

PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN *SUDOKU WORD GROUP* UNTUK MEMBANTU MENINGKATKAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SMP NEGERI 6 TUBAN

Aulia Nur Umayya

Prodi BK, FIP, UNESA, nigisaka_trenzo@yahoo.com

Dra. Titin Indah Pratiwi, M.Pd

Prodi BK, FIP, UNESA, prodi_bk_unesa@yahoo.com

Drs. Moch. Nursalim, M.Si

Prodi BK, FIP, UNESA, prodi_bk_unesa@yahoo.com

Denok Setiawati, S.Pd., M.Pd., Kons

Prodi BK, FIP, UNESA, prodi_bk_unesa@yahoo.com

ABSTRAK

Kemampuan interaksi sosial sangat penting khususnya bagi seorang siswa, karena pada dasarnya manusia diciptakan sebagai makhluk sosial yang selalu akan hidup dalam suatu hubungan keterkaitan dengan individu lainnya. Oleh karena itu dalam kehidupan manusia selalu terjadi interaksi dan ini berarti menunjukkan bahwa manusia harus dapat bekerjasama dengan orang lain.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan layanan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII-G SMP Negeri 6 Tuban.

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini ialah *pre-experimental* dengan *one group pre-test post-test*. Alat pengumpul data yang di pakai adalah angket untuk mendapatkan data kemampuan interaksi sosial siswa yang rendah, dan dokumentasi sebagai data pelengkap. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-G SMP Negeri 6 Tuban yang berjumlah 8 siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik dengan menggunakan uji tanda. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai $\rho = 0,04$ lebih kecil dari $\alpha = 0,05$.

Jadi hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah "penerapan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII-G SMP Negeri 6 Tuban dapat diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok khususnya teknik permainan *sudoku word group* dapat digunakan oleh pembimbing untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII-G SMP Negeri 6 Tuban.

Kata Kunci: Bimbingan kelompok dengan teknik permainan (*sudoku word group*), interaksi sosial.

APPLICATION OF GROUP COUNSELING GROUP TECHNICAL GAMES *SUDOKU WORD GROUP* TO HELP IMPROVE SOCIAL INTERACTION SKILLS STUDENTS SMP NEGERI 6 TUBAN

ABSTRACT

The ability of social interaction is very important especially for a student, because the humans are basically created as social beings who are always will live in a relationship with other individuals. Therefore in humans should be able to cooperate with others.

The purpose of the experience to application of counseling group with technical *sudoku word group* games to improve social interaction skills for students class VII-G SMP Negeri 6 Tuban.

In type of experience is used in this research is *pre-experimental* with *one group pre-test post-test*. The data collection tools was a questionnaire used to obtain the data of social interaction skills of students in low, and documentation as complementary data. The subjects in this experience is the students class VII-G SMP Negeri 6 Tuban, amounting to 8 students who have low social interaction skills. The data analysis technical used is non-parametric statistics using the sign test. The analysis showing that value $\rho = 0.04$ is less than $\alpha = 0.05$.

So the hypothesis proposed in this study is "the application of group technical *sudoku word group* games can improve social interaction skills for student class VII-G SMP Negeri 6 Tuban can acceptable. So it can be concluded that the particular counseling group especially technical *sudoku word group* games can be used by conselor to improve social interaction skills for students class VII-G SMP Negeri 6 Tuban.

Keywords: Guidance counseling group with technical games (*sudoku word group*), social interaction.

PENDAHULUAN

Siswa Sekolah Menengah Pertama adalah termasuk dalam tingkatan usia pada masa awal remaja yaitu pada usia 12 – 15 tahun. Pada masa awal remaja ini anak mulai terpusat pada diri sendiri, dan mulai membuang kegiatan-kegiatan pada masa kanak-kanaknya. Erikson dalam Alex Sobur (2003 : 134) menyatakan bahwa awal masa remaja merupakan masa transisi. Selain itu juga pada masa ini anak lebih mengutamakan kegiatannya di luar dan mulai mengabaikan keluarganya. Dari pernyataan itu jelas bahwa anak pada masa awal remaja sudah mulai mengembangkan kegiatan sosialnya, dan mulai mengubah perilaku dan kegiatan kanak-kanaknya menuju pada kegiatan awal remaja yang mulai mengabaikan keluarganya. Pada masa-masa awal remaja, anak berada pada suatu masa dimana emosinya tidak menentu atau sering tidak stabil (cenderung keras kepala) dan egonya cenderung tinggi. Karena ini adalah masa-masa transisi, sikap individualis anak masih sering terlihat.

