



Pengembangan Media Permainan *Mob Control* untuk Melatih Kemampuan Menghadapi Tekanan Teman Sebaya pada Siswa

Fauziah Amelia Siregar^{1*}, Ramadhan Lubis²

¹⁻²Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

*Penulis Korespondensi: fauziah303222069@uinsu.ac.id

Abstract. *This study aims to develop the Mob Control game as a medium for group guidance services to train fifth-grade students at UPT SD Negeri 066052 Medan in coping with peer pressure, as well as to determine its validity and practicality. The study employs the Research and Development (R&D) method using the 4D development model (Define, Design, Development, and Disseminate), though implementation was limited to the Development stage. The Define stage involved a needs analysis of students and Guidance and Counseling teachers, revealing a need for a service medium that is interactive, engaging, and aligned with student characteristics. The Design stage produced the game components: a game board, challenge cards, content cards, game pieces, dice, a dice shaker, and a guidebook. Subsequently, in the Development stage, the medium was validated by media and subject matter experts, and its practicality was tested through feedback from Guidance and Counseling teachers and students. The results indicate that the Mob Control game achieved a validity score of 72% from media experts (categorized as "valid") and 85% from subject matter experts (categorized as "highly valid"). Practicality testing yielded a score of 82% based on teacher feedback (categorized as "highly practical") and 80% based on student feedback (categorized as "practical"). These findings demonstrate that the Mob Control game meets the criteria for validity and practicality, making it suitable for use as a medium for group guidance services.*

Keywords: *Game Media; Group Guidance; Mob Control; Peer Pressure; Validity of Practicality.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan *Mob Control* sebagai media layanan bimbingan kelompok untuk melatih kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya pada siswa kelas V UPT SD Negeri 066052 Medan serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*), namun pelaksanaannya dibatasi sampai tahap *Development*. Tahap *Define* dilakukan melalui analisis kebutuhan siswa dan guru Bimbingan dan Konseling yang menunjukkan perlunya media layanan yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tahap *Design* menghasilkan rancangan media permainan berupa papan permainan, kartu tantangan, kartu materi, pion, dadu, wadah pengocok, dan buku panduan. Selanjutnya pada tahap *Development*, media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta diuji kepraktisannya melalui respon guru Bimbingan dan Konseling dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan *Mob Control* memperoleh persentase validitas sebesar 72% dari ahli media dengan kategori valid dan 85% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 82% berdasarkan respon guru Bimbingan dan Konseling dengan kategori sangat praktis, sedangkan berdasarkan respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media permainan *Mob Control* memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media layanan bimbingan kelompok.

Kata kunci: Bimbingan Kelompok; Media Permainan; *Mob Control*; Tekanan Sebaya; Validitas Kepraktisan.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses yang tidak hanya berorientasi pada pengembangan kemampuan akademik peserta didik, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, keterampilan sosial, serta kemampuan menghadapi berbagai tantangan kehidupan (Amato, 2000:1269–1287). Keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur dari capaian akademik, tetapi juga dari kemampuan peserta didik dalam berinteraksi secara positif, mengendalikan diri, mengambil keputusan yang bertanggung jawab, dan mempertahankan nilai yang diyakini ketika menghadapi pengaruh lingkungan sosial. Oleh karena itu, sekolah memiliki tanggung

jawab untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan sosial peserta didik secara seimbang (Santrock, 2015:20–22).

Pada usia sekolah dasar, peserta didik mulai mengalami perkembangan sosial yang ditandai dengan meningkatnya intensitas interaksi dengan teman sebaya (Maharani et al., 2023:2276). Dalam kondisi tersebut, peserta didik sering berusaha menyesuaikan diri agar diterima oleh kelompoknya. Keinginan tersebut dapat berkembang menjadi tekanan teman sebaya (peer pressure), yaitu kondisi ketika individu terdorong mengikuti sikap atau perilaku kelompok meskipun tidak sesuai dengan nilai dan keinginannya sendiri (Brechwald & Prinstein, 2011:30–45). Tekanan teman sebaya dapat memberikan dampak positif apabila mendorong perilaku prososial, namun juga dapat berdampak negatif apabila menyebabkan peserta didik menyontek, melanggar aturan sekolah, atau mengikuti perilaku yang bertentangan dengan norma (Yu et al., 2025:1965–1977).

Kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya merupakan salah satu keterampilan sosial yang penting dimiliki peserta didik. Kemampuan ini mencakup keberanian menolak pengaruh negatif, kemampuan mengendalikan diri, mempertimbangkan konsekuensi tindakan, serta mengambil keputusan secara mandiri. Menurut Steinberg dan Monahan, kemampuan resistensi terhadap tekanan teman sebaya berkembang seiring meningkatnya kematangan emosi dan kontrol diri individu (Steinberg & Monahan, 2007:1531–1543). Sementara itu, Erikson menjelaskan bahwa pembentukan identitas diri yang positif akan membantu individu mempertahankan prinsip dan tidak mudah dipengaruhi oleh tekanan kelompok (Erikson, 1968:12–16). Selain faktor perkembangan individu, Bowlby menegaskan bahwa kelekatan yang aman (secure attachment) dengan orang tua turut mendukung berkembangnya rasa percaya diri dan kemampuan regulasi emosi dalam menghadapi tekanan sosial (Bowlby, 1988:30–35).

