

BAB V

USULAN PROGRAM

5.1 Dasar Pemikiran Program

Intensitas interaksi sosial berdasarkan hasil penelitian menggambarkan bahwa interaksi sosial berdasarkan aspek kontak sosial, aktivitas bersama, dan hubungan sosial yang terjalin antar siswa mayoritas berada di kelas interval Sedang. Sedangkan sebagian kecil (38,43%) berdasarkan akumulasi ketiga aspek interaksi sosial berada di kelas interval Rendah. Artinya interaksi sosial yang terjalin antara siswa tidak terjadi secara optimal dan cenderung pada bentuk interaksi sosial disosiatif. Penggunaan Media sosial sebagai alat penghubung antar siswa memiliki dampak positif dan negatif terhadap interaksi sosial antar siswa.

Dampak positif sangat dirasakan adalah mempermudah siswa untuk berinteraksi, berkoordinasi, dan mendiskusikan suatu hal dengan anggota kelompok lainnya. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan adalah interaksi sosial yang terbentuk cenderung Sedang dan tidak dapat dikatakan tinggi. Interaksi sosial tersebut akan berpeluang turunnya tingkat intensitas interaksi sosial yang disebabkan kurangnya rasa peduli atau perhatian terhadap sesama teman, menurunnya keakraban di dalam hubungan pertemanan tersebut, dan timbulnya interaksi sosial bentuk disosiatif misalnya kerjasama antar siswa untuk mendapatkan jawaban ujian. Masalah dampak negatif media sosial akan lebih kompleks jika tidak segera ditangani, sehingga cenderung menurunkan atau memperburuk kondisi disfungsi sosial yang dimiliki siswa dan menyebabkan proses interaksi sosial yang kurang optimal.

Dampak negatif penggunaan media sosial sebagai alat komunikasi siswa juga dipandang sebagai masalah yang perlu ditangani oleh pihak SMAN 19 Bandung oleh karena itu mempertimbangkan ketersediaan sistem sumber seperti Guru Bimbingan Konseling, Guru Teknologi Informasi, dan Organisasi Siswa (Osis) terutama Seksi Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMAN 19 Bandung menjadi salah satu dasar upaya mengusulkan program untuk menanggulangi masalah.

5.2 Nama Program

Berdasarkan kepada dasar pemikiran tersebut maka dirumuskan nama program “Peningkatan Interaksi Sosial Siswa dan Penggunaan Media Sosial Secara Bijak melalui *Recreation Skill Group* di SMAN 19 Bandung”

5.3 Tujuan Program

Tujuan umum dari program ini adalah untuk meningkatkan interaksi sosial siswa sehingga menciptakan bentuk interaksi sosial asosiatif melalui media sosial. Tujuan khusus dari program ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatnya pemahaman pentingnya interaksi sosial antar siswa dan dampak negatif media sosial terhadap interaksi sosial di antara siswa.
2. Meningkatnya kesadaran siswa mengenai pentingnya interaksi sosial, dampak negatif, dan kesadaran penggunaan media sosial dengan bijak.
3. Meningkatnya intensitas interaksi sosial secara langsung di antara siswa.
4. Meningkatnya kemampuan kontrol diri dalam menggunakan media sosial secara bijak.

5. Meningkatnya keterampilan editing audio, foto, video, desain, membuat blog pribadi, dan menganalisis trend di media sosial. Sehingga dapat mengurangi risiko timbulnya dampak negatif media sosial dan dapat meningkatkan kerjasama positif antar siswa untuk membuat suatu konten di media sosial.

5.4 Sasaran

Sasaran program ini berjumlah 100 siswa Kelas X dan Kelas XI SMAN 19 Bandung. Program ini dapat digeneralisasikan atau diikuti oleh semua siswa. Namun dengan keterbatasan dana dilaksanakan melalui beberapa tahap.

5.5 Pelaksana Program

Program dilaksanakan dengan melakukan pengorganisasian sumber daya terlebih dahulu dengan membentuk kepanitian atau pengurus yang siap bertanggung jawab atas perannya masing-masing. Pengurus perlu dibentuk dengan menentukan penanggung jawab, ketua pelaksana, sekretaris, bendahara, seksi acara, seksi publikasi dan dokumentasi, seksi konsumsi, serta seksi perlengkapan kepengurusan tersebut dapat melibatkan tenaga pengajar di sekolah dan beberapa siswa dengan penjelasan lebih rinci seperti berikut :

1. Penanggung Jawab merupakan seseorang yang memiliki tanggung jawab penuh terhadap pelaksanaan program, membantu mengarahkan mekanisme pelaksanaan melalui rapat demi tercapainya tujuan program. Penanggung jawab dalam program ini adalah Kepala Sekolah SMAN 19 Bandung.
2. Ketua Pelaksana adalah seseorang yang mengkoordinir semua panitia dan peserta karena ia memiliki tanggung jawab penuh atas proses berjalannya

kegiatan di lapangan dan memastikan kegiatan berlangsung dengan lancar. Ketua pelaksana program adalah Waka Kesiswaan SMAN 19 Bandung.