Jika ditinjau dari individu yang mengalami masalah, maka individu atau siswa tersebut dapat dikategorikan berada dalam tahap perkembangan anak-anak akhir menuju ke remaja awal. Willis (2005:1) menyebutkan bahwa definisi dari masa remaja adalah suatu tahap kehidupan yang bersifat peralihan dan tidak mantap, disamping itu masa remaja adalah masa yang rawan oleh pengaruh-pengaruh negatif. Pada tahap ini tentunya memiliki tugas perkembangan tersendiri, salah satunya yang berkaitan dengan aspek sosialnya, yaitu interaksi sosial.

Salah satu tugas perkembangan masa remaja adalah mencapai jati dirinya yang dapat dilakukan melalui pergaulan hidup, baik dengan keluarga, guru, maupun teman sebaya (Willis, 2005). Dengan memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik, anak pada masa awal remaja akan lebih mempunyai banyak teman di luar lingkungan keluarga, baik di lingkungan sekolah ataupun di lingkungan masyarakat. Selain itu juga anak akan mudah bergaul, dan dapat terhindar dari rasa rendah diri sehingga dapat bersosialisasi dengan baik. Dan apabila seseorang dapat berkomunikasi dengan baik dilingkungan sekitarnya, maka akan mempunyai kemampuan yang baik pula dalam menyesuaikan diri. Begitu pula sebaliknya apabila seseorang mempunyai kemampuan interaksi sosial yang rendah, maka anak tersebut akan cenderung menjadi anak yang pemalu, pendiam, dan tidak mempunyai banyak teman. Atau biasanya hanya berteman dengan teman tertentu saja, bahkan akan dijauhi oleh temannya. Dan biasanya anak yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah lebih senang menyendiri.

Berdasarkan dari hasil pengamatan di lapangan yang dilakukan oleh peneliti pada program pengalaman lapangan II (PPL II), yang dilaksanakan mulai tanggal 13 Juli sampai 15 September 2012, permasalahan yang ada di SMP Negeri 6 Tuban ialah adanya permasalahan sosial. Permasalahan ini muncul pada salah satu kelas, yaitu kelas VII-G. Dimana latar belakang kelas tersebut

adalah kelas yang memiliki nilai rata-rata terbaik di kelas VII. Data tersebut diperoleh melalui observasi langsung dan wawancara dengan konselor sekolah. Dari hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa rata-rata siswa memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah.

Gejala rendahnya kemampuan interaksi sosial yang ada di kelas VII-G dapat diketahui dari sikap yang kurang peduli antar sesama siswa, dan mereka saling berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik dalam kelas tersebut. Terlihat sekali sikap individual antar sesama siswa, yaitu ketika di dalam kelas tersebut dibentuk kelompok-kelompok kecil untuk diskusi, sangat nampak sikap individual mereka, karena masih terbawa dari kebiasaan pada masa kanak-kanak mereka ketika masih berada di sekolah dasar.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti ketika PPL II di SMP Negeri 6 Tuban rata-rata kebiasaan mereka di waktu senggang adalah mereka lebih senang menyendiri sambil membaca buku, cara berteman mereka juga sangat monoton, dan tidak suka dengan kegiatan yang bersikap kelompok, sehingga kegiatan bersosialisasi dengan sesama sangat kurang. Namun dalam hal akademik, siswa-siswa tersebut tidak ada hambatan, mereka saling berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik di kelas tersebut, sehingga nilai akademik mereka sangat baik, tetapi proses persaingan dalam hal akademik sangat terlihat.

Secara teori disebutkan bahwa kemampuan interaksi sosial sangat penting khususnya bagi seorang siswa, karena pada dasarnya manusia diciptakan sebagai makhluk sosial yang selalu akan hidup dalam suatu hubungan keterkaitan dengan individu lainnya. Oleh karena itu dalam kehidupan manusia selalu terjadi interaksi dan ini berarti menunjukkan bahwa manusia harus dapat bekerjasama dengan orang lain.

Setiap individu harus menjalin interaksi sosial antar individu lain yang sama-sama hidup dalam satu kelompok (Santoso, 2006: 10). Oleh karena itu sebagai makhluk sosial interkasi dengan sesama itu sangat penting khususnya untuk siswa. Karena sebagai siswa tidak hanya dituntut untuk memiliki nilai akademis yang baik saja akan tetapi juga harus mempunyai kemampuan dalam menjalin hubungan atau sosialisasi dengan orang lain. Dengan harapan agar kehidupan sosialnya tidak mengalami masalah seperti dijauhi oleh teman karena terkesan sombong dengan kemampuan akademisnya yang baik.