Sekolah memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mengembangkan kemampuan tersebut melalui layanan bimbingan dan konseling. Namun, pelaksanaan layanan di sekolah dasar masih menghadapi kendala, salah satunya penggunaan media yang cenderung konvensional sehingga peserta didik kurang aktif dan kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Padahal, karakteristik peserta didik sekolah dasar lebih menyukai kegiatan yang melibatkan permainan, simulasi, diskusi, dan interaksi langsung.

Hasil analisis kebutuhan di UPT SD Negeri 066052 Medan menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menghadapi tekanan teman sebaya masih perlu ditingkatkan. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan menolak ajakan teman, mudah mengikuti keputusan kelompok, serta kurang percaya diri dalam mempertahankan pendapat. Guru

bimbingan dan konseling juga menyampaikan bahwa media layanan yang digunakan masih terbatas sehingga diperlukan media yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu pendekatan yang dinilai sesuai adalah game-based learning, yaitu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Menurut Kolb, pengalaman langsung yang disertai refleksi akan menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna dibandingkan penyampaian materi secara pasif (Kolb, 1984:45–49).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media permainan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterampilan sosial, kerja sama, pengendalian diri, dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran maupun layanan bimbingan dan konseling (Aulia Nur Syabani, 2025:39–52; Putri, 2019:7–12; Ismi et al., 2025:89–97; Cahyaningsih & Karunia Assidik, 2021:49–56; Putri et al., 2024:374). Di sisi lain, penelitian mengenai tekanan teman sebaya menunjukkan bahwa kemampuan menghadapi peer pressure berkaitan erat dengan kemampuan regulasi diri dan pengambilan keputusan (Brechwald & Prinstein, 2011:30–45; Yu et al., 2025:1965–1977).

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar, keterampilan sosial, atau hubungan antarvariabel, sedangkan penelitian yang secara khusus mengembangkan media permainan sebagai media layanan bimbingan kelompok untuk melatih kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya pada siswa sekolah dasar masih terbatas. Selain itu, belum banyak media yang mengintegrasikan simulasi situasi sosial, pengambilan keputusan, penguatan kontrol diri, dan refleksi pengalaman belajar dalam satu rangkaian permainan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan media permainan *Mob Control* sebagai media layanan bimbingan kelompok. Media ini dirancang berdasarkan prinsip game-based learning dan experiential learning sehingga peserta didik memperoleh pengalaman langsung dalam menghadapi berbagai situasi tekanan teman sebaya melalui aktivitas bermain, diskusi, pengambilan keputusan, dan refleksi. Pengembangan media juga didasarkan pada teori perkembangan psikososial Erikson dan teori attachment Bowlby sehingga memiliki landasan konseptual yang mendukung pengembangan kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan media permainan *Mob Control* yang secara khusus dirancang sebagai media layanan bimbingan kelompok untuk melatih kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya pada siswa sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, media ini mengintegrasikan simulasi situasi sosial, kartu

tantangan, diskusi kelompok, pengambilan keputusan, dan refleksi dalam satu produk yang dikembangkan menggunakan model *Four-D* (4D) hingga tahap *Develop* (Fayrus & Slamet, 2022:18–25).

Berdasarkan penjelasan tersebut maka penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan *Mob Control* yang valid dan praktis sebagai media layanan bimbingan kelompok untuk melatih kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya pada siswa kelas V UPT SD Negeri 066052 Medan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan mengembangkan media permainan *Mob Control* sebagai media layanan bimbingan kelompok untuk melatih kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya pada siswa sekolah dasar. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji tingkat kelayakan produk tersebut sebelum diterapkan secara lebih luas. Berbeda dengan penelitian yang hanya berorientasi pada pengumpulan data, penelitian pengembangan menghasilkan produk yang dapat dimanfaatkan sebagai solusi terhadap permasalahan yang ditemukan di lapangan (Krispaty et al., 2025:312–313; Andini et al., 2024:61).

Model pengembangan yang digunakan adalah *Four-D* (4D Model) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini terdiri atas empat tahapan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Model 4D dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis sehingga memudahkan peneliti menghasilkan produk yang valid, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Fayrus & Slamet, 2022:18–25). Pada penelitian ini, pengembangan dibatasi sampai tahap *Develop* karena tujuan penelitian telah tercapai pada tahap menghasilkan media yang valid dan praktis untuk digunakan dalam layanan bimbingan kelompok.

Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 066052 Medan, Sumatera Utara, pada bulan Maret sampai Juni 2026. Tahapan penelitian meliputi identifikasi kebutuhan (28 Maret 2026), perancangan media (8 Mei 2026), pembuatan produk awal (11 Mei 2026), validasi ahli (18–20 Mei 2026), revisi produk (8 Juni 2026), uji coba terbatas (10 Juni 2026), dan revisi akhir (15 Juni 2026). Seluruh tahapan dilaksanakan secara sistematis agar media yang dihasilkan memenuhi aspek validitas dan kepraktisan.

Prosedur penelitian mengacu pada tahapan model 4D. Tahap *Define* dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling, serta penyebaran angket

kebutuhan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik, kondisi layanan bimbingan kelompok, serta kebutuhan terhadap media yang akan dikembangkan. Tahap *Design* meliputi penyusunan rancangan media yang terdiri atas papan permainan, kartu tantangan, kartu materi, pion, dadu, wadah pengocok, buku panduan, dan komponen pendukung lainnya. Selanjutnya, tahap *Develop* dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media, revisi produk berdasarkan saran validator, serta uji coba terbatas kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Tahap *Develop* merupakan tahap penyempurnaan produk sebelum digunakan dalam layanan bimbingan kelompok (Lukman et al., 2021:22).

