanda silang (X)** pada kotak sesuai dengan penilaian Saudara.

<input type="checkbox"/>	Tidak baik, sehingga belum dapat digunakan dan perlu banyak perbaikan
<input type="checkbox"/>	Kurang baik, sehingga dapat digunakan dan perlu beberapa perbaikan
<input type="checkbox"/>	Baik, sehingga dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
<input type="checkbox"/>	Sangat baik, sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan

_____, ____ Juli 2020
Validator,



Esti Endah A, S.SosI