Kemampuan interaksi sosial menjadi sangat penting ketika anak sudah menginjak masa remaja. Hal ini disebabkan karena ketika individu sudah menginjak pada masa remaja individu sudah memasuki dunia pergaulan yang lebih luas. Dimana pengaruh teman sebaya dan lingkungan sosial akan sangat menentukan arah perkembangan individu. Akibat yang ditimbulkan dari rendahnya interaksi sosial pada masa remaja adalah individu akan kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sehingga dapat menyebabkan rendah diri, dikucilkan dari pergaulan dan cenderung untuk berperilaku kurang normatif misalnya asosial ataupun anti sosial.

Siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah dapat disebabkan karena mereka kurang bisa menyesuaikan diri dengan keadaan dan kegiatan sekolahnya yang baru, yang sebelumnya berbeda dengan sekolah dasar. Dengan memiliki interaksi sosial yang baik siswa dapat berhubungan dengan sesama secara berkelompok dengan baik pula, karena pada dasarnya kita sebagai manusia tidak mampu untuk hidup sendiri tanpa adanya komunikasi dengan manusia yang lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam kehidupan manusia selalu terjadi interaksi dan ini menunjukkan bahwa manusia harus dapat bekerjasama dengan orang lain baik secara kelompok ataupun secara individu.

Interaksi sosial dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, tidak terkecuali di lingkungan sekolah. Sukardi (1987: 81) menyatakan interaksi sosial siswa dengan teman-temannya di sekolah mempunyai peranan penting dalam pertumbuhan anak. Dan kemampuan siswa dalam melakukan interaksi sosial antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya tidak sama. Siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang tinggi dapat dikatakan bahwa siswa tersebut mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, dan siswa tersebut kemungkinan kecil tidak akan mengalami atau menemui hambatan-hambatan dalam bergaul dengan orang lain. Biasanya siswa yang mempunyai kemampuan interaksi sosial yang tinggi dapat dilihat dari kegiatan-kegiatan mereka seperti suka dengan kegiatan yang bersifat kelompok, senang melakukan kerjasama, suka bergaul dan berkomunikasi dengan orang lain dan sangat peka terhadap lingkungan sekitar. Dan sebaliknya siswa yang memiliki kemampuan sosial yang rendah akan mengalami hambatan dalam pergaulannya dengan orang lain.

Untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa tersebut perlu bantuan konselor untuk mengatasinya. Dan terdapat beberapa alternatif yang dapat diberikan kepada siswa. Salah satu bantuan yang dapat diberikan pada siswa adalah dengan memberikan bantuan yang berupa kegiatan kelompok yaitu melalui kegiatan bimbingan kelompok. Karena dengan bimbingan kelompok diharapkan siswa dapat belajar berkomunikasi, bersosialisasi dan bekerjasama dengan orang lain.

Dalam bimbingan kelompok terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan antara lain adalah teknik sosiodrama, psikodrama, *home room*, karyawisata (*field trip*), diskusi, kegiatan kelompok, dan permainan. Dan penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group*. Permainan *sudoku word group* adalah suatu bentuk permainan kerjasama yang dikemas dalam bentuk permainan kelompok yang didalam permainan tersebut adalah menyusun kata semacam teka-teki kedalam jaring-jaring kotak sehingga membentuk suatu kata.

Permainan *sudoku word group* ini adalah permainan yang mengadopsi sebagian dari permainan yang dikembangkan oleh Lucky. E Santosao pada tahun 2007. Karena sebenarnya permainan ini adalah permainan individu, tetapi dalam pelaksanaan pada penelitian ini,

permainan *sudoku word group* ini akan dilakukan dalam bentuk kelompok. Permainan ini adalah bentuk pengembangan dari permainan *sudoku* yang berasal dari negara Jepang yang pada dasarnya adalah permainan asah otak dalam bentuk angka.

Dengan teknik permainan *sudoku word group* yang bertekanan permainan kerjasama, siswa akan dituntut untuk berlatih melakukan kontak sosial dimulai dari sesama anggota, berkomunikasi, meniru perilaku yang baik dari teman-temannya dan bekerjasama dengan siswa lainnya dalam satu kelompok untuk menyelesaikan permainan tersebut. Kerjasama disini dapat berupa kerjasama secara verbal ataupun non verbal.