3. Bendahara sebagai pengatur keuangan dan berupaya mencari pundi-pundi sumber dana sehingga program dapat terealisasi. Bendahara dalam program ini adalah salah satu Guru BK dan anggota kepengurusan OSIS.
4. Sekretaris bertugas membuat surat perizinan untuk keperluan tempat dan perlengkapan, membuat surat undangan untuk tamu atau narasumber yang akan di undang, membuat notulensi hasil rapat, dan membuat surat menyurat kegiatan lainnya. Program ini memiliki dua sekretaris yakni Staf Tata Usaha SMAN 19 Bandung dan anggota kepengurusan OSIS.
5. Seksi Acara merupakan seseorang yang mengatur jalannya acara, mulai dari konsep kegiatan, memimpin mulainya kegiatan, mengatur tahapan kegiatan, membuat rangkaian kegiatan, dan kesesuaian waktu selama pelaksanaan kegiatan. Seksi acara proram ini adalah Guru Bimbingan Konseling, dan dua anggota kepengurusan OSIS.
6. Seksi Perlengkapan untuk menyiapkan segala yang diperlukan untuk memulai suatu program sampai dengan kebutuhan-kebutuhan teknis selama berjalannya kegiatan sampai pengakhiran kegiatan. Seksi perlengkapan salah satu tenaga pendidik dan 1 anggota osis.
7. Seksi Publikasi dan Dokumentasi membantu proses publikasi program, mengabadikan momen selama kegiatan, memberikan layanan informasi program pada media sosial, membantu fasilitator mengatur setting tempat kegiatan.

Dalam program ini Seksi PDD adalah Guru Bimbingan Konseling dan anggota osis.

8. Seksi Konsumsi bertugas menyiapkan kebutuhan konsumsi bagi narasumber, keseluruhan panitia baik pada saat tahap persiapan program, pelaksanaan program, dan tahap pengakhiran. Seksi konsumsi program ini adalah Guru Bimbingan Konseling dan anggota osis.

9. Fasilitator

Pekerja Sosial atau Pekerja Sosial pendidikan sebagai pembawa materi dan pemandu jalannya kegiatan kelompok rekreasi keterampilan tidak termasuk kepada kepanitiaan namun memiliki peran penting selama pelaksanaan program. Sehingga fasilitator tidak termasuk dalam garis komando kepanitiaan namun memiliki garis koordinasi dengan panitia.



Bagan 4. 1 Struktur Pelaksana Program

5.6 Metode dan Teknik

5.6.1 Metode

Metode yang digunakan dalam program ini adalah metode pekerjaan sosial dengan kelompok (*social group work*). Metode ini dapat dianggap sesuai untuk membantu individu-individu menyelesaikan permasalahan yang ada melalui media kelompok sehingga dapat meningkatkan keberfungsian sosial siswa dan dapat mengaktualisasi dirinya sendiri dengan peran yang sesuai. Tipe kelompok yang digunakan adalah kelompok Rekreasi Keterampilan dengan tujuan meningkatkan atau memperkuat dan mengembangkan keterampilan-keterampilan yang dimiliki siswa dengan arahan pembimbing/pelatih, namun dalam prosesnya bersifat rekreasi sosial sehingga memberikan kegembiraan. Perbedaan tipe kelompok rekreasi keterampilan dengan kelompok rekreasi adalah peningkatan keterampilan yang dimiliki setiap anggota kelompok dengan didampingi oleh pembimbing profesional. Tidak hanya peningkatan keterampilan untuk mengubah atau meningkatkan intensitas interaksi sosial antar siswa namun dalam kegiatan kelompok juga diberikan pemahaman mendalam mengenai dampak media sosial, penggunaan secara bijak dan pentingnya interaksi sosial.

5.6.2 Teknik

Teknik yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan tipe kelompok *Social Group Work* dimulai pada Teknik pada Tahap Pertama adalah membentuk kelompok, merekrut anggota, seleksi anggota, melakukan sesi permulaan, mempersiapkan orangtua untuk anggota yang belum dewasa, merumuskan tujuan

kelompok, mempersiapkan anggota kelompok, dan mempersiapkan anggota kelompok. Teknik Tahap Kedua teknik perkenalan, memfokuskan anggota kelompok, membangun kepercayaan, menghadapi penolakan awal, memulai suatu sesi, dan mengakhiri suatu sesi. Teknik Tahap Ketiga teknik menghadapi kelompok yang sulit dan menghadapi konflik. Teknik Tahap Ke Empat penanganan munculnya tema, penanganan munculnya emosi intensif dari kelompok, penanganan mimpi, dan penanganan masalah kesadaran diri dan proyeksi. Teknik Tahap Ke Lima teknik mengakhiri sesi dan teknik melakukan terminasi kelompok.

