

# **PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN KOMUNIKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA KELAS VII DI SMP PLUS NURUL HIKMAH PAMEKASAN**

**Diah Inayah**

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Email : ([diahinayah@mhs.unesa.ac.id](mailto:diahinayah@mhs.unesa.ac.id))

**Mochamad Nursalim**

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Email : ([mochamadnursalim@unesa.ac.id](mailto:mochamadnursalim@unesa.ac.id))

## **Abstrak**

Kemampuan interaksi sosial adalah kesanggupan bawaan sejak lahir atau hasil pelatihan/praktik dalam melakukan hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih dalam situasi sosial yang dapat mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki tingkah laku satu sama lain. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Plus Nurul Hikmah Pamekasan, diketahui terdapat siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah. Permasalahan yang terjadi pada siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah tidak dapat dibiarkan karena mereka dapat mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan mengalami hambatan dalam pergaulan dengan teman sebaya. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas VII di SMP Plus Nurul Hikmah Pamekasan. Metode penelitian yang dilakukan adalah *pre-experimental design* dengan menggunakan *one group pre-test* dan *post-test*. Subjek penelitian ini adalah delapan siswa kelas VII-F yang memiliki skor kemampuan interaksi sosial rendah. Hasil analisis *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan uji wilcoxon menunjukkan bahwa  $p < \alpha$  yaitu  $0,012 < 0,05$ . Sehingga  $H_a$  yang menyatakan “ada perbedaan kemampuan interaksi sosial sebelum dan sesudah diberikan penerapan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif” adalah diterima. Dengan demikian, perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas VII di SMP Plus Nurul Hikmah Pamekasan.

**Kata kunci:** bimbingan kelompok, teknik permainan komunikatif, kemampuan interaksi sosial

## **Abstract**

*The ability of social interaction is capability of birth or result of training/practice in making relationship between two or more people in social situation that can influence, change, or improve behaviour. Based on study, there are students who have low ability of social intreraction. This problem cannot be tolerated because they can face some difficulties in the environment and get some obstacles for doing interaction with others. This study aims to determine the purpose of implementing group guidance with communicative game technique to increase the ability of social interaction for 7<sup>th</sup> grade students at Junior High School Plus Nurul Hikmah Pamekasan. This study was pre-experimental deign in the form of one group pre-test and post-test. The subject are eight students of class VII-F who have low score in ability of social interaction. The result of pre-test and post-test analysis with wilcoxon signed test showed  $p < \alpha$  (0,012 < 0,05). It means there is a difference between before and after treatment. So implementing group guidance with communicative game technique can increase the ability of social interaction for 7<sup>th</sup> grade students at SMP Plus Nurul Hikmah Pamekasan.*

**Keywords:** group guidance, communicative game technique, the ability of social interaction

## PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional (santrock, 2003). Perubahan itu akan membawa dampak pada diri sendiri, orang tua, keluarga dan orang lain. Perubahan-perubahan yang terjadi pada masa remaja ini berlangsung dengan cepat sehingga menyebabkan emosi menjadi tidak stabil yang mempengaruhi daya pikir dan perilakunya. Emosi remaja yang tidak stabil itu dapat menyulitkan diri sendiri, orang tua, dan orang dewasa disekitarnya. Namun emosi tersebut juga dapat bermanfaat bagi remaja dalam upaya menemukan identitas diri karena dengan reaksi yang ditunjukkan orang sekitar akan memberikan pengalaman belajar bagi mereka. Pengalaman itu membuat remaja dapat menentukan tindakan yang tepat atas perubahan-perubahan yang dialaminya, terutama yang berhubungan dengan perubahan sosial.

Perubahan sosial pada masa remaja yang penting mencakup meningkatnya pengaruh teman sebaya, pola perilaku yang lebih matang, pembuatan kelompok sosial yang baru, dan munculnya nilai-nilai baru dalam memilih teman dan pemimpin, serta dalam penerimaan sosial (Krori, 2011). Oleh sebab itu, remaja harus membuat banyak penyesuaian baru karena penerimaan teman sebaya sangat diperlukan. Penyesuaian tersebut dapat berjalan lancar apabila mereka memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik.

Interaksi sosial ini dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, baik di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Bagi remaja, mereka lebih banyak menghabiskan waktu di sekolah sehingga yang menjadi sorotan adalah interaksi sosial yang terjadi di lingkungan sekolah. Kemampuan siswa dalam melakukan interaksi sosial antara satu dengan yang lain berbeda. Siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial tinggi akan mudah bergaul sehingga memiliki banyak teman baik di lingkungan sekolah maupun diluar sekolah, tidak minder, tidak malu bertanya pada guru atau orang lain, dapat berkomunikasi dengan baik, senang melakukan kegiatan kelompok, dan dapat bekerja sama dengan baik. Sebaliknya siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah cenderung menjadi pemalu, terlihat pendiam, hanya berteman dengan sedikit orang, lebih sering menyendiri, tidak bisa berkomunikasi dengan baik, takut bertanya pada guru atau orang lain, tidak suka kegiatan kelompok, dan tidak bisa bekerja sama dengan baik. Oleh sebab itu, kemampuan interaksi sosial pada siswa perlu ditingkatkan agar siswa dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dan mudah bergaul dengan teman sebayanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK di SMP Plus Nurul Hikmah Pamekasan,