Dalam teknik permainan *sudoku word group* dalam bimbingan kelompok siswa juga dapat belajar berinteraksi melalui pengalaman dan memperbaiki hubungan antar sesama teman. Selain itu melalui permainan akan tercipta suasana santai, menyenangkan dan mungkin sangat menantang bagi siswa. Dengan suasana yang lebih menyenangkan siswa akan lebih menikmati kegiatan dan dapat menerima manfaat yang dilakukan dalam kegiatan bimbingan kelompok dengan lebih baik dan cermat. Siswa secara berkelompok akan mendiskusikan pemecahan permainan-permainan yang diberikan dalam bimbingan kelompok secara bersama-sama. Maka dengan sendirinya akan terjadi suatu interaksi yang diharapkan akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu juga kegiatan yang akan dilakukan dalam bimbingan kelompok lebih menarik dari kegiatan bimbingan kelompok yang dilakukan di sekolah sebelumnya, karena permainan ini belum pernah dilakukan dalam kegiatan bimbingan kelompok di SMP Negeri 6 Tuban. Dengan adanya inovasi baru dalam bimbingan kelompok diharapkan siswa akan lebih semangat dan tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2012: 14) penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Sesuai dengan rumusan dengan judul penelitian “penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan *sudoku word group* Untuk membantu meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII-G SMP Negeri 6 Tuban,” maka penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dan menggunakan pendekatan *pre-eksperimen* dengan jenis *pre-test* dan *post-test one group design*, dimana dalam rancangan ini digunakan satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Langkah pertama yang dilakukan adalah pengukuran (*pre-test*), kemudian dilakukan perlakuan dalam jangka waktu

tertentu, yang selanjutnya diteruskan dengan pengukuran kembali (*post-test*) untuk melihat ada tidaknya peningkatan skor kemampuan interaksi sosial setelah diberikan perlakuan.

Dalam penelitian ini, pengambilan subyek dilakukan dengan teknik *non random sampling* jenis *purposive sampling* karena pemilihan subyek didasarkan atas ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya (Hadi, 2001:226). Subyek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-G SMP Negeri 6 Tuban. Pemilihan kelas VII-G sebagai subjek penelitian didasarkan pada siswa di kelas tersebut pada dasarnya rata-rata memiliki kemampuan prestasi yang tinggi, tetapi dalam proses interaksi sosialnya banyak yang mengalami kesulitan.

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup dengan menggunakan skala likert. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment*. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *Spearman Brown* teknik belah dua Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan uji tanda (*sign test*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sajian Data Pre-Test

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-G SMP Negeri 6 Tuban yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah. Untuk menentukan subyek penelitian, maka dilakukan pengukuran tentang kemampuan interaksi sosial siswa melalui angket terhadap 35 siswa kelas VII-G.

Pemberian angket tersebut dikelompokkan menjadi 3 kategori yaitu: tinggi, sedang dan rendah. Penentuan kategori tinggi, sedang dan reberdasarkan pada rumus di bawah ini:

- Kemantapan perencanaan karier tinggi = $M + 1 \text{ SD}$ ke atas
- Kemantapan perencanaan karier sedang = $M - 1 \text{ SD}$ sampai $M + 1 \text{ SD}$
- Kemantapan perencanaan karier rendah = $M - 1 \text{ SD}$ ke bawah

Sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Kategori tinggi = $M + 1 \text{ SD}$ ke atas
 = $117,59 + 8,45$ ke atas
 = 126,04 ke atas
 = 126 sampai 133

Kategori sedang = $M - 1 \text{ SD}$ sampai $M + 1 \text{ SD}$
 = $117,59 - 8,45$ sampai $117,59 + 8,45$
 = 109,14 sampai 126,04
 = 109 sampai 126

Kategori rendah = $M - 1 \text{ SD}$ ke bawah
 = $117,59 - 8,45$ ke bawah
 = 109 ke bawah

Dari hasil pengkatagorian tersebut dapat diketahui bahwa yang diberikan layanan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* berjumlah 8 siswa yang terdiri dari ANF, DP, DA, HR, GMM, LS, NNI dan

YML. Selanjutnya kedelapan siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah tersebut mendapatkan perlakuan sebanyak 6 kali pertemuan.

