

Pengembangan Permainan Monotalk (Monopoli Bicara) dalam Bimbingan Kelompok untuk Komunikasi Interpersonal Peserta Didik SMP

Ida Nur Qomariyah*, Muwakhidah^{id}

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Jl. Dukuh Menanggal XII No. 4, Surabaya, Jawa Timur, 60245, Indonesia

*Corresponding author, email: idanurqomariyahhh@gmail.com

<https://doi.org/10.17977/2549-7774.004862>

Riwayat artikel

Submitted: 13 April 2026

Revised: 28 June 2026

Accepted: 29 June 2026

Published: 30 June 2026

Kata kunci

Bimbingan kelompok
Komunikasi interpersonal
Media MonoTalk
Media permainan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara) dalam layanan bimbingan kelompok untuk komunikasi interpersonal peserta didik SMP. Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan mengadopsi prosedur Borg and Gall yang memiliki sepuluh langkah pengembangan namun dalam penelitian ini hanya dilakukan pada lima langkah, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, uji ahli, dan uji calon pengguna. Sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan *inter-rater agreement* model dan analisis deskriptif. Hasil penelitian pada uji ahli isi, ahli media dan calon pengguna menunjukkan indeks uji ahli sebesar 1 pada aspek kegunaan, ketepatan dan kelayakan yang berarti memiliki validitas yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada ahli isi menunjukkan nilai rata-rata pada aspek kegunaan sebesar 3,76, aspek ketepatan sebesar 3,91 dan aspek kelayakan sebesar 3,92. Hasil pada uji ahli media menunjukkan nilai rata-rata 3,90 pada tampilan, 3,97 pada pendahuluan dan 4,00 pada media permainan. Selanjutnya pada uji calon pengguna (guru BK) menunjukkan nilai rata-rata pada aspek kegunaan sebesar 4,00, aspek ketepatan sebesar 4,00 dan aspek kelayakan sebesar 4,00. Hasil uji calon pengguna (peserta didik) pada aspek kegunaan 75% berada pada kategori sangat berguna, pada aspek ketepatan 97% berada pada kategori sangat tepat. Sementara itu, pada aspek kelayakan 94% berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa permainan *MonoTalk* sangat berguna, sangat tepat, dan sangat layak digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok untuk menumbuhkan komunikasi interpersonal untuk peserta didik SMP.

1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), peserta didik berada pada fase transisi dari masa kanak-kanak menuju remaja yang ditandai dengan perubahan fisik, kognitif, dan psikososial yang signifikan. Pada tahap ini, peserta didik mulai mengembangkan identitas diri serta memperluas relasi sosial dengan teman sebaya maupun lingkungan sekolah. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh capaian akademik, tetapi juga oleh kemampuan peserta didik dalam menjalin hubungan sosial yang sehat dan efektif. Salah satu keterampilan esensial yang mendukung hal tersebut adalah komunikasi interpersonal.

Komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran pesan secara langsung antara dua orang atau lebih yang melibatkan adanya timbal balik (feedback) dalam interaksi (Yudhistira & Trihastuti, 2023). DeVito (2016) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal ditandai oleh beberapa aspek penting, yaitu keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan kesetaraan. Aspek-aspek tersebut menjadi dasar dalam membangun hubungan sosial yang bermakna dan harmonis. Dalam konteks pendidikan, kemampuan komunikasi interpersonal berkontribusi terhadap peningkatan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, kemampuan bekerja sama, serta penyelesaian konflik secara konstruktif (M. Padeli Wibowo, Raudhatul Jannah, Syakila Pradita, 2025; Suryana & Permana, 2025).

Namun demikian, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik masih tergolong rendah. Hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Wonoayu terhadap 68 peserta didik kelas VIII menunjukkan bahwa 45% peserta didik mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat secara langsung, 20% cenderung menarik diri dalam situasi interaksi sosial, dan hanya 12% yang menunjukkan kemampuan komunikasi interpersonal yang efektif. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa

sebagian besar peserta didik belum mampu membangun komunikasi yang sehat dan efektif dalam lingkungan sosialnya.