diketahui bahwa terdapat siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah. Hal tersebut terlihat dalam bentuk tegur sapa dan berbicara dengan guru, yaitu pada saat pagi hari siswa menghindari ketika bertemu guru yang menunggu di depan sekolah, berpura-pura tidak melihat saat berpapasan dengan guru, tidak menjawab saat diberi pertanyaan oleh guru didalam kelas, dan berbicara dengan pelan dan gugup ketika diajak berbicara. Siswa juga tidak bertegur sapa dan jarang berbicara dengan teman. Hal itu terlihat pada saat jam istirahat, yaitu siswa diam dan tidak merespon ketika diajak berbicara oleh temannya, dan tidak menjawab ketika disapa oleh temannya. Selain itu, ketika siswa mendapat tugas diskusi dengan temannya, ia lebih banyak diam dan tidak mau mengutarakan pendapat. Kerja sama dalam kegiatan sekolah juga tidak terlihat. Ketika piket kelas, siswa memilih mengerjakan piket sendirian dan tidak membantu teman piketnya. Ketika ada pentas seni sekolah, siswa tidak mau ikut berpartisipasi, ia tidak mengikuti latihan untuk persiapan pentas seni kelas, dan tidak datang saat kegiatan tersebut dilaksanakan. Hal tersebut juga terjadi ketika kegiatan tengah semester dan *class meeting*, siswa tidak mau berpartisipasi dan melakukan kesibukan sendiri didalam kelas seperti membaca novel, bermain HP, tidur, atau mendengarkan musik. Siswa tersebut tersebar di setiap kelas VII, 4 siswa di kelas VII-A, 1 siswa di kelas VII-B, 1 siswa di kelas VII-C, 3 siswa di kelas VII-D, 4 siswa di kelas VII-E, dan 6 siswa di kelas VII-F.

Hal ini diperkuat dengan penyebaran angket pengukuran kemampuan interaksi sosial yang sudah divalidasi oleh Astiti (2013), kepada seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 147 orang. Hasil analisis angket tersebut mengungkapkan bahwa terdapat 60% siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang cukup rendah dibandingkan teman-temannya. Hasil angket tersebut didukung oleh hasil observasi kepada empat siswa kelas VII. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa mereka sering terlihat menyendiri, jarang bertegur sapa dan berkomunikasi dengan teman-temannya, bersikap acuh saat diberi tugas kelompok bersama temannya, dan pendiam baik saat didalam kelas maupun diluar kelas. Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara kepada empat siswa tersebut diketahui bahwa mereka kurang bisa berinteraksi dengan teman-temannya, karena merasa malu, takut tidak disukai, tidak akrab dengan teman sekelasnya, tidak tahu cara memulai pembicaraan, kurang suka dengan beberapa teman sekelasnya, jarang berbicara dan lebih suka menyendiri.

Masalah tersebut membutuhkan perhatian melalui pemberian layanan bimbingan dan konseling. Ahmadi (2009) mengatakan bahwa masalah sosial akan lebih efektif, efisien, dan

relevan jika ditangani melalui bimbingan kelompok. Tohirin (2015: 164) menyatakan bahwa bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan kepada individu melalui kegiatan kelompok. Salah satu teknik yang dapat diterapkan dalam layanan bimbingan adalah permainan kelompok. Permainan kelompok bisa dijadikan sebagai salah satu teknik dalam layanan bimbingan kelompok, dan sebagai pelengkap yang merupakan wahana pemuat materi atau materi layanan.

Pada penelitian ini teknik permainan yang digunakan adalah permainan komunikatif. Komunikasi yang efektif dapat tercipta jika informasi yang dikirim dapat ditafsirkan penerima informasi dengan benar sesuai yang dimaksudkan pengirim informasi dan kejelasan pesan dari informasi itu sendiri sehingga tidak menyebabkan berbagai penafsiran yang berlainan. Melalui permainan komunikatif ini, siswa akan dilatih cara membangun komunikasi yang efektif. Dalam pelaksanaannya, tujuan dari permainan antara lain membangun keakraban dan kerja sama, melatih komunikasi verbal dan nonverbal, serta melatih kekompakan dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan kelompok. Sehingga dengan permainan komunikatif, siswa dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial karena didalamnya terdapat tugas-tugas yang harus diselesaikan bersama kelompok yang menuntut komunikasi, kekompakan, kerja sama, dan tanggung jawab. Peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa dapat diukur dari seberapa baik kerja sama siswa pada saat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dalam permainan komunikatif, dan perilaku siswa setelah diberikan layanan yaitu dalam melakukan kontak sosial dan komunikasi, yang dapat mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki tingkah laku.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Kemampuan Interaksi Sosial**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (*online*) kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan dan kekuatan. Sedangkan menurut Chaplin (Fatnar & Amar, 2014: 72) kemampuan merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil pelatihan atau praktik.

