

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS DORATOON  
MELALUI LAYANAN INFORMASI UNTUK  
MENINGKATKAN PERGAULAN TEMAN SEBAYA  
DI SMPN 8 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**AISAH NURUL FADILA  
NIM. 190213039**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan keguruan  
Prodi Bimbingan dan Konseling**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
TAHUN 2024 M/1446 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS DORATOON MELALUI  
LAYANAN INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN  
PERGAULAN TEMAN SEBAYA  
DI SMPN 8 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan bimbingan dan Konseling

**Diajukan Oleh:**

**Aisah Nurul Fadila**  
**NIM. 190213039**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Bimbingan dan Konseling

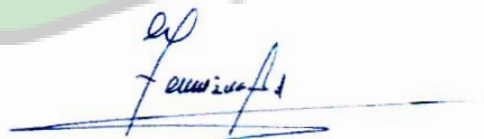
**Disetujui Oleh:**

Pembimbing I,

Pembimbing II,



**Elviana, M. Si**  
NIP. 197806242014112001



**Evi Zuhara, M. Pd**  
NIP. 198903122020122016

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS DORATOON MELALUI  
LAYANAN INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN  
PERGAULAN TEMAN SEBAYA  
DI SMPN 8 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

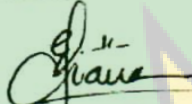
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Pendidikan

Pada Hari/Tanggal:

Jum'at, 16 Agustus 2024  
11 Safar 1446

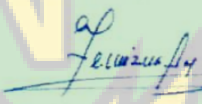
**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua,



**Elviana, M. Si**  
NIP.197806242014112001

Sekretaris,



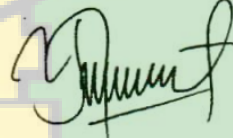
**Evi Zuhara, M. Pd**  
NIP.198903122020122016

Penguji I,



**Desi Arliani, M. Pd**  
NIP.-

Penguji II,



**Maulida Hidayati, M. Pd**  
NIP.-

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



**Prof. Safrul Muluk, S. Ag., M. A., M. Ed., Ph. D**  
NIP. 1973010211997031003



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisah Nurul Fadila  
NIM : 190213039  
Prodi : Bimbingan konseling  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Berbasis Doratoon Melalui Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Pergaulan Teman Sebaya di SMPN 8 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karyanya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 15 Agustus 2024  
Yang menyatakan,



Aisah Nurul Fadila  
NIM. 190213039



## ABSTRAK

Nama : Aisah Nurul Fadila  
NIM : 190213039  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Bimbingan konseling  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Berbasis Doratoon Melalui Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Pergaulan Teman Sebaya di SMPN 8 Banda Aceh  
Tebal Skripsi : 86 Halaman  
Pembimbing I : Elviana, M. Si  
Pembimbing II : Evi Zuhara, M. Pd  
Kata Kunci : Pergaulan teman sebaya, Doratoon, Layanan Informasi

Pergaulan teman sebaya adalah hubungan sosial antar individu dengan tingkat kesamaan usia, pola pikir, perilaku dan minat. Setiap pergaulan diharapkan dapat memberikan pengaruh positif. Kenyataannya, pergaulan antar siswa di SMPN 8 Banda Aceh membawa dampak negatif, seperti sekelompok siswa membolos, pelanggaran tata tertip sekolah hingga perundungan. Sehingga dibutuhkan upaya untuk meningkatkan pergaulan teman sebaya dengan memberikan layanan informasi menggunakan media video berbasis Doratoon. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengembangan media video berbasis Doratoon dan mengetahui peningkatan pergaulan teman sebaya melalui layanan informasi dengan pengembangan media video Doratoon. Jenis penelitian yang digunakan adalah research and development (R&D) dengan model Alessi dan Trollip yang terdiri dari tiga tahap: perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan, media video berbasis Doratoon yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan sangat layak. Uji alfa yang divalidasi oleh dua dosen ahli media menunjukkan persentase 91%, sedangkan hasil validasi oleh dua dosen ahli materi mencapai 87%. Uji beta yang dilakukan dua guru bimbingan konseling dan 30 siswa menunjukkan persentase 93%. Dalam meningkatkan pergaulan teman sebaya, setelah pemberian layanan informasi menggunakan media video Doratoon terdapat perubahan yang signifikan dari nilai 40,93 menjadi 80,51. Dapat disimpulkan bahwa media berbasis Doratoon layak digunakan dan mampu meningkatkan pergaulan teman sebaya siswa kelas VIII.7 SMPN 8 Banda Aceh.

**Kata kunci:** *Pergaulan Teman Sebaya, Doratoon, Layanan Informasi*

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sujud syukur penulis sembahkan kepada Allah yang Maha Agung dan Maha Tinggi, Maha Adil dan Maha Penyayang, atas segala karuniamulah engkau jadikan penulis manusia yang senantiasa berfikir, berilmu, dan beriman dalam menjalani kehidupan didunia.