Temuan tersebut didukung oleh berbagai hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permasalahan komunikasi interpersonal pada peserta didik bersifat umum. Yudhistira & Trihastuti (2023) menemukan bahwa lebih dari separuh peserta didik mengalami hambatan komunikasi interpersonal. Irma Julita, et.al (2024) melaporkan bahwa 50,9% peserta didik memiliki tingkat komunikasi interpersonal yang rendah, sedangkan Fazrin (2021) menunjukkan bahwa 56% peserta didik mengalami kesulitan dalam keterbukaan dan komunikasi efektif. Rendahnya kemampuan komunikasi interpersonal tersebut berdampak pada munculnya kesalahpahaman, konflik, serta isolasi sosial, yang selanjutnya berpengaruh terhadap menurunnya motivasi dan prestasi belajar peserta didik (Nugraheni et al., 2025; DeVito, 2016; Noor & Isti', 2020; Pertiwi, 2020; Putra & Jamal, 2020; Ramadhani, 2024; Warsito, 2020)

Upaya pengembangan kemampuan komunikasi interpersonal dapat difasilitasi melalui layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Berdasarkan Permendikbud No 111 (2014), layanan bimbingan dan konseling bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai perkembangan optimal dalam aspek pribadi, sosial, akademik, dan karier. Salah satu layanan yang dinilai efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial adalah bimbingan kelompok, karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung, berdiskusi, serta saling memberikan umpan balik (Lubis & Daulay, 2024; Maghfira et al., 2025). Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling, penggunaan media dalam layanan masih terbatas pada media konvensional, sehingga keterlibatan aktif peserta didik belum optimal.

Penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan dan konseling dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media permainan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik (Lestari et al., 2024; Munawir et al., 2024). Selain itu, media permainan memungkinkan peserta didik untuk mempraktikkan keterampilan komunikasi secara langsung dalam situasi yang terstruktur (Amri et al., 2023; Fitriah & Simon, 2024; Permatasari & Winingsih, 2025). Salah satu media yang potensial untuk dikembangkan adalah permainan monopoli yang dimodifikasi karena memiliki karakteristik interaktif, berbasis giliran, dan melibatkan diskusi (Aditia et al., 2024; Asshalikha & Ellianawati, 2025).

Meskipun demikian, hasil kajian menunjukkan bahwa belum terdapat pengembangan media permainan monopoli yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik SMP melalui layanan bimbingan kelompok dengan mengacu pada aspek komunikasi interpersonal menurut DeVito (2016). Kesenjangan inilah yang menjadi dasar pengembangan media *MonoTalk* (Monopoli Bicara) sebagai inovasi dalam layanan bimbingan dan konseling.

MonoTalk merupakan modifikasi permainan monopoli yang dirancang dengan memuat pertanyaan dan tantangan berbasis indikator komunikasi interpersonal, sehingga setiap aktivitas dalam permainan menjadi sarana latihan keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan kesetaraan. Melalui dinamika permainan kelompok, peserta didik tidak hanya memahami konsep komunikasi interpersonal secara teoretis, tetapi juga mempraktikkannya secara langsung dalam suasana yang interaktif dan kolaboratif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media permainan *MonoTalk* sebagai media layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik SMP. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan layanan bimbingan dan konseling yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan sosial peserta didik.

2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan media permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara) sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok dalam menumbuhkan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik SMP. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) yang menekankan pada proses pengembangan produk serta pengujian kelayakan produk secara sistematis. Bagian metode ini menguraikan desain penelitian, prosedur pengembangan, subjek penelitian, instrumen yang digunakan, serta teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian.

2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang merujuk pada model Borg dan Gall (1989) (dalam Muwakhidah (2020). Model ini merupakan pendekatan sistematis yang bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi produk pendidikan melalui tahapan perencanaan, pengembangan, uji coba, evaluasi, dan revisi secara berkelanjutan. Meskipun model Borg dan Gall terdiri atas sepuluh tahapan, penelitian ini dibatasi pada lima tahapan, yaitu studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk, uji ahli, dan uji calon pengguna. Pembatasan ini dilakukan karena penelitian difokuskan pada pengembangan

produk serta pengujian kelayakan secara teoritis dan praktis, tanpa melibatkan uji lapangan skala luas dan tahap diseminasi.

2.2. Prosedur Penelitian

2.2.1. Studi pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara dengan guru bimbingan dan konseling, serta studi literatur. Hasil studi menunjukkan bahwa peserta didik mengalami hambatan dalam kemampuan komunikasi interpersonal, khususnya pada aspek keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Permasalahan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2.2.2. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan dengan merumuskan tujuan pengembangan, menentukan spesifikasi produk, serta menyusun desain awal media permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara) beserta panduannya. Selain itu, disusun instrumen penelitian berdasarkan indikator komunikasi interpersonal menurut DeVito (2016) yang dikembangkan menjadi angket sebagai dasar penyusunan konten permainan.