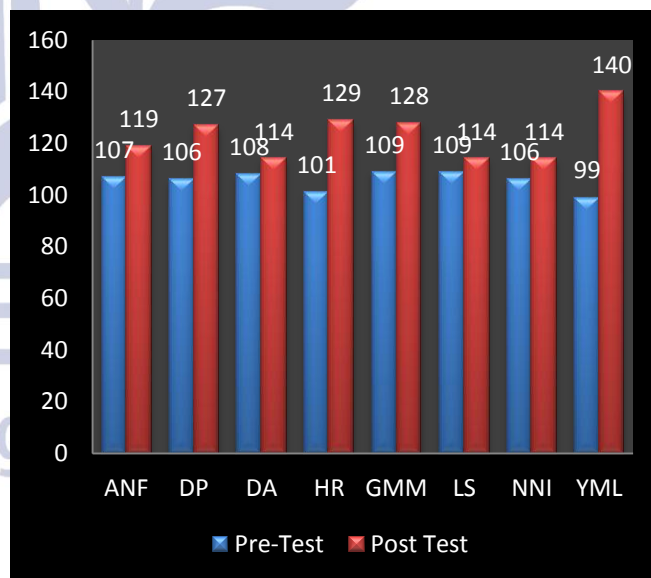
Analisis Hasil Penelitian

Setelah diberi perlakuan dan dilakukan post-test, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Analisis data dilakukan untuk mengetahui ada perbedaan atau tidaknya dalam kemampuan interaksi sosial antara sebelum dan sesudah perlakuan; atau untuk menguji hipotesis. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji tanda. Hasil *pre-test* dan *post-test* disajikan pada tabel berikut:

Hasil Analisis Pre-Test dan Post-Test Angket Kemampuan Interaksi Sosial

No	Subyek	Pre-Test (XB)	Post-Test (XA)	Arah Perbedaan	Tanda
1.	ANF	107	119	(XB < XA)	+
2.	DP	106	127	(XB < XA)	+
3.	DA	108	114	(XB < XA)	+
4.	HR	101	129	(XB < XA)	+
5.	GMM	109	128	(XB < XA)	+
6.	LS	109	114	(XB < XA)	+
7.	NNI	106	114	(XB < XA)	+
8.	YML	99	140	(XB < XA)	+

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dengan grafik dibawah ini:



Dari hasil *pre-test* angket kemampuan interaksis sosial, diketahui terdapat 8 subyek yang memiliki tingkat kemampuan interaksi sosial dengan kategori rendah yaitu ANF, DP, DA, HR, GMM, LS, NNI, dan YML. Untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa maka selanjutnya diberikan perlakuan berupa pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* sebanyak 6 kali pertemuan. Dari hasil analisis data dengan menggunakan uji tanda dapat diketahui $N = 8$ dan $X = 0$ diperoleh $\rho_{\text{tabel}} = 0,04$ lebih kecil dari $\alpha = 0,05$

yang artinya Ho ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan skor kemampuan interaksi sosial antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group*.

Berdasarkan analisis di atas, maka dapat dikatakan bahwa penerapan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII-G SMP Negeri 6 Tuban.

Analisis Individual

Adapun hasil analisis penerapan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* pada subyek penelitian yang berjumlah 8 siswa sebagai berikut:

1. ANF (subyek pertama)

Berdasarkan hasil angket *pre-test* kemampuan interaksi sosial, subyek ANF mendapatkan skor 107 yang tergolong dalam kategori rendah. Kemudian setelah perlakuan skor *post-test* menjadi 119, sehingga dapat dikatakan bahwa subyek ANF mengalami peningkatan skor dari hasil *pre-test* ke *post-test* sebesar 12 point.

Sebelum perlakuan, subyek ANF termasuk siswa yang cuek dengan teman-temannya, dan lebih senang menyendiri. Selama proses pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* subyek ANF terlihat antusias. ANF lebih terlihat aktif berkomunikasi dengan teman-temannya. Bahkan sekarang ANF senang berkumpul bersama teman-temannya.

2. DP (Subyek kedua)

Berdasarkan hasil angket *pre-test* kemampuan interaksi sosial, subyek DP memperoleh skor 106 yang tergolong dalam kategori rendah. Kemudian setelah perlakuan skor *post-test* menjadi 127, sehingga dapat dikatakan bahwa subyek DP mengalami peningkatan skor dari hasil *pre-test* ke *post-test* sebesar 21 point.

Sebelum perlakuan subyek DP cenderung pendiam dan sedikit tertutup, jarang terlihat berbicara dengan temannya. Namun selama proses pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* subyek DP terlihat sangat antusias dan tertarik dengan permainan yang disajikan dalam bimbingan kelompok. DP sangat terlihat aktif dan cenderung menjadi ketua kelompok dalam menyelesaikan permainan dalam bimbingan kelompok, sehingga komunikasi dan interaksi sangat terlihat. Dalam diskusi kelompok subyek DP juga terlihat aktif dan percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya.