Shalawat beserta salam tidak lupa penulis sanjungkan kepada baginda nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan, beserta keluarga dan sahabat beliau yang telah berjuang menegakkan agama Allah dimuka bumi ini.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Bimbingan dan Konseling dengan judul yang penulis ajukan adalah **“Pengembangan Media Video Berbasis Doratoon Melalui Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Pergaulan Teman Sebaya Di SMPN 8 Banda Aceh”**.

Dengan kerendahan hati disadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak kendala. Namun berkat bimbingan dan motivasi, kerjasama dari berbagai pihak dan berkat dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Ucapan terimakasih setulus-tulusnya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag selaku rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Ibu Muslima, S.Ag., M.Ed selaku ketua prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Ibu Elviana, M. Si selaku pembimbing I yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat, waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis hingga selesainya skripsi ini.
5. Ibu Evi Zuhara, M. Pd selaku pembimbing II yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat, waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis hingga selesainya skripsi ini.
6. Bapak Dr. Mashuri, M.A selaku dosen pembimbing awal yang telah banyak membantu penulis dan telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis.
7. Seluruh dosen dan asisten serta staf karyawan prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
8. Staf Administrasi dan staf Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

9. Bapak Burhannuddin, S. Pd selaku kepala sekolah dan kepada keluarga besar SMPN 8 Banda Aceh yang telah memberikan izin dan mempermudah peneliti untun memperoleh data di lokasi penelitian.
10. Ibu Sri Wahyuni, S. Pd dan Ibu Sarda Syafrida, S. Pd, Gr selaku guru BK di SMPN 8 Banda Aceh yang telah memberi saran, izin kepada peneliti dalam melakukan penelitian dan terimakasih sudah menjadi rumah kedua kepada penulis selama diperantauan.
11. Teristimewa kepada cinta pertama dan pintu surga penulis, abu Bachtiar M. Ali dan ibunda tercinta Rusnawati Abbas. Beliau berdua memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan serta do'a hingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan sampai sarjana.
12. Nenek tercinta, Ansari Adam (Almh). Yang sangat ingin melihat penulis sampai ke jenjang sarjana, beliau tidak henti-hentinya mengingatkan penulis untuk jangan tinggalkan shalat dan selalu rajin selama menjalankan pendidikan ini.
13. Kepada abang penulis yang tercinta Nuriyadi, S. Pd dan istrinya Wahyu Ningsih, S. Si, kakak Nurwani dan suaminya Ruslan, S. P, kakak Rita Wati, S. Pd dan suaminya Delvia Hendri, kakak Nurlia Wati, S. Pd dan suaminya Darmawan Saputra, kakak Nurwati, A. Ma dan suaminya Serda Zulkarnaini, kakak Desi Maulida, S. Hi dan suaminya Muslim, S. Pd, Gr. Kepada keponakan penulis, M. Reza Fahlevi, S. Pd dan istrinya Rizka Dara Phonna, S. H serta anaknya Hawa Rufaida Al-Aslamiah, keponakan penulis Aqmarina

Meutia Izazi, Alya Mukhbita, Zinedine Zihni Al-Khairi, Ashabul Kahfi Alfarisyi, Dhia Azkia, Risya Asy-Syakhia, Bilqis Calista Azzahra dan Siti Zulaikha. Teruntuk keluarga besar penulis yang telah menjadi keluarga terhebat bagi penulis, yang selalu menjadi kekuatan dan juga motivasi penulis dalam menyelesaikan pendidikan tepat waktu.

14. Kepada sahabat-sahabat penulis Nova Julia (popa), Marhamah (dedek mar), zulfa Alfidia (zulpli), Delvina Irianda (abang) dan (Almh) Liana (buk lia) yang telah mendukung penulis dan membersamai dalam suka duka. Kepada teman-teman Bimbingan dan Konseling angkatan 2019, terimakasih banyak atas kerjasama, kebersamaan dan perjuangannya selama ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda untuk semuanya. Penulis menyadari dengan terbatasnya pengetahuan yang penulis miliki, tentunya banyak kelemahan dan kekurangan yang akan ditemui, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih untuk kritik dan saran. Akhir kata penulis harap agar tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua.