2.2.3. Pengembangan produk

Tahap pengembangan menghasilkan media permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara) yang terdiri atas papan permainan berukuran 60 cm × 60 cm dengan 48 petak, kartu permainan yang merepresentasikan aspek komunikasi interpersonal, serta buku panduan penggunaan. Buku panduan disusun secara sistematis mencakup tahap awal, inti, dan penutup dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok.

2.2.4. Uji ahli

Uji ahli dilakukan untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan produk dari segi isi dan media. Uji ini melibatkan ahli bimbingan dan konseling serta ahli media yang dipilih secara purposif berdasarkan kompetensi yang relevan. Penilaian dilakukan menggunakan angket akseptabilitas yang mencakup aspek kegunaan, ketepatan, dan kelayakan, serta dilengkapi dengan saran perbaikan.

2.2.5. Uji calon pengguna

Uji calon pengguna melibatkan guru bimbingan dan konseling serta peserta didik SMP. Uji ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberterimaan dan kepraktisan produk dalam konteks penggunaan nyata. Guru bimbingan dan konseling menilai aspek kegunaan, ketepatan, dan kelayakan media sebagai fasilitator layanan, sedangkan peserta didik memberikan penilaian berdasarkan pengalaman penggunaan media dalam kegiatan bimbingan kelompok.

2.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri atas dua ahli isi, dua ahli media, dua guru bimbingan dan konseling, serta sekitar 32 peserta didik SMP. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan kualifikasi dan relevansi terhadap tujuan penelitian.

2.4. Instrument Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket penilaian akseptabilitas yang mengacu pada standar evaluasi program pendidikan (Joint Committee, 1981 dalam Muwakhidah, 2020). Angket disusun berdasarkan tiga aspek utama, yaitu kegunaan, ketepatan, dan kelayakan, dengan menggunakan skala Likert empat tingkat.

2.5. Instrumen Penelitian

Teknik analisis data dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dan deskriptif. Data kuantitatif dari hasil uji ahli dianalisis menggunakan model inter-rater agreement untuk mengetahui tingkat kesepakatan antar penilai dengan rumus indeks, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria validitas Guilford. Sementara itu, data hasil uji calon pengguna dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan teknik persentase untuk mengkategorikan tingkat keberterimaan produk ke dalam kriteria sangat layak, layak, kurang layak, dan tidak layak. Data kualitatif berupa saran dan komentar dianalisis secara deskriptif sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian terbagi dalam dua jenis data yakni data kuantitatif yang dianalisis menggunakan *inter-rater agreement* model dari Gregory (2004) dan Guilford (1956) serta uji statistik dengan program SPSS for

Windows versi 24. Jenis kedua data yakni data deskriptif yang terdiri saran, kritik, dan masukan dari para ahli dan calon pengguna yang dianalisis secara deskriptif. Berikut adalah penjelasan mengenai hasil uji para ahli dan calon pengguna yang mencakup kuantitatif dan deskriptif.

3.1. Hasil Ahli Isi

Tabel 1. Penilaian ahli isi terhadap buku panduan *MonoTalk* (Monopoli Bicara)

Aspek penilaian	Standar deviation		Mean	
	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 1	Ahli 2
Aspek kegunaan	0.507	0.437	3.59	3.76
Aspek ketepatan	0.302	0.505	3.91	3.36
Aspek kelayakan	0.277	0.519	3.92	3.54

Tabel 2. Saran, masukan dan hasil revisi berdasarkan hasil uji ahli isi

Subjek	Masukan Ahli	Aspek yang direvisi
Uji Ahli Isi 1	Perbaikan isi kartu permainan	Isi kartu permainan <i>MonoTalk</i> telah diperbaiki dengan menyesuaikan masukan dari ahli, baik dari segi bahasa, kejelasan instruksi, maupun kesesuaian materi dengan tujuan peningkatan komunikasi interpersonal peserta didik SMP. Perbaikan dilakukan dengan menyederhanakan redaksi kalimat agar mudah dipahami, memperjelas perintah atau pertanyaan pada kartu, serta memastikan setiap kartu merepresentasikan indikator komunikasi interpersonal sesuai dengan aspek yang dikembangkan. Dengan demikian, kartu permainan menjadi lebih komunikatif, relevan, dan efektif digunakan dalam kegiatan bimbingan kelompok.