Bonner (Santoso, 2014: 164) mendefinisikan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu lain atau sebaliknya. Ia menekankan tentang proses hubungan antara dua atau lebih individu yang berada dalam situasi yang sama yaitu situasi sosial. Lebih lanjut Soekanto (2017: 55) menjelaskan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-

orang-perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun orang perorangan dengan kelompok manusia. Apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai pada saat itu. Mereka saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara atau bahkan mungkin berkelahi. Sementara Walgito (2003: 65) mengemukakan bahwa interaksi sosial ialah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok.

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan interaksi sosial adalah kesanggupan bawaan sejak lahir atau hasil pelatihan/praktik dalam melakukan hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih dalam situasi sosial yang dapat mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki tingkah laku satu sama lain.

Menurut Soekanto (2017: 58) interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi.

#### **1. Adanya kontak sosial**

Kontak sosial ini berlangsung dalam tiga bentuk yaitu antara orang-perorangan, antara orang-perorangan dengan suatu kelompok manusia atau sebaliknya, dan antara suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya. Kontak sosial juga bersifat primer dan sekunder. Kontak sosial primer ini terjadi apabila bertemu dan bertatap muka secara langsung. Misalnya orang saling berjabat tangan dan tersenyum. Sedangkan kontak sosial secara sekunder terjadi melalui perantara. Misalnya meminta teman memperkenalkannya dengan salah satu sahabatnya.

#### **2. Adanya komunikasi**

Komunikasi terjadi ketika seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain, yang berwujud pembicaraan, gerak badaniah atau sikap, perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Dalam komunikasi, tingkah laku orang lain dapat ditafsirkan bermacam-macam. Misalnya seulas senyum dapat ditafsirkan sebagai keramahan, sikap bersahabat atau bahkan sebagai sikap sinis dan sikap ingin menunjukkan kemenangan.

Gillin dan Gillin (Soekanto, 2017: 64) berpendapat bahwa ada dua macam proses yang timbul akibat adanya interaksi yaitu proses yang asosiatif dan proses yang disosiatif. Proses yang asosiatif ini terjadi dalam bentuk kerja sama, akomodasi, dan asimilasi. Sedangkan proses yang disosiatif ini terjadi dalam bentuk persaingan, kontravensi, dan pertentangan.



## Bimbingan Kelompok

Dalam Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Pertama (2016: 55) bimbingan kelompok adalah bantuan kepada kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 2-10 peserta didik/konseli agar mereka mampu melakukan pencegahan masalah, pemeliharaan nilai-nilai, dan pengembangan keterampilan-keterampilan hidup yang dibutuhkan. Sedangkan menurut TIM MKDK (Nursalim & Suradi, 2002: 53) menyatakan bimbingan kelompok adalah usaha untuk mencegah berkembangnya masalah dengan cara memberikan informasi mengenai sesuatu yang berkaitan pendidikan, pengajaran, pekerjaan, situasi sosial dan sebagainya. Sejalan dengan dua pendapat diatas, Djumur dan Surya (Nursalim & Suradi, 2002: 53) berpendapat bahwa bimbingan kelompok adalah suatu teknik yang dipergunakan untuk membantu siswa atau sekelompok siswa dalam memecahkan masalah-masalah melalui kegiatan kelompok.

Dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah salah satu pemberian bantuan kepada individu melalui kegiatan bimbingan kelompok yang terdiri dari 2-10 anggota yang membahas suatu topik tertentu, agar individu mampu mencegah berkembangnya masalah, memelihara nilai-nilai, dan mengembangkan keterampilan-keterampilan hidup yang dibutuhkan. Bimbingan kelompok ini harus idrancang berdasarkan kebutuhan anggota kelompok.

Tujuan dari bimbingan kelompok adalah untuk membantu siswa menyadari kebutuhan-kebutuhan dan masalahnya, mengembangkan diri dalam kemampuan bersosialisasi khususnya kemampuan berkomunikasi, mengembangkan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang lebih efektif, sehingga mampu mengatur kehidupannya sendiri. Tujuan layanan tersebut akan tercapai apabila mematuhi asas-asas bimbingan kelompok, yaitu asas kerahasiaan, asas keterbukaan, asas kesukarelaan, dan asas kenormatifan.

Menurut Prayitno dkk (2017: 17) tahap-tahap bimbingan kelompok yaitu tahap pembentukan, peralihan, kegiatan pokok, penyimpulan hasil kegiatan dan pengakhiran.