Selama proses perubahan perilaku, teknik atribusi juga dapat digunakan. Atribusi merupakan suatu teknik untuk menumbuhkan kesadaran yang dimiliki anggota kelompok baik dari dalam dirinya atau lingkungannya. Tujuan teknik ini untuk menumbuhkan kesadaran siswa terhadap dampak penggunaan media sosial terhadap dirinya sendiri dan terhadap interaksi sosial secara langsung dengan teman-teman sekitarnya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sikap bijak dalam diri siswa dalam mengoperasikan media sosialnya masing-masing. Teknik Reinforcement atau memberikan penguatan berupa penghargaan ketika siswa berperilaku sesuai dengan perubahan yang diinginkan. Pada kegiatan ini pekerja sosial dapat memberikan memberikan *doorprize* selama pelaksanaan kegiatan kelompok dan memberikan hadiah untuk pemenang pembuatan *challenge*.

5.7 Kegiatan yang Dilakukan

Program ini akan dilaksanakan selama tiga hari yang diawali dengan pemberian materi, pembentukan kelompok, dan kegiatan kelompok itu sendiri melalui *challenge* yang di tentukan. Pemberian *challenge* bertujuan untuk membuat

kelompok sasaran tertarik mengikuti program dan sebagai bukti fisik bahwa interaksi sosial asosiatif mereka meningkat. *Challenge* yang diberikan adalah membuat satu konten media sosial dengan tema mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan media sosial dan penggunaan media sosial secara bijak, syarat pembuatan *challenge* adalah setiap anggota harus memiliki satu peran penting dalam kelompok dan diskusi harus dilakukan secara langsung.

Kegiatan yang akan dilakukan juga pemberian materi, kegiatan ini berada diluar rangkaian kegiatan kelompok rekreasi keterampilan, materi disampaikan oleh narasumber ahli yakni dari Dinas Kominfo Kota Bandung yaitu materi dampak dan penggunaan media sosial secara bijak dan materi pentingnya interaksi sosial secara langsung oleh Pekerja Sosial Pendidikan atau Pekerja Sosial Generalis. Pemberian materi sebagai upaya menguatkan pengetahuan dan menumbuhkan kesadaran siswa sehingga mereka dapat bersikap lebih bijak dalam bermain media sosial dan mencapai perubahan perilaku yang berpengaruh terhadap intensitas interaksi sosial yang terjalin antara siswa. Metode penyampaian materi tidak hanya satu arah melainkan akan lebih seperti diskusi bersama antara narasumber dengan siswa, sehingga materi yang disampaikan cenderung lebih mudah dipahami karena menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa itu sendiri. Alasan lainnya karena lamanya waktu pemberian materi dan materi yang disampaikan merupakan topik yang umum dikhawatirkan siswa merasa cepat bosan sehingga tidak dapat fokus dan memahami berita yang disampaikan. Berikut rincian kegiatan yang akan dilakukan :

Matriks 4. 2 Rincian Kegiatan Peningkatan Interaksi Sosial Siswa dan Penggunaan Media Sosial Secara Bijak melalui *Recreation Skill Group*

No	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Pihak yang Terlibat
1	Pemberian materi dampak dan penggunaan media sosial secara bijak. Serta materi pentingnya interaksi sosial secara langsung.	Hari pertama	Narasumber Dinas Kominfo Kota Bandung dan Pekerja Sosial
2	Pembentukan kelompok dan tahap perubahan perilaku	Hari Kedua	Pekerja Sosial
3	Pengakhiran program. Penilaian dan pemberian hadiah juara 1 s.d 3	Hari Ketiga	Pekerja Sosial dan Tim Pelaksana

5.8 Langkah-langkah Pelaksanaan

5.8.1 Tahap Persiapan

Persiapan menentukan sistem berjalannya pelaksanaan program akan dilaksanakan, kegiatan yang dilakukan untuk mempersiapkan program adalah :

1. Konsultasi Program

Peneliti menjelaskan hasil penelitian, analisis permasalahan dan kebutuhan serta meminta rekomendasi mengenai pelaksanaan program *Recreationl Skill Group* di SMAN 19 Bandung” termasuk penentuan dana dan sistem sumber yang dapat diakses.

2. Koordinasi Program

Koordinasi dilakukan untuk membahas hasil konsultasi pelaksanaan program, memastikan sistem sumber yang dapat diakses, mengkoordinasikan terkait tempat dan waktu pelaksanaan program. Memastikan bahwa program yang sudah direncanakan dapat dilakukan dengan bekerjasama bersama sistem sumber yang terlibat

3. Konsolidasi Program

Peneliti berusaha menggabungkan sistem sumber yang dapat diakses baik untuk kepanitiaan, pembimbing selama pelaksanaan program, dan memastikan instansi narasumber yang akan memberikan materi.

4. Membentuk Tim Kerja

Pelaksanaan program agar lebih terkoordinir maka perlu dibentuk tim kerja yang terdiri dari penanggung jawab, ketua pelaksana, satuan kepanitiaan, Pekerja Sosial Profesional dalam bidang pendidikan, dan pembimbing kelompok rekresional keterampilan sesuai dengan hasil koordinasi dan konsolidasi sebelumnya.