Subjek penelitian terdiri atas dua orang validator, yaitu ahli materi dan ahli media, seorang guru Bimbingan dan Konseling sebagai praktisi, serta delapan siswa kelas V-D UPT SD Negeri 066052 Medan sebagai subjek uji coba terbatas. Uji coba dilakukan setelah media dinyatakan layak oleh validator dengan tujuan mengetahui tingkat kepraktisan, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatan media permainan *Mob Control* dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru Bimbingan dan Konseling, dan angket respons siswa. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi nyata di sekolah dan kebutuhan pengembangan media. Angket analisis kebutuhan digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan siswa dalam menghadapi tekanan teman sebaya. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian ahli terhadap kualitas media, sedangkan angket respons guru dan siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media setelah diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil wawancara serta saran dan masukan dari ahli materi maupun ahli media selama proses validasi. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket kebutuhan siswa, angket kebutuhan media, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respons guru Bimbingan dan Konseling, serta angket respons siswa. Data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Persentase hasil penilaian dihitung menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

P: Persentase nilai yang diperoleh

F: Frekuensi jawaban alternatif

N: Skor tertinggi

Tabel 1. Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan Media.

No	Rentang skor (%)	Keterangan
1	81 % -100 %	Sangat Valid/Praktis
2	61% - 80 %	Valid/Praktis
3	41 % - 60 %	Cukup Valid/Praktis
4	21 % - 40 %	Tidak Valid/Praktis
5.	0 %- 20 %	Sangat Tidak Valid/Praktis

Sumber: (Nur'aini et al., 2025).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media permainan *Mob Control* dilakukan melalui penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai pada tahap *Develop*. Melalui tahapan tersebut, media permainan *Mob Control* dikembangkan sebagai media dalam layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk melatih kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya pada siswa. Dengan pendekatan ini, media yang dihasilkan diharapkan mampu menciptakan suasana layanan yang lebih aktif, menarik, dan interaktif sehingga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap *Define* (pendefinisian) merupakan tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan (Montori & Jacobus, 2025: 327). Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan merumuskan kebutuhan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling sebagai dasar pengembangan media permainan *Mob Control*. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan siswa dan analisis kebutuhan media melalui penyebaran angket kepada siswa kelas V UPT SD Negeri 066052 Medan.

Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui kondisi kemampuan siswa dalam menghadapi tekanan teman sebaya berdasarkan beberapa aspek, yaitu pengendalian diri, pengaruh kelompok sebaya, pengambilan keputusan, pengaruh lingkungan pergaulan, serta pengaruh teman terhadap kegiatan belajar. Selanjutnya, analisis kebutuhan media dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap media permainan yang dapat digunakan sebagai pendukung layanan bimbingan dan konseling sehingga media yang dikembangkan sesuai

dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Hasil analisis kebutuhan siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa.

No	Dimensi analisis	Aspek	Indikator	Pilihan jawaban	%
1	Tekanan teman sebaya internal	Pengendalian diri	Kemampuan siswa mempertahankan pendirian dan tidak mudah terpengaruh oleh ajakan negatif teman sebaya	Sangat Setuju	0
				Setuju	0
				Ragu-ragu	12
				Tidak setuju	25
				Sangat tidak setuju	63
2	Tekanan teman sebaya sosial	Pengaruh kelompok sebaya	Kemampuan siswa menolak tekanan dari teman agar mengikuti perilaku yang bertentangan dengan aturan atau nilai yang diyakini	Sangat Setuju	0
				Setuju	0
				Ragu-ragu	25
				Tidak setuju	25
				Sangat tidak setuju	50
3	Tekanan teman sebaya situasional	Pengambilan keputusan	Kemampuan siswa mengambil keputusan yang tepat ketika berada dalam situasi mendapat tekanan dari teman sebaya	Sangat Setuju	0
				Setuju	12
				Ragu-ragu	25
				Tidak setuju	25
				Sangat tidak setuju	38
4	Tekanan teman sebaya lingkungan	Pengaruh lingkungan pergaulan	Kemampuan siswa tetap berperilaku sesuai norma meskipun lingkungan pergaulan memberikan tekanan untuk mengikuti perilaku negative	Sangat Setuju	0
				Setuju	12
				Ragu-ragu	25
				Tidak setuju	25
				Sangat tidak setuju	38
5	Tekanan teman sebaya akademik	Pengaruh teman terhadap belajar	Kemampuan siswa mempertahankan tanggung jawab belajar meskipun mendapat ajakan teman untuk mengabaikan tugas atau kegiatan pembelajaran	Sangat Setuju	0
				Setuju	0
				Ragu-ragu	0
				Tidak setuju	25
				Sangat tidak setuju	75

Berdasarkan Tabel 2 di atas, pada aspek pengendalian diri terdapat 63% siswa yang menyatakan sangat tidak setuju dan 25% siswa menyatakan tidak setuju bahwa mereka mampu mempertahankan pendirian serta tidak mudah terpengaruh oleh ajakan negatif teman sebaya. Sementara itu, 12% siswa menyatakan ragu-ragu, serta tidak terdapat siswa yang menyatakan setuju maupun sangat setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengendalikan diri ketika menghadapi tekanan dari teman sebaya.