### 1. Tahap pembentukan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah saling memperkenalkan diri dengan terbuka agar konselor dan anggota kelompok dapat membangun hubungan dengan baik. Selain itu, pada tahap ini konselor mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan yang dilakukan, asas-asas, manfaat, dan kontrak seperti alokasi waktu dan tempat pertemuan.

### 2. Tahap peralihan

Pada tahap ini konselor menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada tahap berikutnya dan

menanyakan kesiapan anggota kelompok kemudian meminta mereka berperan secara aktif selama kegiatan berlangsung.

### 3. Tahap kegiatan pokok

Tahap ini merupakan tahap inti dalam bimbingan kelompok. pada tahap ini membahas suatu topik dengan teknik-teknik tertentu.

### 4. Tahap penyimpulan hasil kegiatan

Tahap ini merupakan tahap menyimpulkan hasil kegiatan pokok. Hal ini bisa dilakukan dengan memberikan format BMB3 kepada anggota kelompok yang berisi tentang pikiran, perasaan, sikap, tindakan dan tanggung jawab terhadap kegiatan yang sudah dilakukan.

### 5. Tahap pengakhiran

Pada tahap ini konselor mengungkapkan bahwa kegiatan akan diakhiri, meminta anggota kelompok mengemukakan kesan-kesan, membahas kegiatan lanjutan, mengemukakan pesan dan harapan.

Tohirin (2015) menyebutkan bahwa teknik yang bisa diterapkan dalam bimbingan kelompok yaitu teknik umum dan permainan kelompok. Permainan dapat dijadikan sebagai selingan maupun sebagai wahana yang membuat materi layanan tertentu. Permainan yang disajikan sebagai teknik layanan harus memenuhi ciri-ciri yaitu sederhana, mengembirakan, menimbulkan suasana rileks dan tidak melelahkan, meningkatkan keakraban dan diikuti oleh semua anggota kelompok. Teknik permainan adalah kegiatan belajar yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan, dengan aturan-aturan dan peran-peran tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

## Permainan Komunikatif

Suhesti (2017) menjelaskan bahwa permainan komunikatif adalah permainan yang dapat memberi pengalaman kepada peserta didik bagaimana membangun komunikasi yang efektif. Tujuan dari permainan komunikatif adalah membangun keakraban dan kerja sama, melatih komunikasi verbal dan nonverbal, serta mencapai kekompakan dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan kelompok. Bentuk-bentuk permainan komunikatif ini ada sembilan, yaitu permainan membuat barisan, pesan berantai, cerita bersambung, samson dan delilah, puzzle peribahasa, pentomim beraksi, puzzle sebelah, satu goresan, dan buat kelompok. Namun dalam penelitian ini hanya empat permainan yang akan digunakan dalam bimbingan kelompok.

### 1. Membuat barisan

Permainan ini dilakukan dengan cara berbaris mengikuti berbagai intruksi yang dibuat oleh pemimpin permainan. Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih kejelian, membangun keakraban, membangun kerja sama, melatih komunikasi verbal, dan melatih kesadaran diri.

### 2. Puzzle peribahasa

Permainan ini dilakukan dengan cara menyusun peribahasa berdasarkan kata-kata yang sudah disusun secara acak. Tujuan dari permainan antara lain untuk melatih kecepatan dan ketepatan berpikir, melatih kejujuran, membangun kepekaan, melatih komunikasi verbal, dan melatih kerja sama.

3. Pantomim beraksi

Permainan ini dilakukan dengan cara menebak gerakan yang ditunjukkan oleh seseorang. Tujuan permainan adalah untuk membangun kepercayaan diri, melatih komunikasi nonverbal, membangun kreativitas, dan membangun imajinasi.

4. Puzzle sebelah

Permainan ini dilakukan dengan cara menyusun nama tempat atau orang dengan petunjuk tertentu dan salah satu huruf dalam nama tempat atau orang tersebut sudah tersebar secara acak. Tujuan permainan antara lain melatih kerja sama, melatih imajinasi, melatih kreativitas, melatih ketekunan, melatih komunikasi verbal, dan melatih tanggung jawab.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yaitu *pre-experimental design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh dari sebuah perlakuan terhadap hal lain didalam situasi yang tidak terkendali. Penggunaan desain penelitian karena dalam penelitian tidak terdapat variabel kontrol, dan sampel yang digunakan tidak dipilih secara acak. Jenis penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test post-test design*, untuk mengetahui keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Prosedur pelaksanaan dalam penelitian ini yaitu memberikan *pre-test*, kemudian memberikan treatment sebanyak empat kali pertemuan. Setelah itu memberikan *post-test*. Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dibandingkan untuk mengetahui perbedaan skor sebelum dan sesudah diberikan penerapan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif.