3.2. Hasil Uji Ahli Media

Tabel 3. Penilaian ahli media terhadap media permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara)

Aspek penilaian	Standar deviation		Mean	
	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 1	Ahli 2
Aspek Tampilan	0.308	0.366	3.90	3.85
Aspek Pendahuluan	0.171	0.359	3.79	3.85
Aspek Media	0.224	0.000	3.95	4.00

Tabel 4. Saran, masukan berdasarkan uji ahli media

Subjek	Masukan Ahli	Aspek yang direvisi	Hasil revisi
Uji Ahli Media 1	Menambahkan daftar isi pada buku panduan permainan <i>MonoTalk</i>	Struktur buku panduan	Buku panduan permainan <i>MonoTalk</i> telah ditambahkan daftar isi untuk memudahkan pembaca menemukan informasi pada setiap bagian.
	Ukuran font pada setiap halaman harus konsisten	Tipografi buku panduan	Ukuran font pada seluruh halaman buku panduan telah diseragamkan agar tampilan lebih rapi dan mudah dibaca.
	Space (ruang buku) dilalui disamping teks (kurangi teks)	Tata letak dan desain teks pada buku panduan	Space (ruang buku) terhadap desain teks disesuaikan dengan mentata letak tulisan biar keliatan rapi.
Uji Ahli Media 2	Sinopsis permainan dibuku panduan (bagian belakang)	Kelengkapan informasi buku panduan	Buku panduan telah ditambahkan sinopsis permainan pada bagian belakang sebagai gambaran umum isi dan tujuan permainan <i>MonoTalk</i> .
	Ukuran font pada setiap halaman harus konsisten	Tipografi buku panduan	Ukuran font pada seluruh halaman buku panduan telah diseragamkan agar tampilan lebih rapi dan mudah dibaca.

3.3. Hasil Calon Pengguna

Tabel 5. Penilaian calon pengguna guru bimbingan dan konseling terhadap media permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara)

Aspek penilaian	Standar deviation		Mean	
	Calon pengguna 1	Calon pengguna 2	Calon pengguna 1	Calon pengguna 2
Aspek kegunaan	0.000	0.000	4.00	4.00
Aspek ketepatan	0.000	0.000	4.00	4.00
Aspek kelayakan	0.000	0.000	4.00	4.00

Tabel 6. Penilaian calon pengguna peserta didik terhadap media permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara)

Aspek penilaian	Total Rata-Rata Presentase	
Aspek kegunaan	32	75%
Aspek ketepatan	32	97%
Aspek kelayakan	32	94%

Hasil analisis terhadap produk pengembangan media permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara) beserta buku panduannya dengan mengaitkan temuan empiris dari uji ahli isi, uji ahli media, dan penilaian calon pengguna, yaitu guru BK dan peserta didik SMP, dengan teori komunikasi interpersonal dan layanan bimbingan kelompok. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya inovatif dan menarik secara praktis, tetapi juga didukung oleh dasar teoretis yang kuat, sehingga dapat diterapkan secara optimal dalam konteks bimbingan kelompok.

Hasil uji ahli isi dan uji ahli media terhadap produk permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara) menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kualitas sebelum diimplementasikan dalam layanan bimbingan kelompok. Uji ahli dilakukan oleh dua ahli isi dan dua ahli media yang memenuhi kriteria sebagaimana dijelaskan pada Bab III. Penilaian difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu kegunaan, ketepatan, dan kelayakan, yang menjadi indikator dalam menentukan tingkat akseptabilitas media sebagai sarana pendukung pengembangan komunikasi interpersonal peserta didik SMP.