Pada aspek pengaruh kelompok sebaya, terdapat 50% siswa yang menyatakan sangat tidak setuju dan 25% siswa menyatakan tidak setuju bahwa mereka mampu menolak tekanan dari teman agar mengikuti perilaku yang bertentangan dengan aturan atau nilai yang diyakini.

Sebanyak 25% siswa menyatakan ragu-ragu, sedangkan tidak terdapat siswa yang menyatakan setuju maupun sangat setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa tekanan dari kelompok teman sebaya masih menjadi salah satu faktor yang memengaruhi perilaku siswa dalam mengambil keputusan.

Pada aspek pengambilan keputusan, sebanyak 38% siswa menyatakan sangat tidak setuju dan 25% siswa menyatakan tidak setuju bahwa mereka mampu mengambil keputusan yang tepat ketika berada dalam situasi mendapat tekanan dari teman sebaya. Sementara itu, 25% siswa menyatakan ragu-ragu dan 12% siswa menyatakan setuju. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengambil keputusan secara tepat saat menghadapi tekanan teman sebaya masih perlu ditingkatkan.

Pada aspek pengaruh lingkungan pergaulan, terdapat 38% siswa yang menyatakan sangat tidak setuju dan 25% siswa menyatakan tidak setuju bahwa mereka mampu tetap berperilaku sesuai norma meskipun lingkungan pergaulan memberikan tekanan untuk mengikuti perilaku negatif. Sebanyak 25% siswa menyatakan ragu-ragu dan 12% siswa menyatakan setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa lingkungan pergaulan masih memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku siswa.

Pada aspek pengaruh teman terhadap belajar, sebanyak 75% siswa menyatakan sangat tidak setuju dan 25% siswa menyatakan tidak setuju bahwa mereka mampu mempertahankan tanggung jawab belajar meskipun mendapat ajakan teman untuk mengabaikan tugas atau kegiatan pembelajaran. Tidak terdapat siswa yang menyatakan ragu-ragu, setuju, maupun sangat setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa tekanan teman sebaya dalam konteks akademik masih menjadi permasalahan yang paling dominan dialami siswa.

Secara keseluruhan, hasil angket analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya pada siswa kelas V UPT SD Negeri 066052 Medan masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari dominannya jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju pada setiap aspek yang diukur, sehingga menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengendalikan diri, menolak pengaruh negatif teman sebaya, mengambil keputusan yang tepat, mempertahankan perilaku sesuai norma, serta menjaga tanggung jawab belajar ketika mendapat tekanan dari teman sebaya.

Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya secara aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil analisis kebutuhan ini kemudian menjadi landasan utama dalam pengembangan media permainan *Mob Control* sebagai media layanan bimbingan

dan konseling yang dirancang untuk melatih kemampuan siswa dalam menghadapi tekanan teman sebaya melalui aktivitas permainan yang interaktif.

Selain mengidentifikasi kemampuan siswa dalam menghadapi tekanan teman sebaya, selanjutnya peneliti juga melakukan analisis kebutuhan media untuk mengetahui karakteristik media yang diharapkan oleh siswa. Analisis kebutuhan media dilakukan agar produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat digunakan secara optimal dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Hasil analisis kebutuhan media dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Media.

No	Dimensi analisis	Aspek	Indikator	Pilihan jawaban	%
1	Kebutuhan media	Jenis media	Kebutuhan media permainan papan sebagai pendukung layanan bimbingan dan konseling untuk melatih kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya	Sangat Setuju	50
				Setuju	38
				Ragu-ragu	12
				Tidak setuju	0
				Sangat tidak setuju	0
2	Karakteristik peserta didik	Gaya belajar	Ketertarikan siswa terhadap media permainan yang melibatkan aktivitas bermain, diskusi, dan penyelesaian tantangan	Sangat Setuju	75
				Setuju	25
				Ragu-ragu	0
				Tidak setuju	0
				Sangat tidak setuju	0
3	Ketersediaan media	Sarana dan prasarana	Perlunya media permainan sebagai sarana pendukung pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling tentang tekanan teman sebaya	Sangat Setuju	63
				Setuju	25
				Ragu-ragu	12
				Tidak setuju	0
				Sangat tidak setuju	0
4	Motivasi belajar	ketertarikan	Ketertarikan siswa mengikuti layanan bimbingan dan konseling apabila menggunakan media permainan yang menarik dan menantang	Sangat Setuju	38
				Setuju	25
				Ragu-ragu	25
				Tidak setuju	12
				Sangat tidak setuju	0

Berdasarkan Tabel 3 di atas, pada aspek kebutuhan media terdapat 50% siswa yang menyatakan sangat setuju, 38% siswa menyatakan setuju, dan 12% siswa menyatakan ragu-ragu terhadap kebutuhan media permainan sebagai pendukung layanan bimbingan dan konseling. Tidak terdapat siswa yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa membutuhkan media permainan yang dapat mendukung pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling secara lebih menarik dan interaktif.