Banda Aceh, 15 Agustus 2024

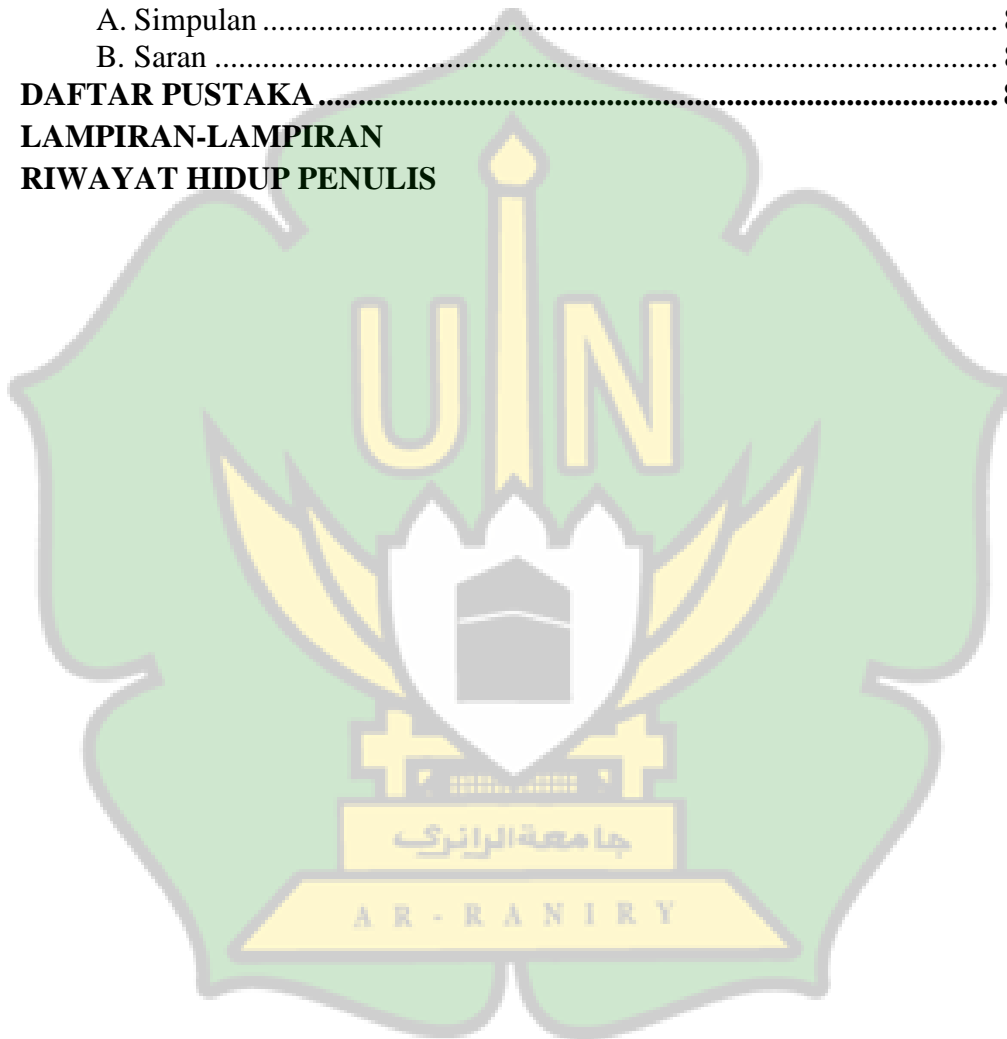
Penulis



## DAFTAR ISI

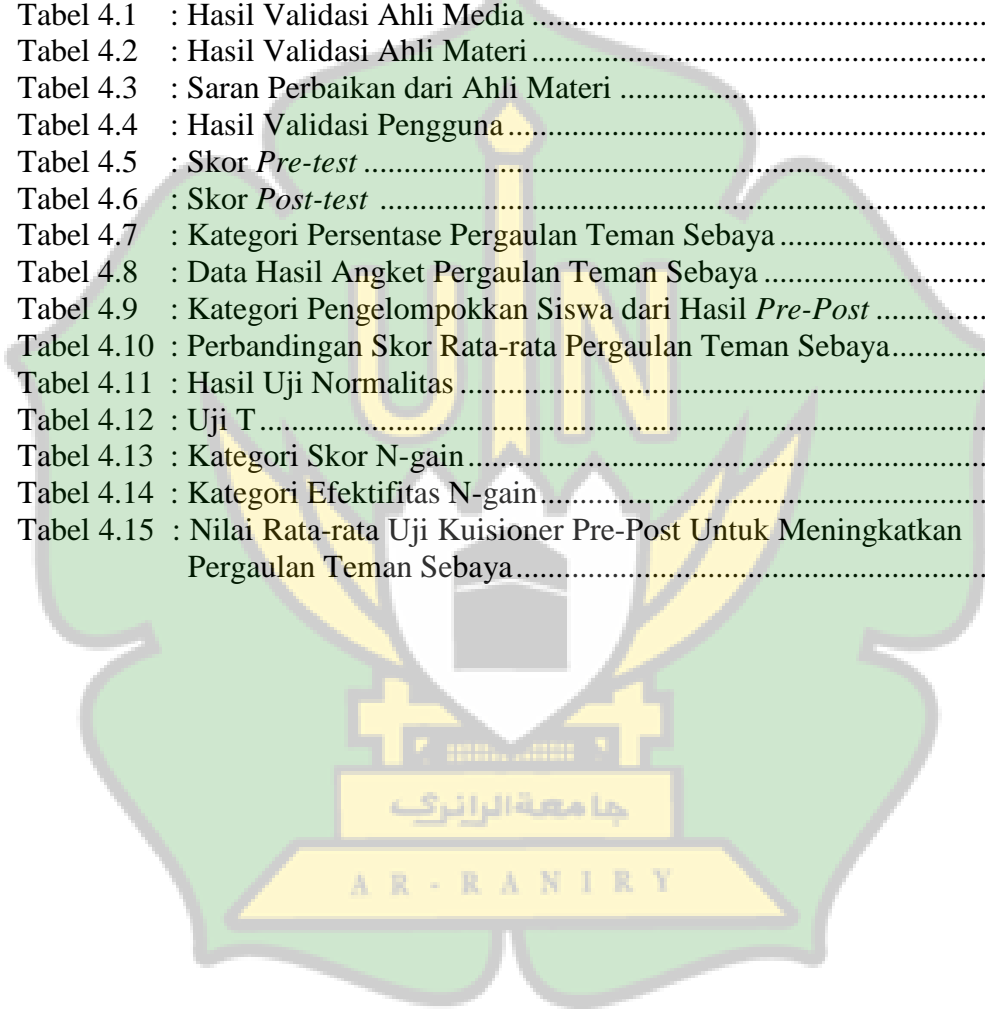
<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Hipotesis Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	8
F. Definisi Operasional .....	9
<b>BAB II: LANDASAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
A. Doratoon .....	11
1. Pengertian Doratoon.....	11
2. Manfaat Doratoon .....	13
3. Langkah-langkah Penggunaan Doratoon .....	14
4. Keunggulan dan Kelemahan Doratoon .....	16
B. Layanan Informasi .....	18
1. Pengertian Layanan Informasi .....	18
2. Tujuan Layanan Informasi .....	19
3. Teknik Layanan Informasi .....	20
4. Komponen Layanan Informasi.....	22
5. Prosedur Layanan Informasi .....	23
C. Pergaulan Teman Sebaya .....	24
1. Pengertian Pergaulan Teman Sebaya .....	24
2. Fungsi Pergaulan Teman Sebaya .....	25
3. Peran Pergaulan Teman Sebaya .....	26
4. Dampak Positif dan Negatif Pergaulan Teman Sebaya .....	27
5. Indikator Pergaulan Teman Sebaya.....	28
<b>BAB III: METODE PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Model Pengembangan.....	30
C. Prosedur Pengembangan .....	32
D. Desain Uji Coba Produk .....	36
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	39
F. Teknik Analisis Data.....	48