Berdasarkan hasil uji ahli isi, permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara) memperoleh skor pada kategori sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik SMP. Para ahli menilai bahwa materi, indikator, dan aktivitas dalam permainan telah sesuai dengan tujuan layanan bimbingan kelompok serta karakteristik perkembangan peserta didik, meskipun tetap memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan, khususnya terkait isi kartu permainan. Perbaikan difokuskan pada penyederhanaan redaksi kalimat agar lebih komunikatif dan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, serta penegasan instruksi pada setiap kartu agar tidak menimbulkan multitafsir saat digunakan dalam dinamika kelompok. Selain itu, ahli menyarankan agar setiap kartu secara eksplisit mencantumkan indikator komunikasi interpersonal yang diwakili, sehingga keterkaitan antara aktivitas permainan dan aspek teoretis menjadi lebih jelas dan terstruktur. Hal ini sejalan dengan pendapat Razmamita (2022) yang menyatakan bahwa kejelasan bahasa, ketepatan instruksi, dan relevansi materi merupakan komponen krusial dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan karena berpengaruh langsung terhadap keterlibatan peserta didik dan efektivitas pencapaian tujuan layanan bimbingan (Razmamita, 2022).

Sementara itu, hasil uji ahli media menunjukkan bahwa permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara) berada pada kategori tinggi dengan beberapa saran perbaikan yang bersifat teknis dan struktural. Saran tersebut meliputi penambahan daftar isi pada buku panduan untuk memperjelas sistematika penyajian, penyempurnaan struktur isi agar lebih terorganisasi, serta penambahan sinopsis permainan pada bagian belakang buku sebagai bentuk kelengkapan informasi. Selain itu, ahli media menekankan pentingnya konsistensi ukuran font pada setiap halaman guna menjaga keseragaman tipografi, serta pengaturan tata letak dengan memberikan ruang kosong (*white space*) yang proporsional dan mengurangi kepadatan teks agar meningkatkan kenyamanan membaca. Temuan ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Sari et al. (2025), yang menyatakan bahwa aspek tipografi, tata letak, dan sistematika penyajian informasi merupakan komponen penting dalam pengembangan media pembelajaran karena desain visual yang jelas dan terstruktur berpengaruh terhadap keterbacaan, kemudahan pemahaman, dan efektivitas penggunaan media dalam layanan bimbingan kelompok (Sari et al., 2025).

Secara konseptual, konten dan isi dalam permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara) juga telah mengacu pada teori komunikasi interpersonal yang dikemukakan oleh DeVito (2016), yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Kelima aspek tersebut diintegrasikan ke dalam aktivitas bermain melalui kartu perintah, kartu tantangan, serta skenario interaksi yang mendorong peserta didik untuk mengungkapkan pendapat, mendengarkan secara aktif, dan memberikan respons yang reflektif terhadap pengalaman teman sebaya. Penerapan pendekatan berbasis permainan dalam layanan bimbingan kelompok dinilai efektif dalam menciptakan suasana yang lebih partisipatif, sehingga peserta didik dapat mempraktikkan keterampilan sosial secara langsung dalam konteks kelompok, sebagaimana ditegaskan oleh Eldzaka (2025) bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan interaksi sosial, partisipasi aktif, dan keterampilan interpersonal peserta didik (Eldzaka, 2025).

Dengan demikian, hasil uji ahli menunjukkan bahwa permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara) tidak hanya memiliki daya tarik visual, tetapi juga didukung oleh landasan teoretis dan struktur media yang sistematis. Integrasi antara substansi materi komunikasi interpersonal dan desain permainan yang interaktif menjadikan produk ini memenuhi aspek kegunaan, ketepatan, dan kelayakan untuk digunakan dalam layanan bimbingan

kelompok di tingkat SMP. Oleh karena itu, permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara) dapat dinyatakan layak untuk diimplementasikan sebagai media inovatif dalam upaya menumbuhkan komunikasi interpersonal peserta didik SMP.

Berdasarkan hasil uji calon pengguna yang melibatkan guru Bimbingan dan Konseling (BK) serta peserta didik SMP, ditemukan bahwa media permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara) beserta buku panduannya telah memenuhi kriteria akseptabilitas pada aspek kegunaan, ketepatan, dan kelayakan dengan kategori sangat baik. Penilaian ini diperoleh melalui instrumen angket yang menunjukkan bahwa media memiliki tampilan menarik, komponen permainan yang jelas, serta panduan yang sistematis dan mudah dipahami. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa *MonoTalk* (Monopoli Bicara) tidak hanya memenuhi standar pengembangan media secara teknis, tetapi juga responsif terhadap kebutuhan layanan bimbingan kelompok di tingkat sekolah menengah pertama. Hal ini sejalan dengan pendapat Eldzaka (2025) yang menekankan bahwa aspek akseptabilitas pengguna merupakan indikator penting dalam pengembangan media pembelajaran, karena memastikan bahwa produk tidak hanya valid secara konseptual, tetapi juga efektif dan praktis dalam implementasinya (Eldzaka, 2025).