Pada aspek karakteristik peserta didik, sebanyak 75% siswa menyatakan sangat setuju dan 25% siswa menyatakan setuju terhadap media permainan yang melibatkan aktivitas

bermain, diskusi, dan penyelesaian tantangan. Tidak terdapat siswa yang menyatakan ragu-ragu, tidak setuju, maupun sangat tidak setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti layanan bimbingan dan konseling melalui kegiatan yang aktif dan memberikan pengalaman belajar secara langsung.

Pada aspek ketersediaan media, terdapat 63% siswa yang menyatakan sangat setuju, 25% siswa menyatakan setuju, dan 12% siswa menyatakan ragu-ragu terhadap perlunya media permainan sebagai sarana pendukung layanan bimbingan dan konseling tentang tekanan teman sebaya. Tidak terdapat siswa yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa media permainan dinilai diperlukan untuk menunjang pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling sehingga layanan menjadi lebih efektif dan menarik.

Selanjutnya, pada aspek motivasi belajar, terdapat 38% siswa yang menyatakan sangat setuju, 25% siswa menyatakan setuju, 25% siswa menyatakan ragu-ragu, dan 12% siswa menyatakan tidak setuju terhadap penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan dan konseling. Tidak terdapat siswa yang menyatakan sangat tidak setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki ketertarikan terhadap penggunaan media permainan, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya yakin bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti layanan.

Secara keseluruhan, hasil analisis kebutuhan media menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media permainan yang mampu mendukung pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang lebih menyukai aktivitas belajar melalui bermain, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan. Oleh karena itu, media yang dikembangkan perlu dirancang secara menarik, interaktif, dan mudah digunakan sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama mengikuti layanan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan kebutuhan media tersebut, permainan *Mob Control* dikembangkan sebagai media layanan bimbingan dan konseling yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta kebutuhan layanan. Media ini diharapkan mampu membantu siswa melatih kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya melalui aktivitas permainan yang menarik, interaktif, dan melibatkan partisipasi aktif siswa.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *Design* (perancangan) bertujuan untuk merancang produk yang akan dikembangkan sehingga menghasilkan prototipe awal sebagai acuan pada tahap pengembangan (Rahmi & Baharuddin, 2021). Pada tahap ini peneliti merancang media permainan *Mob Control* sebagai media layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan

melatih kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya pada siswa kelas V UPT SD Negeri 066052 Medan. Media dirancang dalam bentuk permainan papan (board game) yang memuat berbagai situasi atau permasalahan yang berkaitan dengan tekanan teman sebaya sehingga siswa dapat belajar mengambil keputusan dan menentukan respons yang tepat melalui aktivitas bermain.

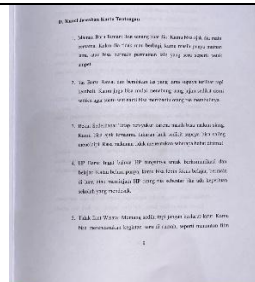
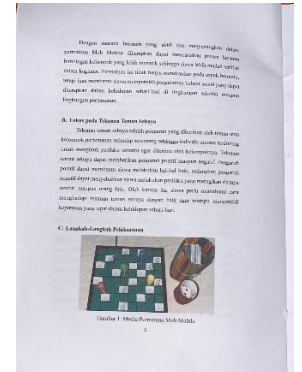
Selain merancang media permainan, peneliti juga menyusun buku panduan penggunaan media yang berisi tujuan, materi, aturan permainan, langkah-langkah pelaksanaan, serta petunjuk bagi guru dalam menggunakan media selama layanan bimbingan dan konseling. Selanjutnya disusun instrumen penelitian berupa angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru, dan angket respon siswa. Penyusunan komponen tersebut bertujuan agar media yang dikembangkan memiliki kelayakan isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan sehingga dapat digunakan secara optimal dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

Tahap Pengembangan (*develop*)

Pada tahap develop (pengembangan) dilakukan pengkajian terhadap produk awal yang telah dikembangkan, kemudian dilanjutkan dengan proses validasi, revisi, dan uji kepraktisan produk (Lukman et al., 2021). Media permainan *Mob Control* yang telah dirancang pada tahap sebelumnya selanjutnya divalidasi oleh tim validator yang terdiri atas ahli media dan ahli materi, serta melibatkan respon guru bimbingan dan konseling dan siswa sebagai pengguna media.

Proses validasi dilakukan melalui pengisian instrumen angket yang mencakup beberapa aspek penilaian. Pada validasi ahli media, aspek yang dinilai meliputi keamanan media, kemudahan penggunaan, kemenarikan media, relevansi terhadap tujuan layanan, dan keefektifan media dalam melatih kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya. Sementara itu, pada validasi ahli materi, aspek yang dinilai meliputi kelayakan isi, penyajian materi, kegrafikan, dan kebahasaan pada buku panduan penggunaan media. Setelah proses validasi selesai, peneliti melakukan revisi terhadap media berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dan sesuai dengan tujuan layanan bimbingan dan konseling. Berikut merupakan hasil perbaikan media sebelum dan sesudah proses revisi yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Perbaikan.

Komentar Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Masukan kunci jawaban kartu ke dalam buku panduan		
Pada buku panduan tidak terdapat gambar papan yang terbaru		

Setelah produk direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator, hasil penilaian selanjutnya dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Selain itu, dilakukan uji kepraktisan melalui angket respon guru bimbingan dan konseling serta siswa untuk mengetahui kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, dan keterterapan media *Mob Control* dalam layanan bimbingan dan konseling. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan kelayakan media *Mob Control* sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk melatih kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media.