<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
A. Gambaran Umum Penelitian.....	53
B. Pengembangan Media Video Berbasis Doratoon Melalui Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Pergaulan Teman Sebaya .....	55
C. Peningkatan Pergaulan Teman Sebaya Melalui Layanan Informasi dengan Media Video Berbasis Doratoon.....	70
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	80
<b>BAB V: PENUTUP .....</b>	<b>82</b>
A. Simpulan .....	82
B. Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS</b>	



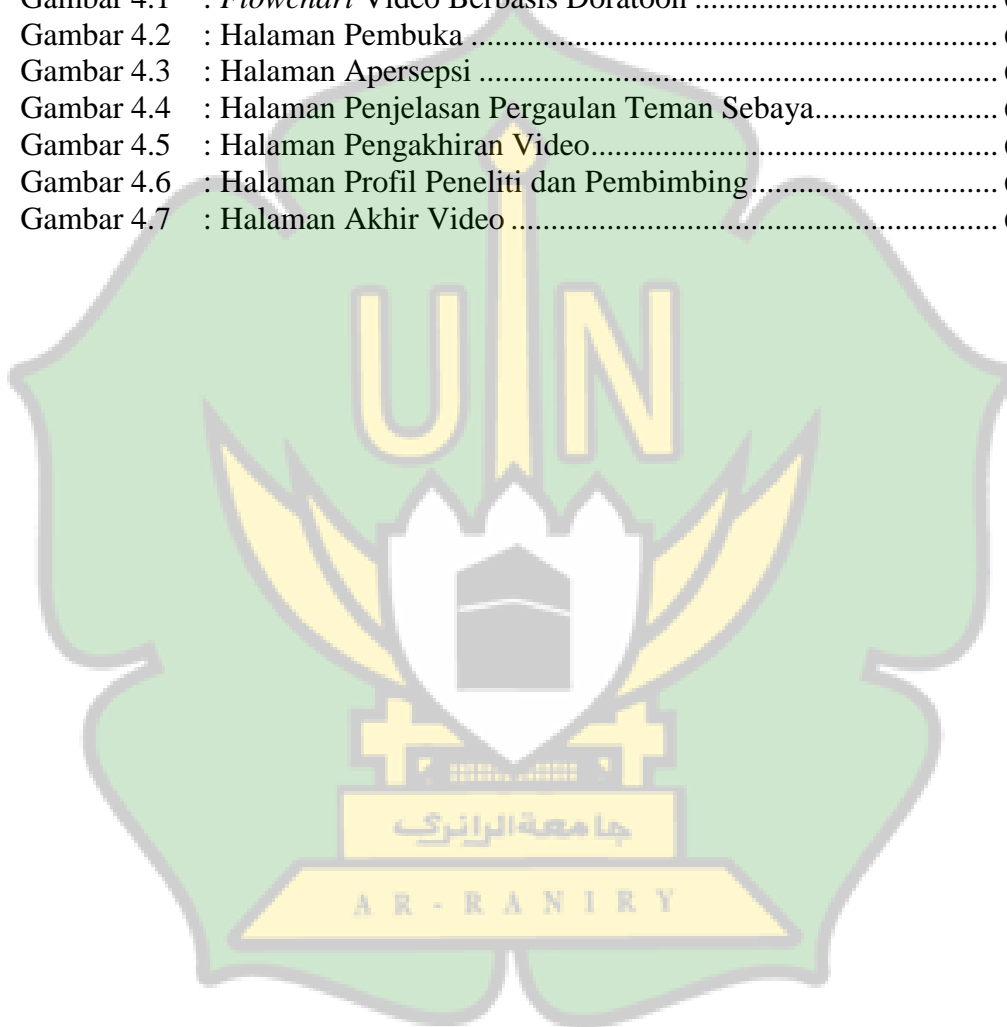
## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Jumlah Populasi .....	38
Tabel 3.2	: Nama, Profesi dan Bidang Validator .....	39
Tabel 3.3	: Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	42
Tabel 3.4	: Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi .....	44
Tabel 3.5	: Kisi-kisi penilaian Pengguna .....	46
Tabel 3.6	: Konverensi Skor kriteria Kelayakan Media.....	49
Tabel 4.1	: Hasil Validasi Ahli Media .....	66
Tabel 4.2	: Hasil Validasi Ahli Materi .....	67
Tabel 4.3	: Saran Perbaikan dari Ahli Materi .....	68
Tabel 4.4	: Hasil Validasi Pengguna .....	69
Tabel 4.5	: Skor <i>Pre-test</i> .....	71
Tabel 4.6	: Skor <i>Post-test</i> .....	73
Tabel 4.7	: Kategori Persentase Pergaulan Teman Sebaya .....	73
Tabel 4.8	: Data Hasil Angket Pergaulan Teman Sebaya .....	74
Tabel 4.9	: Kategori Pengelompokkan Siswa dari Hasil <i>Pre-Post</i> .....	75
Tabel 4.10	: Perbandingan Skor Rata-rata Pergaulan Teman Sebaya.....	75
Tabel 4.11	: Hasil Uji Normalitas .....	76
Tabel 4.12	: Uji T .....	77
Tabel 4.13	: Kategori Skor N-gain.....	77
Tabel 4.14	: Kategori Efektifitas N-gain.....	78
Tabel 4.15	: Nilai Rata-rata Uji Kuisisioner Pre-Post Untuk Meningkatkan Pergaulan Teman Sebaya.....	78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Situs Resmi Doratoon .....	14
Gambar 2.2	: Tampilan Menu Utaman Doratoon .....	15
Gambar 2.3	: Tampilan Jenis-jenis Tamplate yang Tersedia di Doratoon....	15
Gambar 2.4	: Tampilan Editor Doratoon .....	16
Gambar 3.1	: <i>Flowchart</i> Penelitian .....	31
Gambar 4.1	: <i>Flowchart</i> Video Berbasis Doratoon .....	60
Gambar 4.2	: Halaman Pembuka .....	61
Gambar 4.3	: Halaman Apersepsi .....	62
Gambar 4.4	: Halaman Penjelasan Pergaulan Teman Sebaya.....	62
Gambar 4.5	: Halaman Pengakhiran Video.....	63
Gambar 4.6	: Halaman Profil Peneliti dan Pembimbing.....	63
Gambar 4.7	: Halaman Akhir Video .....	64



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari Fakultas dan Dinas Pendidikan
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 6 : Lembar Validasi Pengguna
- Lampiran 7 : Pedoman Wawancara
- Lampiran 8 : Data Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 9 : Data Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 10 : Data Hasil Validasi Pengguna
- Lampiran 11 : Data Grafik Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 12 : Data Grafik Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 13 : *Screenshot* Izin Penggunaan Angket
- Lampiran 14 : Angket Pergaulan Teman Sebaya
- Lampiran 15 : RPL
- Lampiran 16 : Modul
- Lampiran 17 : Nilai *Pre-test* dan *Post-Test*
- Lampiran 18 : Nilai Uji Normalitas dan Uji T
- Lampiran 19 : Lembar Evaluasi
- Lampiran 20 : Dokumentasi Kegiatan





## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Masa remaja merupakan salah satu periode perkembangan yang dialami oleh setiap individu. Salah satu yang terpenting dari perkembangan remaja yaitu perkembangan dalam kehidupan sosial dengan cara berinteraksi. Remaja melakukan interaksi dengan orang-orang yang berada di lingkungan sekitar seperti bergaul dengan kelompok teman sebaya. Pergaulan teman sebaya adalah hubungan sosial antar individu yaitu remaja yang memiliki beberapa kesamaan, dari segi usia, pola pikir, perilaku dan minat.<sup>1</sup> Pergaulan teman sebaya memiliki pengaruh terhadap remaja. Pengaruh pergaulan teman sebaya terhadap remaja mengakibatkan remaja melakukan tindakan pelanggaran aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat maupun sekolah.