5. Kegiatan Publikasi Program

Publikasi dilaksanakan secara formal dapat berbentuk surat untuk menjalin kemitraan dengan pihak-pihak tertentu, publikasi juga dilakukan untuk menarik minat kelompok sasaran dengan bantuan Osis SMAN 19 Bandung.

5.8.2 Tahap Pelaksanaan

Berikut adalah rincian kegiatan pelaksanaan program dibagi menjadi beberapa tahap. Rincian kegiatan yang dijelaskan sebagai berikut:

5.8.2.1 Kegiatan Pemberian Materi

Pemberian materi bertujuan meningkatkan dan memperkuat pemahaman siswa dampak media sosial dan pentingnya interaksi sosial secara langsung diantara mereka. Sehingga mereka terdorong untuk mencapai perubahan perilaku yang diinginkan. Kegiatan pemberian materi dilaksanakan pada hari pertama dengan

dibagi dua sesi. Sesi pertama akan disampaikan materi dampak media sosial dan penggunaan media sosial secara bijak sehingga membentuk siswa yang dapat mengontrol dengan baik media sosialnya.

Materi mengenai dampak dan penggunaan media sosial akan disampaikan oleh narasumber dari Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Bandung. Sesi kedua adalah penyampaian materi pentingnya interaksi sosial secara langsung antar siswa yang akan disampaikan oleh Pekerja Sosial Pendidikan.

5.8.2.2 Kegiatan Kelompok Rekreasi Keterampilan Peningkatan Interaksi Sosial Siswa dan Penggunaan Media Sosial Secara Bijak

Kegiatan kelompok rekreasi keterampilan di fokuskan pada hari kedua dan ketiga dengan lima tahapan. Tahap pra kelompok, tahap memulai kelompok, tahap transisi, tahap kelompok bekerja atau tahap perubahan perilaku, dan tahap pengakhiran kelompok. Rincian kegiatan program kelompok rekreasi keterampilan sebagai berikut:

1.1 Tahap Pra Kelompok atau Persiapan

Tahap persiapan sangat memerlukan peran dari Peksos sebagai fasilitator untuk memandu mulainya kegiatan, kelompok yang disiapkan melewati beberapa proses awal seperti berikut :

1. Membentuk Kelompok

Pekerja sosial membentuk kelompok melalui proses perekrutan anggota kelompok berdasarkan komposisi kelompok. Setiap kelompok memiliki anggota

10 orang. Kemudian Peksos melakukan sesi permulaan dengan menjelaskan konsep *Recreation Skill Group* dan menjelaskan aturan main dalam kelompok.

2. Kegiatan Asesmen Kelompok dan Merumuskan Tujuan Kelompok

Pekerja Sosial memberikan setiap kelompok waktu selama 30 menit untuk saling menceritakan masalah yang dialami dan kebutuhan apa yang ingin dicapai melalui kelompok. Masalah dan kebutuhan yang disebutkan ditulis dalam selembar kertas sehingga siswa dapat dengan mudah bekerjasama merumuskan tujuan kelompok. Tujuan disusun berdasarkan hasil asesmen mengenai perubahan yang diharapkan dalam peningkatan keterampilan mereka untuk memanfaatkan media sosial serta menguatkan interaksi sosial yang terjalin antar mereka. Tujuan kelompok menjadi acuan pada akhir sesi untuk menentukan keberhasilan kelompok.

3. Mempersiapkan Kelompok

Pekerja Sosial menjelaskan bahwa kelompok yang dibentuk adalah tipe kelompok rekreasi keterampilan yakni kelompok yang berusaha meningkatkan keterampilan dan dalam prosesnya ada kegiatan rekreasi sehingga kegiatan kelompok menghadirkan kegembiraan. Pekerja Sosial juga menyampaikan rincian kegiatan yang akan dilaksanakan dan prosedur yang diterapkan selama tiga hari. Prosedur dalam kegiatan kelompok yakni komitmen anggota kelompok untuk menghadiri setiap pertemuan, anggota kelompok tidak diperkenankan untuk menggunakan media sosial selama pertemuan (penggunaan media sosial harus berdasarkan persetujuan tim pelaksana program), serta kelompok

diwajibkan menyampaikan pendapat secara langsung serta menjaga rahasia mengenai apa yang dilakukan dan disampaikan oleh setiap anggota

4. Mempersiapkan Pemimpin Kelompok

Pemimpin yang dimaksud adalah pelatih atau pembimbing yang dibutuhkan dalam kegiatan *Recreation Skill Group* hal ini disesuaikan dengan keterampilan yang akan ditingkatkan selama program maka dibutuhkan pemimpin kelompok yang paham secara mendalam mengenai media sosial.