Hasil penilaian calon pengguna juga konsisten dengan temuan pada uji ahli isi dan uji ahli media, yang menempatkan *MonoTalk* (Monopoli Bicara) pada kategori tinggi hingga sangat tinggi dari aspek kegunaan, ketepatan, dan kelayakan. Konsistensi tersebut menunjukkan adanya kesinambungan antara teoretis dan keberterimaan secara praktis di lapangan. Dalam konteks implementasi layanan, guru BK sebagai subjek penelitian memberikan penilaian bahwa *MonoTalk* (Monopoli Bicara) efektif dalam memfasilitasi pelaksanaan layanan bimbingan kelompok untuk menumbuhkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik.

Guru BK juga menilai buku panduan permainan disusun secara sistematis, memuat tujuan layanan, langkah pelaksanaan, aturan permainan, kartu pertanyaan dan pernyataan reflektif, serta mekanisme evaluasi dan refleksi kelompok. Struktur panduan yang jelas membantu guru dalam mengelola dinamika kelompok secara terarah dan kondusif. Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Aprilia (2023) menegaskan bahwa penggunaan teknik permainan dalam layanan bimbingan kelompok mampu meningkatkan partisipasi aktif dan efektivitas proses layanan karena memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan partisipatif (Aprilia, 2023).

Selain evaluasi dari guru BK, perspektif peserta didik juga menjadi indikator penting dalam menilai keberterimaan media. Dari sudut pandang peserta didik, permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara) dinilai menarik, menyenangkan, serta mampu menciptakan suasana layanan yang tidak monoton. Peserta didik terlibat secara aktif melalui aktivitas menjawab kartu pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta memberikan tanggapan terhadap teman sebaya. Proses ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melatih keterampilan komunikasi interpersonal secara langsung dalam konteks interaksi sosial kelompok. Penelitian Hawa (2025) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*) dalam layanan bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan komunikasi interpersonal, keberanian berbicara, serta kemampuan bekerja sama antar peserta didik. Selain itu, pembelajaran interaktif yang berpusat pada peserta didik juga mendukung perkembangan kompetensi sosial (Noperiyanti & Hasibuan, 2025).

Secara keseluruhan, hasil penilaian calon pengguna memperkuat temuan uji ahli bahwa *MonoTalk* (Monopoli Bicara) layak digunakan dalam layanan bimbingan kelompok untuk mengembangkan komunikasi interpersonal peserta didik SMP. Tingginya tingkat keberterimaan dari guru BK dan peserta didik menunjukkan bahwa media ini tidak hanya valid secara teoretis dan teknis, tetapi juga aplikatif dalam praktik layanan di sekolah. Melalui dinamika permainan dan refleksi kelompok, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan aspek keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan sebagaimana karakteristik komunikasi interpersonal yang efektif menurut DeVito (2016).

Pemanfaatan media permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang edukatif dan interaktif dalam mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal. Peserta didik dilatih untuk mampu menyampaikan gagasan secara jelas dan santun, mendengarkan secara aktif, memahami sudut pandang orang lain, serta membangun hubungan yang positif dalam interaksi sosial. Selain itu, penggunaan permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara) membantu peserta didik meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal secara bertahap, seperti kemampuan bekerja sama, berempati, menyelesaikan konflik, dan menyesuaikan diri dalam berbagai situasi sosial. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara) tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai instrumen pembelajaran yang relevan dan bermakna dalam mendukung peserta didik mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal yang efektif di lingkungan sekolah. Dengan demikian, hasil uji calon pengguna memperkuat bahwa tujuan penelitian telah tercapai, yaitu menghasilkan media permainan *MonoTalk* (Monopoli Bicara) beserta buku panduannya yang layak digunakan sebagai media bimbingan kelompok, sekaligus sebagai sarana pengembangan diri yang mampu menumbuhkan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik SMP secara komprehensif dan berkelanjutan.