Subini menjelaskan pelanggaran yang sering dilakukan oleh remaja akibat pengaruh pergaulan teman sebaya seperti peserta didik yang mengobrol saat proses belajar mengajar berlangsung dan peserta didik lainnya ikut dalam pembicaraan, peserta didik yang duduk berkelompok untuk bercanda sehingga menyebabkan suasana kelas yang tidak kondusif dan mempengaruhi minat belajar peserta didik.<sup>2</sup> Permasalahan sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Desi Armi Eka Putri yang menyatakan pergaulan teman sebaya mempengaruhi minat belajar siswa sebanyak 66,6% kategori tinggi.<sup>3</sup> Berhasilnya proses belajar

---

<sup>1</sup> Dwi Fitriani, "Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Orientasi Masa Depan Siswa", *Jurnal Satya Widya*, Vol. 38, No. 1, 2022, h. 26-27

<sup>2</sup> Subini, *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*, (Yogyakarta: Javalitera, 2018), h. 21

<sup>3</sup> Desi Armi Eka Putri, "Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Peserta Didik", *Journal Of Social Science Education*, Vol. 02, No. 01, 2020, h. 126

mengajar didukung oleh peran pergaulan teman sebaya untuk mendorong minat belajar siswa.

Hurlock (dalam Mu'tadin) mengungkapkan pada kondisi tertentu, peserta didik memiliki keinginan untuk mandiri dan bergabung dengan teman sebaya yang mempengaruhi pemilihan sekolah lanjutan.<sup>4</sup> Banyak peserta didik yang lebih memilih sekolah yang sama dengan temannya daripada sekolah yang sesuai dengan bakat dan kemampuannya, sehingga potensi yang ia punya tidak tersalurkan. Permasalahan lain terjadi pada perilaku sekelompok siswa yang memilih teman dengan kategori tertentu, malas ke sekolah, bolos, saling mengganggu dan saling mengejek, kemudian berujung pada perkelahian atau perundungan. Penelitian dari Patmasari juga menjelaskan bahwa pergaulan teman sebaya mempengaruhi perilaku siswa dengan persentase 65% kategori tinggi.<sup>5</sup>

Di lingkungan masyarakat, sekelompok remaja memodifikasi motor knalpot racing untuk balap liar. Di Banda Aceh tepatnya di tepi krueng Lamnyong menjadi salah satu trek balap liar yang dilakukan oleh siswa SMP yang menggunakan baju bebas dengan celana sekolah berwarna biru tua, knalpot yang digunakan mengganggu kenyamanan warga sekitar dan menimbulkan kekhawatiran terhadap keselamatan dari luka hingga meninggal dunia.<sup>6</sup> Pada kasus yang lain juga terjadi di Aceh, sekelompok pelajar melakukan pembegalan dan tawuran, perilaku yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Sanksi

---

<sup>4</sup> Mu'tadin, *Kemandirian Sebagai kebutuhan Psikologis Pada Remaja*, (Jakarta: Rajawali, 2019), h. 22

<sup>5</sup> Patmasari, "Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Perilaku Siswa", *Jurnal Pendidikan*, Vol. 01, No. 01, 2021, h. 43

<sup>6</sup> Untung S, *Polisi Tertibkan Balap Liar Di Jembatan Lamnyong*, 13 Maret 024. Diakses pada tanggal 28 Maret 2024 dari situs : <https://www.infopublik.id/kategori/nusantara/polisi-tertibkan-balap-liar-di-jembatan-lamnyong>

yang ditetapkan mulai dari pemberian SKCK perilaku buruk, tidak dapat mengikuti ujian di sekolah dan dikeluarkan dari sekolah. Sikap pembangkang dan argumentif terhadap orang tua juga dapat dipicu dari pergaulan yang tidak baik.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal di SMPN 8 Banda Aceh, ditemukan banyak peserta didik berperilaku tidak baik yang dipengaruhi oleh pergaulan teman sebaya. Permasalahan yang sering terjadi adalah masalah pelanggaran tata tertib sekolah, seperti membolos, datang terlambat, masalah sosial seperti saling mengejek, perkelahian dan perundungan serta semua masalah yang telah disebutkan sebelumnya. Diperkuat oleh pernyataan-pernyataan guru BK di sekolah dan dibuktikan dengan catatan kasus berupa buku kasus yang merupakan rangkuman kasus yang ditangani.

Pergaulan dapat mempengaruhi pola pikir individu. Remaja cenderung mengikuti pendapat teman sebaya dalam mengambil keputusan tanpa memikirkan akibatnya. Dalam usia remaja, pengendalian diri untuk melakukan tindakan belum dapat terkontrol, hal ini sesuai dengan tingkat perkembangan remaja yang masih berpikir secara abstrak. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan pergaulan yang dapat mendorong remaja untuk melakukan tindakan yang baik.

Masalah utama pada usia remaja terletak pada kestabilan emosi karena dalam proses mencari jati diri. Rentang usia 12-18 tahun merupakan fase dimana dorongan untuk mencoba dan merasakan hal baru sangat kuat. Remaja selalu merasa ingin bebas dan kurang memperhatikan aturan sehingga sering kali

---

<sup>7</sup> Admin, *Polisi Data dan Panggil Geng Motor di Banda Aceh*, 29 Januari 2024. Diakses pada tanggal 28 Maret 2024 dari situs : <https://diskominfo.bandaacehkota.go.id/polisi-data-dan-panggil-geng-motor-di-banda-aceh>

mengabaikan nilai norma. Jika berapa remaja dengan sikap seperti ini disatukan dalam satu kelompok teman sebaya, maka tidak heran jika sikap agresif semakin menjadi-jadi. Remaja sangat mudah terprovokasi sehingga tidak jarang ditemukan tawuran antar kelompok.