Penelitian ini dilakukan di SMP Plus Nurul Hikmah Pamekasan. Subjek penelitian merupakan siswa kelas VII-F yang berjumlah delapan siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif, dan variabel terikat nya adalah kemampuan interaksi sosial. Penerapan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah angket. Angket ini digunakan karena peneliti sudah mengetahui variabel yang akan diukur yaitu kemampuan interaksi sosial siswa, dan peneliti mengharapkan responden memberi

jawaban yang sesuai dengan butir-butir pernyataan yang sudah disiapkan agar tidak melenceng dari maksud peneliti mengenai kemampuan interaksi sosial.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kemampuan interaksi sosial yang sudah melalui uji validitas dan reliabilitas. Angket yang berisi 50 butir pernyataan ini disebarakan kepada 100 siswa untuk di uji validitas untuk mengukur tingkat kevalidan atau kesahihan instrumen tersebut. Uji validitas angket ini menggunakan korelasi *product moment* dengan bantuan SPSS 23. Berdasarkan hasil analisis diketahui nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,195. Butir pernyataan dikatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Dari hasil uji validitas ini terdapat 42 butir pernyataan yang valid. Kemudian butir pernyataan yang valid ini di uji reliabilitas menggunakan *cornbach's alpha* untuk mengukur sejauh mana instrumen ini dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data. Nilai cronbach's alpha diketahui sebesar 0,863. Nilai tersebut masuk dalam kategori sangat andal. Sehingga angket ini dapat dikatakan sangat dipercaya sebagai alat pengumpulan data.

Data yang telah dikumpulkan melalui angket merupakan data kuantitatif yang berupa angka. Data akan dianalisis menggunakan uji statistik non-parametrik karena data yang akan dianalisis berasal dari jumlah subjek yang rekatif kecil. Statistkin non-parametrik yang digunakan untuk menganalisis data adalah *wilcoxon signed rank test* karena data berbentuk ordinal dan saling berhubungan. Analisis ini dilakukan dengan bantuan SPSS 23. Probabilitas hasil sampel (*Asymp.Sig*) yang didapatkan kemudian dibandingkan dengan taraf kesalahan untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian ( $H_0$ ) ditolak atau hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Pengambilan keputusan dilakukan dengan ketentuan  $H_a$  diterima jika nilai *Asymp.Sig* < 0,05, dan  $H_a$  ditolak jika *Asymp.Sig* > 0,05.

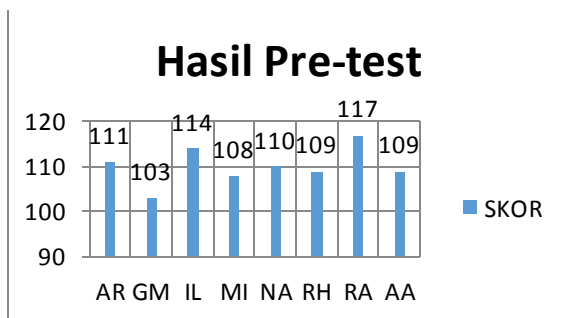
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data yang digunakan adalah data didapatkan saat melakukan pengukuran awal (*pre-test*). Tujuannya agar mengetahui keadaan subjek sebelum mendapatkan perlakuan. Pengukuran awal dilakukan dengan menyebarkan angket kemampuan interaksi sosial di SMP Plus Nurul Hikmah Pamekasan kepada 28 siswa kelas VII-F. Kemudian hasil pengukuran dikategorikan menjadi tiga, yaitu kategori rendah, kategori sedang, dan kategori tinggi.

**Tabel 1. Kategori Kemampuan Interaksi Sosial**

Rentangan Skor	Kriteria
156 – 162	Tinggi
119 – 155	Sedang
103 – 118	Rendah

Pengkategorian ini berdasarkan pada perhitungan standar deviasi dan rata-rata. Berdasarkan kategori tersebut, didapatkan sebanyak delapan siswa yang termasuk dalam kategori rendah. Sehingga delapan siswa tersebut dijadikan sebagai subjek penelitian. Setelah mengetahui hasil *pre-test*, maka diberikan perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif. Hasil *pre-test* terhadap subjek penelitian dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Grafik 1. Hasil *pre-test* subjek penelitian

Setelah mengetahui hasil *pre-test* diperoleh delapan siswa yang akan diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif. Pertemuan ini dilakukan sebanyak empat kali.

Pada pertemuan pertama, konselor memperkenalkan diri kepada anggota kelompok. Masing-masing siswa juga saling memperkenalkan diri, agar konselor dan siswa dapat mengenal satu sama lain sehingga hubungan baik dalam kelompok dapat terwujud. Kemudian konselor menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan meliputi gambaran umum kegiatan bimbingan kelompok, tujuan, manfaat, dan permainan yang akan dilakukan. Selain itu, konselor menyampaikan alokasi waktu pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok dan meminta siswa untuk terlibat aktif selama kegiatan berlangsung. Pada pertemuan ini, permainan yang dilakukan adalah permainan memuat barisan. Konselor meminta anggota kelompok berbaris berurutan sesuai dengan intruksi yang sudah disiapkan sebelumnya. Selama kegiatan, konselor mengamati perilaku siswa. Diakhir, konselor memberikan lembar kerja siswa untuk mengetahui perasaan mereka dan manfaat yang mereka dapatkan.