4. Simpulan

Produk pengembangan dalam penelitian ini berupa media dan buku panduan permainan MonoTalk untuk peserta didik dan guru BK yang telah memenuhi kriteria kegunaan, ketepatan, dan kelayakan melalui uji ahli isi, uji ahli media dan uji calon pengguna. Media permainan MonoTalk berterima secara teoritik melalui uji ahli dan beterima secara praktik dari uji calon pengguna. Berdasarkan uji ahli isi dan media yang dianalisis menggunakan inter-rater agreement model memperoleh angka 3,94 dan 1, dan uji calon pengguna pada guru sebesar 1. Hasil uji calon pengguna (peserta didik) pada aspek kegunaan 75% berada pada kategori sangat berguna, pada aspek ketepatan 97% berada pada kategori sangat tepat. Sementara itu, pada aspek kelayakan 94% berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan permainan MonoTalk dinyatakan sangat berguna, sangat tepat, dan sangat layak digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok untuk menumbuhkan komunikasi interpersonal peserta didik SMP. Guru Bimbingan dan Konseling sebagai pengguna media MonoTalk diharapkan memiliki latar belakang pendidikan yang sesuai di bidang Bimbingan dan Konseling serta mempelajari buku panduan penggunaan secara cermat sebelum pelaksanaan layanan. Hal ini penting agar pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan media MonoTalk dapat berjalan secara optimal, sistematis, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, khususnya dalam mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik. Peserta didik SMP diharapkan dapat memanfaatkan media MonoTalk secara aktif dan partisipatif sebagai sarana untuk melatih serta mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal, seperti kemampuan mendengarkan secara empatik, menyampaikan pendapat dengan jelas, menghargai pandangan orang lain, serta membangun interaksi yang positif dengan teman sebaya. Kegiatan ini dilaksanakan dalam enam kali pertemuan sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan, sehingga hasil yang diperoleh dapat maksimal. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan pengembangan media MonoTalk hingga tahap uji kelompok terbatas dan uji efektivitas untuk mengetahui tingkat keberhasilan media dalam meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik SMP. Pengembangan lebih lanjut juga dapat dilakukan dengan menambahkan variasi fitur, skenario interaksi, atau konten permainan yang lebih kontekstual agar media MonoTalk dapat diadaptasikan dan diterapkan pada jenjang pendidikan yang berbeda.

Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

Ketersediaan Data

Data yang dihasilkan dan/atau dianalisis dalam penelitian ini tersedia dan dapat diperoleh dengan menghubungi penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang wajar.

Pernyataan Penggunaan AI

Penulis menyatakan tidak menggunakan AI atau alat berbantuan AI dalam penyusunan naskah ini.

Daftar Rujukan

- Aditia, R. R., Ramazaan, F. T., Savilasari, J., Kurniawati, W., & Al Husna, A. (2024). Pengembangan media monopoli sebagai sarana belajar dan bermain peserta didik sekolah dasar dalam materi perkembangan hewan dan tumbuhan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5588–5595. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1714>
- Amri, N. A., Amri, N., Hajerah, & Usman. (2023). Pengembangan media busy book pada aspek literasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 406–411. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.838>
- Asshalikha, N. M., & Ellianawati, E. (2025). The influence of monopoly media on the students' interest in learning process of elementary school. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 97–104. <https://doi.org/10.29240/jpd.v9i1.12837>
- Nugraheni, D. E., Al-Alawi, A. F., & Kusuma, A. (2025). Analisis peran komunikasi interpersonal dalam menangani konflik sosial di kelas. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi*, 5(2), 525–533. <https://doi.org/10.55606/juitik.v5i2.1158>
- DeVito, J. A. (2016). *The interpersonal communication book* (14th ed.). Pearson Education.
- Aprilia, E. H. (2023). Implementasi bimbingan kelompok dengan teknik simulation games untuk meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik kelas VIII MTsN 3 Banyuwangi. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(2), 89–100. <https://doi.org/10.36456/p.v3i2.8163>