Pengaruh teman sebaya diharapkan dapat berdampak positif, seperti mampu menyesuaikan diri dalam berinteraksi dengan banyak orang sehingga membuat kepercayaan diri lebih tinggi, dapat memahami norma-norma sosial sehingga mengetahui mana yang pantas dikerjakan dan mana yang harus ditinggalkan, mempererat silaturahmi serta membangun kekompakan atau kerja sama yang baik dan bermanfaat serta perilaku positif lainnya. Untuk mencapai harapan tersebut, dibutuhkan suatu upaya salah satunya melalui layanan informasi.

Prayitno dan Erma Amti mendefinisikan layanan informasi sebagai kegiatan memberikan pemahaman kepada siswa yang membutuhkan mengenai berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani atau menentukan arah suatu tujuan dan rencana yang dikehendaki. Layanan informasi bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan tentang data dan fakta dibidang pendidikan sekolah, bidang pekerjaan dan bidang perkembangan pribadi sosial dengan mempelajari lingkungan hidupnya, sehingga lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri.<sup>8</sup>

Layanan informasi dapat dilakukan secara klasikal dengan metode yang bervariasi melalui penggunaan media. Media adalah sesuatu yang dapat menyampaikan sebuah pesan, merangsang pemikiran, perasaan dan kemauan

---

<sup>8</sup> Syafaruddin, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling, Telaah Konsep, Teori dan Praktik*, (Medan: Perdana Publishing, 2019), h. 58

siswa sehingga mendorong tercapainya proses belajar pada siswa.<sup>9</sup> Penyampaian layanan informasi melalui media akan membantu pemberian materi agar tidak monoton sehingga siswa tidak merasa jenuh dan kurang bersemangat untuk menerima informasi, seperti penggunaan media yang memerlukan banyak simbol, gambar, video, film dan warna yang dapat menarik minat siswa untuk menyimak informasi yang disampaikan salah satunya menggunakan *website* Doratoon.<sup>10</sup>

Fauziah mendeskripsikan Doratoon sebagai perangkat lunak berbasis *website* yang digunakan untuk membuat video animasi. Doratoon memiliki berbagai macam fitur, seperti: animasi kartun, transisi, audio dan tulisan sehingga mendorong pengguna untuk dapat berkreatifitas membuat video-video yang menarik. Dibuktikan oleh Jumiarti Darmilla dalam penelitiannya yang mengembangkan media audio visual berbasis Doratoon untuk meningkatkan aspek etika pergaulan teman sebaya.<sup>11</sup>

Website Doratoon merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi untuk meningkatkan pemahaman pergaulan teman sebaya. Layanan informasi yang diberikan disesuaikan dengan aspek-aspek pergaulan teman sebaya sehingga tujuan menggunakan website doratoon untuk meningkatkan pemahaman pergaulan teman sebaya. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Mardita Putri Fauziah pada tahun 2022 yang menjelaskan hasil

---

<sup>9</sup> Paramartha dan Dharsana, *Panduan Praktis Penggunaan Media Dalam Bimbingan dan Konseling*, (Bali: Nilacakra, 2022), h. 1

<sup>10</sup> Wena, M, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 20019), h. 58

<sup>11</sup> Jumiarti Darmila, "Pengembangan Media Audio Visual Bimbingan Klasikal Dalam Bidang Sosial untuk Meningkatkan Aspek Etika Pergaulan Dengan Teman Sebaya di SMPN 7 Palembang", *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, Vol. 5, No. 3, 2019, h. 197-206



penilaian validasi ahli materi memperoleh skor dengan presentase sebesar 97% dengan kategori sangat baik, validasi kelayakan produk oleh ahli media memperoleh skor presentase sebesar 81% dengan kategori sangat baik, dan implementasi pada peserta didik mendapatkan hasil kualitas media pembelajaran sebesar 91% dengan kategori sangat baik, serta peningkatan interaksi sosial dari persentase 56% menjadi 84%.<sup>12</sup> Selanjutnya, penelitian dilakukan oleh Jumiarti Darmilla menunjukkan pengembangan media audio visual efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai etika pergaulan teman sebaya yang dibuktikan dengan hasil *pre-test* dan *post-test* dari 49% menjadi 86,3%.<sup>13</sup>

Peneliti mendapatkan beberapa persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan dengan apa yang hendak diteliti oleh peneliti. Adapun persamaannya adalah sama-sama menggunakan *website* Doratoon dan salah satu penelitian terdahulu juga membahas tentang pemahaman pergaulan teman sebaya. Sedangkan perbedaannya terdapat pada populasi, sampel, metode penelitian, teknik pengumpulan data dan materi pergaulan teman sebaya yang diberikan. Oleh sebab itu, peneliti memberikan layanan informasi yang dikemas secara menarik dengan media video yang di disusun menggunakan *website Doratoon* untuk meningkatkan pergaulan teman sebaya.