Skor Validator	Total Skor Maksimum	Skor	Kriteria
36	50	72%	Valid

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh Ibu Fitria Umami, M.Pd. selaku penguji ahli media pada Tabel 5 diketahui bahwa media permainan *Mob Control* yang dikembangkan memperoleh skor sebesar 36 dari total skor maksimum 50, sehingga memperoleh persentase sebesar 72% dengan kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan media yang meliputi keamanan media, kemudahan penggunaan, kemenarikan media, relevansi terhadap tujuan layanan, serta keefektifan media dalam melatih kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya.

Berdasarkan hasil penilaian, media *Mob Control* dinilai menggunakan bahan yang aman dan sesuai untuk digunakan oleh siswa sekolah dasar. Selain itu, petunjuk penggunaan media dinilai cukup jelas sehingga memudahkan guru maupun siswa dalam melaksanakan permainan. Dari segi tampilan, desain dan warna media dinilai cukup menarik sehingga mampu

mempertahankan perhatian siswa selama mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Media *Mob Control* juga dinilai relevan dengan tujuan layanan karena dapat membantu siswa memahami serta melatih kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya melalui aktivitas permainan yang interaktif.

Meskipun media telah dinyatakan valid dan layak digunakan, validator media masih memberikan beberapa saran perbaikan untuk meningkatkan kualitas produk. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi terhadap media sehingga tampilan, penyajian, maupun komponen permainan menjadi lebih optimal dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran validator, media *Mob Control* dinyatakan layak untuk digunakan pada tahap uji kepraktisan.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi.

Skor Validator	Total Skor Maksimum	Skor	Kriteria
51	60	85%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh Bapak Muhammad Putra Dinata Saragi, M.Pd., sebagaimana disajikan pada Tabel 6, media permainan *Mob Control* memperoleh skor sebesar 51 dari total skor maksimum 60, dengan persentase sebesar 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid, sehingga layak digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan dan konseling kelompok untuk melatih kemampuan siswa dalam menghadapi tekanan teman sebaya. Tingginya persentase validitas ini menunjukkan bahwa isi materi, sistematika penyajian, tampilan media, serta penggunaan bahasa telah memenuhi kriteria yang diharapkan untuk mendukung ketercapaian tujuan layanan.

Penilaian ahli materi meliputi empat aspek utama, yaitu kelayakan isi, penyajian, kegrafikan, dan kebahasaan. Pada aspek kelayakan isi, validator memberikan penilaian yang sangat baik terhadap kesesuaian buku panduan dengan tujuan pengembangan media. Materi yang disajikan dinilai telah sesuai dengan tujuan melatih kemampuan siswa dalam menghadapi tekanan teman sebaya, relevan dengan pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling kelompok, serta memiliki penjelasan permainan yang jelas sehingga mudah dipahami oleh guru BK maupun peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa substansi materi telah mampu mendukung pencapaian tujuan layanan secara optimal.

Pada aspek penyajian, validator menilai bahwa langkah-langkah permainan telah disusun secara sistematis sehingga memudahkan guru BK dalam melaksanakan layanan. Petunjuk penggunaan media juga dinilai cukup jelas dan mudah diikuti. Selain itu, penyajian kegiatan dalam permainan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses layanan berlangsung. Dengan adanya aktivitas permainan yang terstruktur, peserta didik tidak hanya

menerima materi secara pasif, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar melalui interaksi, diskusi, dan penyelesaian tantangan yang berkaitan dengan tekanan teman sebaya. Penyajian yang sistematis tersebut menjadi salah satu faktor yang mendukung efektivitas penggunaan media dalam proses layanan bimbingan dan konseling.

Pada aspek kegrafikan, validator memberikan penilaian yang cukup baik terhadap desain tampilan buku panduan. Desain media dinilai menarik dan mampu mendukung penggunaan permainan dalam layanan. Meskipun demikian, skor pada indikator tata letak tulisan dan gambar masih relatif lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa bagian desain yang masih perlu disempurnakan agar tampilan media menjadi lebih rapi, proporsional, dan nyaman digunakan. Tata letak yang baik akan membantu guru BK maupun siswa dalam memahami isi buku panduan tanpa mengalami kesulitan saat membaca maupun mengikuti setiap tahapan permainan.

Pada aspek kebahasaan, validator memberikan penilaian yang sangat baik. Bahasa yang digunakan telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, mudah dipahami oleh guru BK, serta menggunakan kalimat yang jelas dan komunikatif. Penggunaan bahasa yang sederhana namun tetap baku menjadi salah satu keunggulan media karena mampu meminimalkan terjadinya kesalahan interpretasi dalam pelaksanaan permainan. Dengan demikian, buku panduan dapat digunakan secara efektif sebagai pedoman pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling kelompok.

Walaupun hasil validasi menunjukkan kategori sangat valid, validator tetap memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan media. Perbaikan yang disarankan terutama berkaitan dengan aspek visual, seperti penataan tulisan dan gambar agar lebih proporsional, peningkatan kualitas desain tampilan buku panduan, serta penyempurnaan beberapa bagian penyajian sehingga kegiatan dalam permainan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa secara lebih optimal. Masukan tersebut penting untuk meningkatkan kualitas media sebelum digunakan secara lebih luas dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media permainan *Mob Control* telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, penyajian, kegrafikan, dan kebahasaan. Dengan persentase validitas sebesar 85% yang termasuk kategori sangat valid, media ini dinilai layak digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling kelompok untuk membantu siswa melatih kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya. Meskipun demikian, beberapa saran perbaikan dari validator tetap perlu diakomodasi agar kualitas media

menjadi lebih optimal dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif bagi peserta didik.