1.2 Tahap Memulai Kelompok

Tahap memulai kelompok dilaksanakan melalui dua langkah yaitu membangun kepercayaan dan membangun struktur kelompok yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Membangun Kepercayaan

Pemimpin kelompok memulai sesi dengan perkenalan lebih dalam dengan menanyakan hobi, keterampilan yang dimiliki, hal apa yang mereka sukai dan tidak sukai dari media sosial. Pekerja sosial sebagai fasilitator juga membangun relasi, saling mengenalkan diri dan mengupayakan pembicaraan di setiap kelompok terus mengalir .

2. Membangun Struktur Kelompok

Pekerja sosial berkoordinasi dengan kelompok untuk menentukan peran masing-masing anggota, keterampilan memanfaatkan media sosial yang ingin ditingkatkan dengan memperhatikan tidak terganggunya interaksi sosial secara langsung di antara mereka. Pekerja sosial juga mengarahkan pembentukan struktur kelompok misalnya dengan menentukan siapa saja anggota kelompok

yang akan berperan sebagai editing, peran *voice maker*, peran editing video, penganalisis trend media sosial, dan peran seseorang yang akan mempublikasikan konten tersebut.

1.3 Tahap Transisi Kelompok

Tahap ini terdiri dua langkah penting yakni mengatasi anggota yang berkemungkinan menghadapi konflik, seperti anggota yang sulit bekerjasama atau pasif dalam kelompok. Fasilitator memberikan peluang yang sama pada semua anggota kelompok untuk aktif berpartisipasi dengan ikut memberikan ide. Kemudian untuk mengatasi masalah ini Pekerja Sosial dan pemimpin kelompok perlu menumbuhkan rasa percaya anggota dengan suatu hal untuk lebih memotivasi kelompok dengan cara memberikan *doorprize* pada momen tertentu.

1.4 Tahap Kelompok Bekerja atau Perubahan Perilaku

Tahapan ke empat merupakan tahap inti dari program ini. Tahap kelompok bekerja dilakukan dengan kegiatan yang dapat menciptakan kelompok yang saling bekerjasama untuk mencapai tujuan kelompok. Tahap ini memiliki dua kegiatan penting yakni *role playing* dan *challenge* peningkatan keterampilan mereka dengan menggunakan media sosial secara bijak sehingga menghasilkan konten berkualitas dan peningkatan intensitas interkasi sosial yang terjalin antar siswa. Tahap kelompok bekerja terdiri dari beberapa tahapan yang di uraikan seperti berikut :

1. Pertemuan kelompok

Pertemuan ini bertujuan memahami atau mengenal lebih dalam antara anggota satu dengan lainnya. Selama waktu 2-4 menit mereka akan saling menceritakan

kegemarannya dalam menggunakan media sosial dan membahas keterampilan-keterampilan apa yang ingin mereka tingkatkan.

2. Pengakuan Anggota Kelompok

Setiap anggota kelompok secara bergantian diberi waktu selama tiga hingga lima menit untuk membagikan permasalahan Yang timbul dalam interaksi sosial mereka yang diakibatkan oleh penggunaan media sosial. Sedangkan anggota lainnya mendengarkan dengan saksama dan memberikan perhatian terhadap setiap cerita yang disampaikan.

3. Kegiatan *Ice Breaking*

Sebagai upaya mencegah rasa bosan dan suntuk di dalam kelompok maka perlu diadakannya waktu rehat sejenak dengan bersenang-senang. Dalam kegiatan ini dapat dilakukan dengan bermain games bersama misalnya dengan bermain sambung kata, tebak kata, dan tebak gambar. Sehingga Pekerja Sosial dan pemimpin kelompok dapat mengemblikan fokus para peserta kegiatan.

4. Kegiatan Peningkatan Interaksi Sosial Siswa dan Penggunaan Media Sosial Secara Bijak melalui *Recreation Skill Group* di SMAN 19 Bandung

Setelah menyampaikan segala permasalahan yang di alami, mereka akan meringkas permasalahan apa saja yang akan diselesaikan, diskusi tersebut akan membantu mereka melakukan *role play* sebagai bentuk visualisasi dari solusi yang sudah didiskusikan mengenai upaya mengurangi dampak negatif media sosial sehingga menghasilkan interaksi sosial asosiatif dan berkualitas diantara anggota kelompok. Kemudian pembimbing (Guru Teknologi Informasi SMAN 19 Bandung) akan menyamapikan konsep *challenge* dan syarat yang harus

dipenuhi selama pembuatan *challenge*. Kelompok akan membuat suatu konten dengan tema pentingnya kebersamaan bersama teman daripada fokus bermain media sosial. Pembuatan konten membutuhkan bimbingan oleh pemimpin kelompok karena pembuatan konten memerlukan keterampilan editing foto, video, suara, desain atau grafik yang diperlukan sehingga menghasilkan konten yang *aeshtetic*. Pemanfaatan media sosial secara bijak diharapkan dapat mengurangi dampak negatif media sosial yang dirasakan siswa SMAN 19 Bandung sehingga timbul interaksi sosial asosiatif selama pembuatan atau sesudah pembuatan konten.