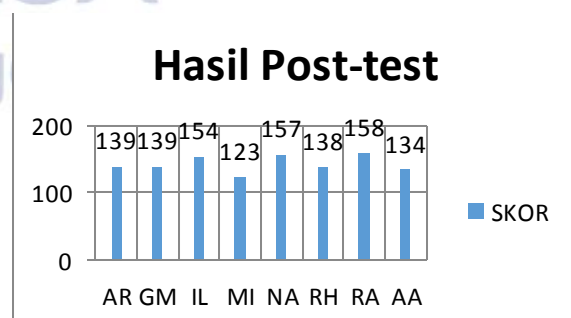
Pada pertemuan kedua, konselor terlebih dahulu menanyakan kabar kemudian mereview pertemuan sebelumnya. Pada tahap kegiatan, permainan yang dilakukan adalah puzzle peribahasa. Anggota kelompok diberi tugas untuk mencari anggota lain yang memiliki potongan peribahasa yang isinya sesuai kemudian disusun menjadi peribahasa yang utuh. Selama permainan berlangsung, konselor mengamati perilaku anggota kelompok. Kemudian diakhir kegiatan konselor kembali memberikan lembar kerja untuk

mengetahui perasaan dan manfaat kegiatan yang dilakukan pada pertemuan ini.

Pada pertemuan ketiga, konselor kembali menanyakan kabar terlebih dahulu kemudian mereview pertemuan sebelumnya. Setelah itu permainan yang dilakukan pada pertemuan ini adalah pantomim beraksi. Disini siswa maju secara bergantian untuk memperagakan kata dan kalimat sementara siswa yang lain menebak gerakan tersebut. Siswa tampak antusias menebak gerakan yang ditunjukkan, sementara itu siswa yang bertugas memperagakan didepan tampak malu dan ingin segera menyelesaikan tugasnya. Diakhir kegiatan, konselor kembali memberikan lembar kerja siswa.

Pada pertemuan keempat, sebelum memulai kegiatan, konselor kembali mereview kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya. Kemudian permainan yang dilakukan pada pertemuan ini adalah puzzle sebelah. Siswa bertugas untuk menyelesaikan puzzle tersebut menjadi nama negara atau nama gunung yang utuh. Tiap siswa mendapat satu amplop berisi potongan huruf. Diakhir kegiatan, konselor membagikan lembar hasil kegiatan bimbingan kelompok untuk mengetahui apa yang mereka rasakan, pikiran, sikap positif, dan tindakan apada yang akan dilakukan setelah kegiatan bimbingan kelompok ini berakhir.

Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif kepada delapan siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah, selanjutnya diberikan angket *post-test* yang sama dengan pemberian angket *pre-test*. Pemberian angket *post-test* bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan skor kemampuan interaksi sosial setelah diberikan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif. Data yang didapatkan dari pengukuran *post-test* sebagai berikut.



Grafik 2. Hasil *Post-test* Subjek Penelitian

Dari grafik diatas, diketahui siswa yang mendapat skor tertinggi adalah RA dengan skor 158. Sedangkan skor terendah adalah MI dengan skor 123. Rata-rata skor *post-test* adalah 142,75 yang termasuk dalam kategori sedang.



Perbandingan hasil skor pre-test dan post-test disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 2. Perbandingan Hasil Skor Pre-test dan Post-test Subjek Penelitian**

No.	Nama	Skor		Kategori		Ket.
		Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	
1	AR	111	139	Rendah	Sedang	Meningkat
2	GM	103	139	Rendah	Sedang	Meningkat
3	IL	114	154	Rendah	Sedang	Meningkat
4	MI	108	123	Rendah	Sedang	Meningkat
5	NA	110	157	Rendah	Tinggi	Meningkat
6	RH	109	138	Rendah	Sedang	Meningkat
7	RA	117	158	Rendah	Tinggi	Meningkat
8	AA	109	134	Rendah	Sedang	Meningkat

Selanjutnya, hasil tersebut dianalisis dengan statistik non-parametrik dengan uji wilcoxon. Berikut hasil penghitungan uji wilcoxon dengan bantuan SPSS 23.

**Tabel 3. Penghitungan Uji Wilcoxon**

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-test - Pre-test	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Positive Ranks	8 <sup>b</sup>	4,50	36,00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	8		
a. Post-test < Pre-test				
b. Post-test > Pre-test				
c. Post-test = Pre-test				

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Post-test - Pre-test
Z	-2,521 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,012
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan tabel diatas, tidak ada penurunan skor *post-test* yang lebih rendah dari skor *pre-test*, dan tidak ada skor yang sama antara *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata ranking sebesar 4,50 dan jumlah ranking sebesar 36,00. Berdasarkan *output test statistict* diketahui bahwa Asymp.Sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,012. Nilai 0,012 lebih kecil dari 0,05 atau  $0,012 < 0,05$ . Dengan demikian maka dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  diterima, artinya ada perbedaan skor kemampuan interaksi sosial sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif.