Tabel 7. Hasil Penilaian Uji Kepraktisan Berdasarkan Respon Guru.

Skor Para Ahli (Guru BK)	Total Skor Maksimum	Skor	Kriteria
41	50	82%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil pada Tabel 7 diketahui bahwa penilaian dari Ibu Novita Arianti, S.Kom., S.Pd selaku guru BK disekolah maka memperoleh skor sebesar 41 dari total skor maksimum 50 dengan persentase sebesar 82% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media permainan *Mob Control* mudah diterapkan dalam layanan bimbingan dan konseling kelompok serta dapat digunakan sebagai alternatif media inovatif dalam bimbingan dan konseling. Guru BK menilai bahwa instruksi permainan mudah dipahami oleh siswa sehingga proses pelaksanaan permainan dapat berjalan dengan baik.

Media ini juga dinilai mampu melatih kemampuan siswa dalam menghadapi tekanan teman sebaya selama kegiatan berlangsung serta membantu siswa memahami cara mengambil keputusan yang tepat ketika menghadapi pengaruh negatif dari teman sebaya. Guru BK juga menilai bahwa media ini aman digunakan di dalam kelas dan bermanfaat untuk mendukung keterlibatan aktif siswa selama layanan berlangsung. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media permainan *Mob Control* tidak hanya layak secara isi dan tampilan, tetapi juga praktis digunakan dalam situasi nyata di sekolah.

Tabel 8. Hasil Penilaian Uji Kepraktisan Berdasarkan Respon Siswa.

Jumlah Responden	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
8	321	400	80%	Praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan berdasarkan respon siswa pada Tabel 8 menunjukkan bahwa media permainan *Mob Control* memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling kelompok. Siswa menilai bahwa permainan yang dikembangkan menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami sehingga membuat mereka lebih antusias mengikuti kegiatan layanan.

Penggunaan media permainan yang melibatkan siswa secara aktif selama proses layanan membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan. Aktivitas permainan yang disajikan mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan setiap tantangan yang berkaitan dengan kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya. Kondisi tersebut membantu siswa memahami materi layanan melalui pengalaman belajar secara langsung, sehingga proses layanan menjadi lebih menarik dibandingkan penyampaian materi secara konvensional.

Respon positif siswa juga menunjukkan bahwa media *Mob Control* mampu menciptakan suasana layanan yang lebih interaktif dan tidak membosankan. Melalui permainan ini siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru BK secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas yang menuntut perhatian, kerja sama, komunikasi, serta kemampuan mengambil keputusan ketika menghadapi situasi yang berkaitan dengan tekanan teman sebaya. Dengan demikian, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media permainan *Mob Control* praktis digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling kelompok serta berpotensi membantu guru BK dalam melatih kemampuan siswa menghadapi tekanan teman sebaya secara lebih efektif dan menarik.

Secara keseluruhan, bahwa media permainan *Mob Control* memiliki landasan pengembangan yang kuat, memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan sebagai media layanan bimbingan kelompok, serta berpotensi menjadi alternatif media yang baik dalam melatih kemampuan peserta didik menghadapi tekanan teman sebaya. Temuan penelitian ini sejalan dengan Teori Game-Based Learning yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik melalui pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

Selain itu, hasil penelitian ini juga selaras dengan Teori Perkembangan Psikososial yang dikemukakan oleh Erik Erikson, yang menjelaskan bahwa peserta didik pada tahap perkembangan identitas memerlukan pengalaman belajar yang mendukung pengembangan kepercayaan diri, kemampuan mengambil keputusan secara mandiri, serta keteguhan dalam mempertahankan nilai-nilai positif ketika menghadapi tekanan dari kelompok teman sebaya. Dengan demikian, penggunaan media *Mob Control* diharapkan dapat membantu guru Bimbingan dan Konseling dalam menyelenggarakan layanan bimbingan kelompok yang lebih inovatif, sekaligus memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan keberanian mengambil keputusan, mempertahankan nilai-nilai positif, serta menghadapi tekanan teman sebaya secara adaptif.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media permainan *Mob Control* sebagai media layanan bimbingan kelompok untuk melatih kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya pada siswa kelas V UPT SD Negeri 066052 Medan, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis kebutuhan menunjukkan peserta didik memerlukan media layanan bimbingan kelompok yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar untuk membantu melatih kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya. Selain itu, hasil

wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling menunjukkan bahwa media yang selama ini digunakan dalam layanan masih terbatas sehingga diperlukan media inovatif yang memfasilitasi peserta didik dalam melatih kemampuan pengambilan keputusan, pengendalian diri, dan keberanian menolak pengaruh negatif dari teman sebaya.