5. Refleksi

Tujuannya untuk mengetahui siswa yang mengikuti kegiatan secara saksama. Pekerja Sosial dibantu Pemimpin Kelompok akan menilai sejauh mana perubahan yang telah dialami Peksos juga meminta setiap anggota menuliskan sekecil apapun perubahan yang dirasakan dan rencana yang akan dilakukan selanjutnya. Sehingga Pekerja Sosial dapat dengan tepat memberikan motivasi atau pemberian model untuk mendorong semangat siswa dalam meningkatkan interaksi sosial secara langsung mereka.

6. Pengakhiran Sesi

Pekerja sosial memberikan kesimpulan dan menegaskan bahwa kelompok rekreasi keterampilan akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya, dengan setiap anggota kelompok wajib memikirkan pembuatan *challenge* dan memberikan motivasi untuk semua siswa agar tetap berkomitmen untuk mengikuti setiap tahapan yang akan dilaksanakan.

1.5 Tahap Pengakhiran Kelompok

Tahap pengakhiran dalam pelaksanaan program ini dilaksanakan dengan kegiatan mendorong anggota kelompok menghadapi pengakhiran, memfasilitasi anggota kelompok yang belum selesai dengan permasalahannya, dan memberikan penguatan rasa juang pada siswa untuk mencapai perubahan. Rincian kegiatan pengakhiran kelompok sebagai berikut :

1. Mendorong anggota kelompok menghadapi pengakhiran, kegiatan ini Pekerja Sosial meminta setiap anggota kelompok untuk menuliskan perasaan-perasaan yang dialami setelah mengikuti program dan saat ini sudah sampai pada rute akhir perjalanan program. Serta menyampaikan perasaan khawatir karena belum menyelesaikan permasalahan dan belum yakin terhadap perubahan yang dialami.
2. Setelah mereka menyampaikan perasaan khawatir mengenai permasalahan yang belum selesai atau mereka belum mencapai perubahan maka pekerja sosial memfasilitasi anggota kelompok dengan membuka ruang diskusi bersama anggota kelompok lainnya untuk saling membantu mencari jalan keluar dari permasalahan yang dialami anggota kelompok tersebut.
3. Memberikan penguatan pada anggota kelompok bahwa harus tetap memiliki rasa juang, berbesar hati dan berkomitmen pada diri sendiri untuk melaksanakan beberapa hal yang dipelajari selama program seperti terus membuat konten media sosial bersama teman-teman dan tetap menjadi pribadi yang bijak dalam bermain media sosial.

Matriks 4. 3 Jadwal Kegiatan Program

Waktu	Kegiatan	Pelaksana
Hari Pertama		
08.00 – 08.30	Registrasi	Panitia
08.30 – 09.00	Pembukaan dan sambutan	MC, Kepala sekolah dan waka kesiswaan SMAN 19 Bandung
09.00 – 09.45	Materi Dampak Media Sosial dan Penggunaan Secara Bijak Media Sosial	Narasumber dari Dinas Kominfo Kota Bandung
09.45 – 09.50	Ice Breaking	MC
09.50 – 10.05	Tanya jawab	Narasumber (Diskominfo)
10.05 – 10.50	Materi Pentingnya Interaksi Sosial	Pekerja Sosial
11.00 – 11.10	Tanya Jawab	Pekerja Sosial
11.10 – 11.30	Refleksi kegiatan hari pertama	Pekerja Sosial
11.30 – 12.00	Penutup	Seksi acara
Hari Kedua		
07.30 – 07.40	Pembukaan Sesi	Pekerja Sosial
07.40 – 08.40	Tahap persiapan (Asesmen Kelompok) 1. Membentuk kelompok 2. Merumuskan tujuan kelompok 3. Mempersiapkan anggota	Pekerja Sosial, Guru BK, dan Guru IT
08.40 – 09.10	Memulai & transisi kelompok	Pekerja Sosial
09.10 – 10.20	Tahap diskusi kelompok mengenai dampak & penggunaan media sosial secara bijak serta diskusi mengenai pentingnya interaksi sosial	Pekerja Sosial
10.20 – 11.05	<i>Role Playing</i> kegiatan peningkatan interaksi sosial melalui penggunaan media sosial dengan bijak	Pekerja Sosial
11.05 – 11.50	Pembekalan pembuatan <i>challenge</i> Kegiatan peningkatan interaksi sosial melalui penggunaan media sosial dengan bijak.	Pekerja Sosial + Guru IT
11.50 – 12.00	Pengakhiran sesi	Pekerja Sosial
Hari Ketiga		
07.30 – 07.40	Memulai sesi	Pekerja Sosial
07.40 – 09.00	Melanjutkan pembuatan <i>challenge</i>	Guru IT
09.00 – 10.40	Penayangan dan penilaian <i>challenge</i>	Pekerja Sosial
10.40 – 10.50	Pengumuman juara & pembagian hadiah	Pekerja Sosial
10.50 – 12.00	Pengakhiran Kelompok (Terminasi)	Pekerja Sosial dan seksi PDD
12.00 – 12.15	Penutupan dan Foto	

1.6 Kegiatan Pengakhiran Program

Kegiatan yang akan dilakukan oleh segenap satuan kepanitiaan adalah pengakhiran program dengan melaksanakan Monitoring dan Evaluasi. Monitoring dan Evaluasi bertujuan untuk melihat kelebihan atau pengaruh baik dari pelaksanaan program dan kekurangan selama kegiatan dilaksanakan.