### Analisis Individu

Analisis individu digunakan untuk mendeskripsikan keadaan subjek penelitian sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif.

#### 1. AR

Skor *pre-test* AR adalah 111 yang termasuk dalam kategori rendah. Sebelum mengikuti perlakuan, saat AR mendapat tugas kelompok, ia terlihat enggan dan malas mengerjakan tugas tersebut bersama dengan teman kelompoknya, karena ia belum bisa menyesuaikan diri dengan semua teman. Ia merasa sering berbeda pendapat dengan teman-temannya sehingga jarang mengungkapkan ide atau pendapat, dan berdiskusi tentang tugas mereka. Ia tidak bisa bekerja sama dengan teman, baik saat mendapat tugas kelompok ataupun kegiatan kelas lainnya sehingga ia sering bersikap pasif. Berdasarkan hasil analisis *post-test* skor ARR mengalami peningkatan sebesar 28 poin menjadi 139. Skor tersebut termasuk dalam kategori sedang.

#### 2. GM

Skor *pre-test* GM adalah 103 yang termasuk dalam kategori rendah. Sebelum mengikuti perlakuan, GM diam saja dan tidak berani bertanya pada teman ketika tidak memahami tugas yang diberikan, karena malu untuk bertanya dan belum akrab dengan teman-temannya. Ketika kerja kelompok, ia tidak berani mengungkapkan pendapat karena takut pendapatnya tidak diterima. Oleh karena itu, ia sulit menyesuaikan diri dengan teman sekelasnya dan tidak bisa bekerja sama dengan baik karena jarang berbicara dan belum bisa menerima perbedaan pendapat. Berdasarkan hasil analisis *post-test* skor GM mengalami peningkatan sebesar 36 poin menjadi 139. Skor tersebut termasuk dalam kategori sedang.

#### 3. IL

Skor *pre-test* IL adalah 114 termasuk dalam kategori rendah. Sebelum mengikuti perlakuan, belum bisa menyesuaikan diri dengan teman-teman sekelasnya karena merasa minder. ketika mendapat tugas kelompok, ia

tidak bisa bekerja sama dengan baik dan lebih banyak diam. Ia juga tidak berani mengungkapkan pendapatnya karena khawatir teman-temannya tidak suka dan menentangnya. Berdasarkan hasil analisis *post-test* skor IL mengalami peningkatan sebesar 40 poin menjadi 154. Skor tersebut termasuk dalam kategori sedang.

4. MI

Skor *pre-test* MI adalah 108 yang termasuk dalam kategori rendah. Sebelum mengikuti perlakuan, MI jarang mengungkapkan ide atau gagasannya ketika mendapat tugas kelompok, dan cenderung bersikap pasif karena ia belum bisa menyesuaikan diri dengan perbedaan pendapat yang ada dalam kelompok. Saat sedang mendiskusikan tentang kegiatan *class meeting*, pentas seni, atau kegiatan tengah semester, ia enggan untuk ikut berpartisipasi dan bekerja sama dengan mereka karena merasa tidak akrab dengan teman-teman dan belum bisa memahami perbedaan sifat mereka. Berdasarkan hasil analisis *post-test* skor MI mengalami peningkatan sebesar 15 poin menjadi 123. Skor tersebut termasuk dalam kategori sedang.

5. NA

Skor *pre-test* NA adalah 110 yang termasuk dalam kategori rendah. Sebelum mengikuti perlakuan, NA belum bisa bekerja sama dengan baik karena merasa kepribadiannya yang bertolak belakang dengan teman-temannya. Ia tidak suka dengan topik pembicaraan mereka, sehingga ia malas untuk berbicara dan berkumpul dengan mereka. Berdasarkan hasil analisis *post-test* skor NA mengalami peningkatan sebesar 47 poin menjadi 157. Skor tersebut termasuk dalam kategori tinggi.

6. RH

Skor *pre-test* RH adalah 109 yang termasuk dalam kategori rendah. Sebelum mengikuti perlakuan, RH bersikap pasif pada saat mendapat tugas kelompok, dan enggan untuk bekerja sama. Ia juga tidak berani mengungkapkan ide dan pendapat di kelas ataupun saat kerja kelompok karena merasa teman-temannya tidak bisa menghargai pendapatnya. Selain itu, ia juga tidak mau mengikuti kegiatan tengah semester, *class meeting*, dan pentas seni karena ia belum menyesuaikan diri dengan baik karena perbedaan sifat dan kepribadian teman-teman sekelasnya. Berdasarkan hasil analisis *post-test* skor RH mengalami peningkatan sebesar 29 poin menjadi 138. Skor tersebut termasuk dalam kategori sedang.