Penelitian ini berhasil mengembangkan prototipe media permainan *Mob Control* menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*), namun pelaksanaannya dibatasi sampai tahap *Development*. Produk yang dihasilkan berupa media permainan edukatif yang dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru Bimbingan dan Konseling. Media ini dilengkapi dengan papan permainan, kartu tantangan, kartu materi, pion, dadu, wadah pengocok, buku panduan, serta berbagai komponen pendukung lainnya yang dirancang untuk digunakan dalam layanan bimbingan kelompok guna melatih kemampuan peserta didik dalam menghadapi tekanan teman sebaya.

Hasil uji kelayakan (validitas) dan kepraktisan menunjukkan bahwa media permainan *Mob Control* memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan sebagai media layanan bimbingan kelompok. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, penyajian, kebahasaan, tampilan, serta kesesuaian dengan tujuan layanan setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran validator. Selain itu, hasil uji kepraktisan memperoleh respons positif dari guru Bimbingan dan Konseling maupun peserta didik karena media mudah digunakan, menarik, serta membantu mereka memahami cara menghadapi tekanan teman sebaya melalui pengalaman belajar yang dikemas dalam bentuk permainan.

Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil menghasilkan media permainan *Mob Control* yang memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sebagai media layanan bimbingan kelompok untuk melatih kemampuan menghadapi tekanan teman sebaya pada siswa sekolah dasar. Temuan penelitian ini sejalan dengan Teori Game-Based Learning yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna, serta didukung oleh Teori Perkembangan Psikososial Erik Erikson yang menegaskan pentingnya pengembangan identitas diri, pengendalian diri, dan kemampuan mengambil keputusan dalam menghadapi pengaruh teman sebaya.

DAFTAR REFERENSI

- Amato, P. R. (2000). The Consequences of Divorce for Adults and Children. *Journal of Marriage and Family*, 62(4), 1269–1287. <https://doi.org/10.1111/j.1741-3737.2000.01269.x>
- Andini, A. Prima, Nur Ilahi, F., & Almuin, N. (2024). Pengembangan media kartu karier untuk meningkatkan pengambilan keputusan karier siswa. *Original Article*, 59(2), 59–66. <https://doi.org/10.30998/ocim.v4i2.11539>
- Aulia Nur Syabani. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Untuk Anak Usia Dini. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 3(4), 39–52. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v3i4.1258>
- Bowlby, J. (1988). *A Secure Base: Parent-Child Attachment and Healthy Human Development*. Basic Books.
- Brechwald, W. A., & Prinstein, M. J. (2011). Beyond Homophily: A Decade of Advances in Understanding Peer Influence Processes. *Journal of Research on Adolescence*, 21(1), 166–179. <https://doi.org/10.1111/j.1532-7795.2010.00721.x>
- Cahyaningsih, E., & Karunia Assidik, G. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Materi Teks Berita. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.23917/bppp.v3i1.19385>
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. W. W. Norton.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R & D)*.
- Galuh Krispaty, Y., Danny Soesilo, T., & Rahardian, M. (2025). Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Pengenalan Karir Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 309–326. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26293>
- Ismi, R., Witasoka, D., & Junari. (2025). Pengaruh Multisensori terhadap Hasil Belajar dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Inklusif. *Pendiri: Jurnal Riset Pendidikan*, 2(2), 89–97. <https://doi.org/10.63866/pendiri.v2i2.90>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.
- Lukman, A., Ervan Johan Wicaksana, & Jodion Siburian. (2021). *Model Penelitian dan Pengembangan (R & D): Solusi Miskonsepsi Mahasiswa*. CV. AA. Rizky.
- Maharani, N., Sari, A., & Amanah, S. (2023). Dampak Broken Home terhadap Perilaku Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 05(02), 2275–2280.
- Montori, S., & Jacobus, S. N. (2025). Penerapan Model *Four-D* (4D) dalam Pengembangan Media Video Materi Keanekaragaman: Meningkatkan Toleransi dan Kebhinekaan pada Peserta Didik. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 5(4), 3234–3246.
- Nur'aini, I. P., Bagus Amirul Mukmin, & Kharisma Eka Putri. (2025). Analisis Kevalidan dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 6(2), 347–359. <https://doi.org/10.52060/jipti.v6i2.3333>

- Putri, N., Dewi, K., Hermatasyah, N., & Muttaqin, M. F. (2024). Analisis of Parenting Patterns and Socialization Skills of Elementary School Students from Broken Home. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 373–394.
- Putri, R. D. (2019). Bimbingan Kelompok Menggunakan Permainan Sebagai Strategi dalam Mengembangkan Empati Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Borneo*, 1(2), 7–12. <https://doi.org/10.35334/jbkb.v1i2.1158>
- Rahmi, A., & Baharuddin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Lectora Inspire Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik. *JEVTE: Journal of Electrical Vocational Teacher Education*, 1(2), 114–122. <https://doi.org/10.24114/jevte.v1i2.29382>
- Santrock, J. W. (2015). *Adolescence*. McGraw-Hill Education.
- Steinberg, L., & Monahan, K. C. (2007). Age Differences in Resistance to Peer Influence. *Developmental Psychology*, 43(6), 1531–1543. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.43.6.1531>
- Yu, L. (Hazel), Marceau, K., Knopik, V. S., Natsuaki, M. N., Shaw, D. D., Leve, L. D., Ganiban, J. M., & Neiderhiser, J. M. (2025). A Moderated Mediation Model to Predict Adolescent Resistance to Peer Influence: Evidence From an Adoption Study. *Journal of Adolescence*, 97(7), 1965–1977. <https://doi.org/10.1002/jad.70016>