1.1 Evaluasi Proses

Evaluasi proses membahas beberapa hal yaitu:

1. Ketepatan waktu dalam melaksanakan kegiatan.
2. Panitia pelaksana mengerjakan tugas dan perannya secara optimal.
3. Tingkat partisipasi peserta dalam kegiatan dilihat dari kehadiran dan keaktifan dalam pelaksanaan kegiatan.

1.2 Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil dilakukan dengan beberapa pembahasan diantaranya:

1. Perubahan yang terlihat dari kelompok rekreasi keterampilan.
2. Perubahan anggota kelompok rekreasi keterampilan dalam menangani masalah.

1.3 Pelaporan

Akhir dari program ini bertujuan untuk mempertanggungjawabkan pelaksanaan kegiatan laporan disusun oleh panitia pelaksana tentang dasar pemikiran pelaksanaan program, proses pelaksanaan program, rincian penggunaan dana dan mendeskripsikan perubahan atau hasil dari pelaksanaan program, serta faktor pendukung dan penghambat yang ditemui selama pelaksanaan program.

5.9 Rencana Anggaran Biaya

Rancangan anggaran biaya bersifat sementara dan akan menjadi pedoman untuk penyusunan anggaran yang lebih konkret. Rincian anggaran sebagai berikut:

Matriks 4. 4 Rencana Anggaran Biaya Program

No	Uraian Kegiatan	Volume	Biaya Satuan(Rp)	Total
Tahap Persiapan Kegiatan				
1	ATK	1 paket	200.000	200.000
2	Konsumsi Rapat Panitia	13	15.000	195.000
3	Spanduk	1	100.000	100.000
Tahap Pelaksanaan				
1	Peralatan Game	1 paket	50.000	50.000
2	Hadiah			
	1. Juara I	1	600.000	600.000
	2. Juara II	1	400.000	400.000
	3. Juara III	1	200.000	200.000
3	Doorprize	5	30.000	150.000
2	Konsumsi Snack			
	1. Panitia	14 × 3 hari	15.000	630.000
	2. Peserta	100 × 3 hari	15.000	4.500.000
	3. Narasumber	2 × 1 hari	15.000	60.000
	4. Fasilitator	2 × 2 hari	15.000	60.000
	5. Pembimbing kelompok	2 × 2 hari	15.000	60.000
3	Transport Narasumber dan pembimbing	5	100.000	500.000
Tahap Pengakhiran				
1	Cetak Laporan	2 eksampler	100.000	200.000
2	Konsumsi Panitia	10	15.000	150.000
Honorarium				
1	Narasumber	2org × 2 jam	500.000	2.000.000
2	Fasilitator	2org × 6 jam	500.000	6.000.000
3	Pembimbing	2org × 4 jam	500.000	4.000.000
4	Penanggung Jawab	1org	400.000	300.000
5	Panitia			
	Ketua Pelaksana	1 org	300.000	300.000
	Sekretaris	2 org	200.000	400.000
	Bendahara	2 org	200.000	400.000
	Seksi Acara	2 org	200.000	400.000
	Seksi Perlengkapan	2 org	200.000	400.000
	Seksi PDD	2 org	200.000	400.000
Seksi Konsumsi	2 org	200.000	400.000	
Total				23.055.000

Sumber dana yang telah disusun berasal dari anggaran operasional SMAN 19 Bandung, Dinas Pendidikan Kota Bandung, dan penyebaran proposal pada pihak swasta. Berdasarkan Peraturan Menteri Keuangan R1 No 49 tahun 2023 tentang Standar Biaya Masukan Tahun 2024. Jumlah yang diperlukan untuk melaksanakan program “Peningkatan Interaksi Sosial Siswa dan Penggunaan Media Sosial Secara Bijak melalui *Recreation Skill Group* di SMAN 19 Bandung” dengan tujuan meningkatkan interaksi sosial secara langsung antar siswa dan meningkatkan paham media sosial dikalangan siswa dibutuhkan dana sebesar Rp 23.055.000.