---

<sup>12</sup> Mardita Putri Fauziah, "Pengembangan Media Audio Visual Animasi Berbasis Doratoon Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama", *Jurnal Edukasi*, Vol. 1, No. 1, 2022, h. 15

<sup>13</sup> Jumiarti Darmilla, "Pengembangan Media Audio Visual,....h. 205

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media video berbasis *Doratoon* melalui layanan informasi untuk meningkatkan pergaulan teman sebaya di SMPN 8 Banda Aceh?
2. Apakah pengembangan media video berbasis *Doratoon* melalui layanan informasi dapat meningkatkan pergaulan teman sebaya di SMPN 8 Banda Aceh?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengembangan media video berbasis *Doratoon* melalui layanan informasi untuk meningkatkan pergaulan teman sebaya di SMPN 8 Banda Aceh.
2. Peningkatan pergaulan teman sebaya melalui layanan informasi dengan pengembangan media video *Doratoon* di SMPN 8 Banda Aceh.

## **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Terdapat peningkatan pergaulan teman sebaya sebelum dan sesudah proses layanan informasi menggunakan media video berbasis *Doratoon* di SMPN 8 Banda Aceh.

Ho: Tidak terdapat peningkatan pergaulan teman sebaya sebelum dan sesudah proses layanan informasi menggunakan media video berbasis *Doratoon* di SMPN 8 Banda Aceh.

## **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis
  - a. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman peneliti untuk calon kesarjanaan (S1) Bimbingan dan Konseling dengan mengkaji secara mendalam mengenai proses pengembangan media video berbasis Doratoon melalui layanan informasi Untuk meningkatkan pergaulan teman sebaya.
  - b. Dapat memberikan wawasan pengetahuan kepada siswa SMPN 8 banda Aceh.
2. Manfaat secara praktis
  - a. Manfaat bagi guru bimbingan dan konseling  
Hasil dari penelitian dapat menjadi bahan layanan untuk membantu siswa dalam meningkatkan pergaulan teman sebaya.
  - b. Manfaat bagi program bimbingan dan konseling  
Hasil dari penelitian diharapkan dapat menjadi media rujukan untuk layanan informasi terkait dengan pergaulan teman sebaya.
  - c. Bagi siswa  
Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi pedoman bagi siswa untuk meningkatkan pergaulan teman sebaya kearah yang lebih positif.

## F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dalam penelitian, peneliti menguraikan beberapa kata operasional yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

### 1. Doratoon

Fauziah (dalam Firhan) mendeskripsikan Doratoon sebagai perangkat lunak berbasis *website* yang sangat profesional untuk membuat video, tayangan atau konten berbasis audiovisual dengan kombinasi berbagai elemen seperti teks, suara, gambar, serta animasi yang terdapat di dalam templet yang telah di sediakan. Video animasi yang terancang digunakan sebagai media pembelajaran atau pemberian layanan.<sup>14</sup>

Doratoon yang dimaksud dalam penelitian adalah media layanan berupa video animasi yang berisi pengertian, fungsi, peran dan dampak pergaulan teman sebaya yang di rancang secara sistematis untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Isi video memuat animasi, teks dan suara yang di desain semenarik mungkin agar mudah dipahami oleh siswa.

### 2. Layanan Informasi

Layanan informasi merupakan suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan siswa terhadap informasi yang di butuhkan. Prayitno (dalam Syafaruddin) mengemukakan layanan informasi adalah salah satu layanan yang memberikan fasilitas kepada siswa dengan memberikan berbagai informasi yang

---

<sup>14</sup> Muhammad Firhan Arrazi, "Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon Untuk Materi Bangun Ruang", *Jurnal Edukasi*, Vol. 1, No. 1, 2022, h. 20

di butuhkan atau diinginkan, sehingga dengan informasi yang diperoleh siswa dapat mengambil sikap tentang apa yang akan dilakukan kedepannya.<sup>15</sup>

Layanan informasi yang dimaksud dalam penelitian adalah kegiatan pemberian informasi berupa materi pergaulan teman sebaya yang disajikan dalam media video untuk meningkatkan pergaulan teman sebaya secara klasikal.

### 3. Pergaulan Teman Sebaya

Santrock menjelaskan pergaulan teman sebaya adalah anak-anak yang memiliki usia atau tingkat kematangan yang kurang lebih sama.<sup>16</sup> Pergaulan teman sebaya adalah bertemunya seorang siswa dengan beberapa siswa yang memiliki tingkat usia yang hampir sama, baik saat berada disekolah maupun di luar sekolah dan melakukan berbagai hal bersama-sama dalam kurun waktu tertentu.<sup>17</sup>

Pergaulan teman sebaya yang dimaksud dalam penelitian adalah interaksi antar individu yang sebaya dalam lingkungan yang sama untuk saling memberi pengertian, saling membantu, saling percaya, saling menerima dan saling menghargai

---

<sup>15</sup> Syafaruddin, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling, Telaah Konsep, Teori dan Praktik*, (Medan: Perdana Publishing, 2019), h. 58

<sup>16</sup> John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: PT. Gelora Aksara Utama, 2007), h. 205

<sup>17</sup> Jhon W. Santrock. *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), h. 109