7. RA

Skor *pre-test* RA adalah 117 yang termasuk dalam kategori rendah. Sebelum mengikuti perlakuan, RA jarang berbicara dengan teman-temannya karena merasa apa yang ia sukai berbeda dengan temannya, ia belum bisa menerima hal tersebut sehingga sulit menyesuaikan diri. Ia juga tidak mudah bekerja sama dengan mereka karena ia lebih suka mengerjakan tugas atau kegiatan sendiri. Berdasarkan hasil analisis *post-test* skor RA mengalami peningkatan sebesar 41 poin menjadi 158. Skor tersebut termasuk dalam kategori tinggi.

8. AA

Skor *pre-test* AA adalah 109 yang termasuk dalam kategori rendah. Sebelum mengikuti perlakuan, ketika berdiskusi tentang kegiatan kelas, AA tidak berani mengungkapkan pendapat karena apapun yang ia katakan, ia merasa teman-temannya tidak akan menerima ide tersebut. Oleh karena itu, ia malas untuk bekerja sama dengan mereka, baik pada saat kegiatan kelas ataupun tugas kelompok yang diberikan oleh guru. Ia lebih suka bersikap pasif. Ia tidak mau menyesuaikan diri dengan teman-temannya karena tidak suka dengan sifat mereka. Berdasarkan hasil analisis *post-test* skor AA mengalami peningkatan sebesar 25 poin menjadi 134. Skor tersebut termasuk dalam kategori sedang.

## PENUTUP

### Simpulan

Penelitian ini dilakukan untuk menguji peningkatan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas VII dengan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif di SMP Plus Nurul Hikmah Pamekasan. Siswa yang menjadi subjek penelitian yaitu delapan siswa kelas VII-F yang memiliki skor kemampuan interaksi sosial rendah. Rata-rata skor *pre-test* adalah 110,13 dan rata-rata skor *post-test* adalah 142,75. Rata-rata skor mengalami peningkatan sebesar 32,62. Hasil analisis angket *post-test* dengan menggunakan uji wilcoxon pada SPSS 23 menunjukkan bahwa probabilitas hasil sampel < taraf kesalahan yaitu  $0,012 < 0,05$ . Sehingga  $H_0$  yang menyatakan “ada perbedaan kemampuan interaksi sosial sebelum dan sesudah diberikan penerapan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif” adalah diterima. Dengan demikian, perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas VII di SMP Plus Nurul Hikmah Pamekasan.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, berikut adalah beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan.

1. Untuk sekolah



- Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan maupun referensi dalam pelaksanaan layanan bimbingan konseling di SMP Plus Nurul Hikmah Pamekasan.
2. Untuk konselor sekolah  
Penerapan teknik permainan komunikatif ini diharapkan dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat mengembangkan dirinya sesuai dengan tujuan bimbingan kelompok.
  3. Untuk peneliti lain  
Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian yang akan dilakukan. Peneliti selanjutnya juga dapat menambah teknik pengumpulan data selain angket untuk menambah kualitas penelitian yang dilakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eliasa, Eva I. 2012. *(Games) Permainan dalam Bimbingan dan Konseling*. Tangerang: MGBK Nasional. (Online). (Diakses pada 24 November 2018)
- Ditjen GTK. 2016. *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Ditjen GTK Kemendikbud RI.
- Fatnar & Anam. 2014. "Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja yang Tinggal di Pondok Pesantren dengan yang Tinggal Bersama Keluarga". *Jurnal Fakultas Psikologi*. Vol. 2 (2): hal. 71-75
- Indraswari, Fauziah Y. 2013. "Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerja Sama untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas X-1 SMA Negeri 3 Lamongan". *Jurnal BK UNESA*. Vol. 1 (1): hal. 208-215
- KBBI. 2018. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Available at: <http://kbbi.web.id/mampu>. (Online). (Diakses pada 17 November 2018).
- Krori, Smita. 2011. "Development Psychology". *Homeopathic Journal*. Vol. 4 (3).
- Nursalim, Mochamad & Suradi. 2002. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Surabaya: Unesa University Press.
- Pamungkas, Yumansyah & Andriyanto. 2018. "Bimbingan Kelompok dapat Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Pesawaran". *Jurnal FKIP Universitas Lampung*.
- Prayitno, dkk. 2017. *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Prayitno & Amti. 2009. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Romlah, Tatiek. 2001. *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Salsabela, Auliya. 2014. "Penerapan Permainan Kerjasama dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Berkebutuhan Khusus di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung". *Jurnal BK UNESA*. Hal. 513-520
- Santoso, Slamet. 2014. *Teori-teori Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Santrock, John. 2003. *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, Sarlito. 2011. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Soekanto, Soerjono. 2017. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PR Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhesti, Endang A. 2017. *77 Games Berkarakter dalam Bimbingan Konseling*. Bandung: Yrama Widya.
- Suwarjo & Eliasa. 2011. *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitha Publishing.
- Tohirin. 2015. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Walgitto, Bimo. 2003. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.