5.10 Analisis Kelayakan

Kegiatan menganalisa kelayakan suatu program menjadi penting dilakukan untuk menyesuaikan antara permasalahan yang akan ditangani, dengan menguji kelayakan menggunakan SWOT dalam melaksanakan program “Peningkatan Interaksi Sosial Siswa dan Penggunaan Media Sosial Secara Bijak melalui *Recreation Skill Group* di SMAN 19 Bandung” seperti berikut :

1. Kekuatan (Strengths), kekuatan adalah sesuatu yang dimiliki dan berasal dari bagian dalam program. Seperti keunggulan atau mutu dari program tersebut.
2. Kelemahan (Weakness), berasal dari bagian dalam program yang merupakan faktor penghambat dari suatu proses pelaksanaan program.
3. Peluang (Opportunities), merupakan bagian dari luar program yang dapat dimanfaatkan untuk keuntungan program itu sendiri.
4. Ancaman (Threats), faktor yang akan memicu timbulnya suatu masalah sehingga akan mengganggu pelaksanaan program.

Matriks 4. 5 Analisis SWOT Program

Eksternal Internal	Opportunities/Peluang 1. Adanya dukungan dari pihak sekolah dan organisasi sekolah 2. Sarana dan prasarana yang mendukung 3. Narasumber ahli yang berkompeten	Threats/Ancaman 1. Anggaran biaya cukup besar 2. Kesesuaian jadwal seluruh anggota yang terlibat dalam kegiatan
Strengths/Kekuatan	Strategi (SO)	Startegi (ST)
1. SDM yang memadai 2. Adanya narasumber profesional di sekolah 3. Kerjasama yang baik antar tim pelaksana dan penyelenggara program 4. Adanya minat dari siswa untuk mengikuti program 5. Metode dan teknik yang sesuai untuk membantu siswa pengguna media sosial untuk membangun interaksi sosial lebih kompleks.	1. Melakukan koordinasi yang baik dengan pihak SMAN 19 Bandung terkait dengan program 2. Melibatkan most wanted atau selebriti sekolah 3. Melibatkan Osis	1. Informasi disebarluaskan dengan konten yang menarik di media sosial secara rutin 2. Mencari alternatif pendanaan 3. Melakukan koordinasi dengan pihak yang terlibat untuk menentukan jadwal.
Weakness	Strategi (WO)	Strategi (WT)
1. Peserta merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan	1. Mengkoordinasikan jadwal yang sesuai dengan pihak SMAN 19 Bandung 2. Memanfaatkan dukungan sekolah untuk memacu partisipasi peserta 3. Selalu ada <i>ice breaking</i> dan konsep acara yang menarik 4. Disediakan <i>doorprize</i>	1. Membuat proposal untuk diajukan pada beberapa instansi 2. Mengadakan <i>challenge</i> untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta 3. Meminta dukungan/bantuan pihak sekolah untuk kelancaran program

Analisis SWOT tersebut menjelaskan bahwa program yang usulkan layak untuk dilaksanakan. Didukung oleh faktor kekuatan lebih besar daripada ancaman, dengan demikian program ini berpotensi untuk direalisasikan sebagai salah satu alternatif solusi dampak penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial siswa SMAN 19 Bandung.

5.11 Indikator Keberhasilan

"Peningkatan Interaksi Sosial Siswa dan Penggunaan Media Sosial Secara Bijak melalui *Recreation Skill Group* di SMAN 19 Bandung" yang menggunakan media melalui kelompok rekreasi keterampilan diharapkan dapat efektif untuk mengatasi permasalahan dan memenuhi kebutuhan siswa dalam berinteraksi di media sosial. Oleh karena itu, diperlukan indikator keberhasilan program yang dapat menjadi pedoman untuk mengevaluasi pencapaian tujuan program seperti beberapa indikator berikut :

1.1 Proses Pelaksanaan Program

1. Pelaksanaan 80% kegiatan sesuai dengan jadwal.
2. Kegiatan yang telah direncanakan dalam program ini dapat dihadiri oleh setidaknya 90% dari sasaran program.
3. Anggota kegiatan atau siswa sebanyak 85% dapat memahami pentingnya memiliki interaksi sosial asosiatif dengan orang lain.
4. Siswa yang mengikuti kegiatan (90%) siswa akan memahami dampak negatif media sosial

5. Peserta program sebanyak 75% memahami kontrol diri yang tepat untuk menggunakan media sosial secara bijak.
6. Anggota kegiatan atau siswa sebanyak 85% dapat mengikuti dan aktif dalam kelompok yang dipandu oleh fasilitator.

1.2 Hasil Pelaksanaan Program

1. Meningkatnya pemahaman pentingnya interaksi sosial antar siswa dan dampak negatif media sosial terhadap interaksi sosial di antara 90% peserta program.
2. Meningkatnya kesadaran 80% peserta program mengenai pentingnya interaksi sosial, dampak negatif, dan kesadaran penggunaan media sosial dengan bijak.
3. Meningkatnya intensitas interaksi sosial secara langsung di antara 95% peserta program.
4. Meningkatnya kesadaran dan kemampuan 85% peserta program mengenai kontrol penggunaan media sosial secara bijak.
5. Meningkatnya keterampilan yang dimiliki 85% peserta program dalam melakukan editing audio, foto, video, desain, membuat blog pribadi, dan menganalisis trend di media sosial dan dapat meningkatkan kerjasama positif antar siswa untuk membuat suatu konten di media sosial.