- Eldzaka, E., et al. (2025). Group guidance based on Werewolf game to improve students' interpersonal communication skills. *KONSEL: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 12(2), 207–218.
- Fazrin, G. H. (2021). Profil komunikasi interpersonal peserta didik sekolah menengah pertama. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(2), 70–92. Retrieved from <https://repository.umtas.ac.id/587/>
- Fitriah, A. A., & Simon, I. M. (2024). Pengembangan media monopoli melalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman etika bergaul dengan teman sebaya peserta didik kelas X di SMAN Y Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(6), 12. <https://doi.org/10.17977/um065.v4i6.2024.12>
- Hawa, E., et al. (2025). Jurnal pendidikan dan konseling. *Pendidikan dan Konseling*, 15, 235–250. <https://doi.org/10.30829/alirsyad.v15i2.26803>
- Julita, I., Arif, M., Arjoni, & S. H. (2024). Pengaruh konsep diri dan komunikasi interpersonal terhadap interaksi sosial peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Tigo Nagasari. *An-Nahdiah*, 4(2), 359–369. <https://doi.org/10.51806/an-nahdiah.v4i2.266>
- Lestari, I., Sucipto, Zamroni, E., Gudnanto, Mahfud, A., & Kurniawati, E. (2024). Layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan untuk mengembangkan karakter anak PAUD di Kecamatan Bae Kabupaten Kudus. *Journal of Human and Education*, 4(3), 172–178. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i3.909>
- Lubis, M. A., & Daulay, N. (2024). Sosialisasi kehadiran peran guru BK melalui bantuan layanan informasi di sekolah menengah atas. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 9(1), 219–228. <https://doi.org/10.23916/084855011>
- Wibowo, M. P., Jannah, R., Pradita, S., & A. S. (2025). Komunikasi interpersonal sebagai kunci kesuksesan dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Nakula*, 3(1), 182–190. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1494>
- Maghfira, E. R., Lathifah, M., Apriliyanti, H., & Alfacroini, H. R. (2025). Peningkatan komunikasi interpersonal melalui bimbingan kelompok teknik role playing pada peserta didik SMKN 1 Surabaya. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 7(1), 40–55. <https://doi.org/10.32939/ijcd.v7i1.5028>
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71. <https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Muwakhidah. (2020). *Pengembangan model pelatihan kompetensi pribadi konselor berbasis experiential learning bagi mahasiswa S1 bimbingan dan konseling* [Disertasi, Universitas Negeri Malang].
- Noor, F., & Isti', L. (2020). Profil komunikasi interpersonal mahasiswa. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice & Research*, 1(1), 40–49. <https://doi.org/10.31960/konseling.v5i1.2529>
- Noperiyanti, Y., & Hasibuan, A. D. (2025). Group guidance with cooperative games to improve social skills in junior high school students. *Journal of General Education and Humanities*, 4(3), 1147–1160. <https://doi.org/10.58421/gehu.v4i3.620>
- Permatasari, N. R. D., & Winingsih, E. (2025). Informasi tentang komunikasi interpersonal pada peserta didik di SMPN 2 Sumbergempol, Tulungagung. *Jurnal BK UNESA*, 134–143.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 tentang bimbingan dan konseling pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah*. Retrieved from simpuh.kemenag.go.id
- Pertiwi, Y. A. (2020). Profil komunikasi interpersonal peserta didik dan implikasi pada program bimbingan pribadi sosial. *Prophetic: Professional, Empathy and Islamic Counseling Journal*, 3(2), 123. <https://doi.org/10.24235/prophetic.v3i2.7588>
- Putra, B. J., & Jamal, J. (2020). Profil keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik. *Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(3), 399–407. <https://doi.org/10.30605/jsdp.3.3.2020.410>
- Ramadhani, et al. (2024). Keterampilan komunikasi interpersonal dalam supervisi pendidikan. *Jurnal Media Akademik*, 2(6), 4–6. <https://doi.org/10.62281/v2i6.378>
- Razmamita, R., & Hariastuti, R. T. (2022). Penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan komunikatif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial peserta didik. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, halaman tidak tersedia.
- Sari, D., Ma'aruf, D., Harahap, M. J. I., Saputra, A., & Mustaqim, A. (2025). Desain media pembelajaran interaktif mata pelajaran PPKn berbasis sistem informasi di SMPIT Insan Utama 2. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 48–61. <https://doi.org/10.59632/sjpp.v3i1.439>
- Suryana, M. A., & Permana, L. A. (2025). The role of interpersonal communication in enhancing student's academic success and social skill at vocational college, Universitas Diponegoro. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan*, 2(1), 23–28. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v4i2.25055>
- Warsito. (2020). Pengaruh komunikasi interpersonal, motivasi belajar peserta didik, dan lingkungan sekolah terhadap prestasi belajar PPKn. *Jurnal Sosialita*, 13, 175–190. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1714>
- Yudhistira, G. A., & Trihastuti, M. C. W. (2023). Hambatan komunikasi interpersonal selama proses pembelajaran jarak jauh. *Psiko Edukasi*, 21(1), 13–27. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v21i1.4351>