3. DA (Subyek ketiga)

Berdasarkan hasil angket *pre-test* kemampuan interaksi sosial, subyek DA memperoleh skor 108 yang tergolong dalam kategori rendah. Kemudian setelah perlakuan skor *post-test* menjadi 114, sehingga dapat dikatakan bahwa subyek DP mengalami peningkatan skor dari hasil *pre-test* ke *post-test* sebesar 6 point.

Sebelum perlakuan subyek DA cenderung pasif dalam kegiatan belajar dikelas, seperti kegiatan kelompok. Selama proses pelaksanaan bimbingan

kelompok teknik permainan *sudoku word group* subyek DA terlihat kurang aktif dibandingkan dengan temannya yang lain. Sehingga subyek DA masih terlihat malu-malu selama proses bimbingan kelompok. pada saat diskusi DA jarang mengemukakan pendapat dan lebih sering mengomentari pendapat teman lain.

4. HR (Subyek keempat)

Berdasarkan hasil angket *pre-test* kemampuan interaksi sosial, subyek HR memperoleh skor 101 yang tergolong dalam kategori rendah. Kemudian setelah perlakuan skor *post-test* menjadi 129, sehingga dapat dikatakan bahwa subyek HR mengalami peningkatan skor dari hasil *pre-test* ke *post-test* sebesar 28 point. Dari data tersebut diketahui sebelum perlakuan subyek HR cenderung pendiam dan hanya mau bergaul dengan teman sebangkunya saja atau teman dekatnya saja.

Selama proses pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* subyek HR mengikuti kegiatan dengan sangat antusias karena dia sangat tertarik dengan permainan yang disajikan dalam kegiatan bimbingan kelompok. HR seringkali datang lebih awal ketika pelaksanaan bimbingan kelompok. HR sangat aktif dan kreatif dalam menyelesaikan permainan *sudoku word group*. Pada saat diskusi HR aktif mengemukakan pendapat dan mengomentari pendapat temannya.

5. GMM (Subyek kelima)

Berdasarkan hasil angket *pre-test* kemampuan interaksi sosial, subyek GMM memperoleh skor 109 yang tergolong dalam kategori rendah. Kemudian setelah perlakuan skor *post-test* menjadi 128, sehingga dapat dikatakan bahwa subyek GMM mengalami peningkatan skor dari hasil *pre-test* ke *post-test* sebesar 19 point. Dari data tersebut diketahui sebelum perlakuan subyek GMM cenderung tertutup dan jarang terlihat berbicara atau ngobrol dengan temannya.

Selama proses pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* subyek GMM sangat bersemangat, GMM selalu berinisiatif untuk mencoba menyelesaikan permainan dalam bimbingan kelompok. GMM dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik. Pada saat diskusi GMM terlihat aktif menyampaikan pendapatnya dan tanpa malu mengomentari pendapat teman-temannya.

6. LS (Subyek keenam)

Berdasarkan hasil angket *pre-test* kemampuan interaksi sosial, subyek LS memperoleh skor 109 yang tergolong dalam kategori rendah. Kemudian setelah perlakuan skor *post-test* menjadi 114, sehingga dapat dikatakan bahwa subyek LS mengalami peningkatan skor dari hasil *pre-test* ke *post-test* sebesar 5 point. Dari data tersebut diketahui sebelum perlakuan subyek LS cenderung pendiam dan sering menghabiskan waktu untuk membaca dikelas, jarang terlihat berbicara atau ngobrol dengan temannya ketika istirahat.

Selama proses pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* subyek LS

terlihat sering bercanda dengan salah satu anggota bimbingan kelompok terkadang juga terlihat diam sendiri. LS terlihat kurang serius saat melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok. Ketika diskusi LS jarang mengungkapkan pendapat LS hanya menambahi pendapat yang disampaikan oleh temannya saja.

7. NNI (Subyek ketujuh)

Berdasarkan hasil angket *pre-test* kemampuan interaksi sosial, subyek NNI memperoleh skor 106 yang tergolong dalam kategori rendah. Kemudian setelah perlakuan skor *post-test* menjadi 114, sehingga dapat dikatakan bahwa subyek NNI mengalami peningkatan skor dari hasil *pre-test* ke *post-test* sebesar 8 point. Dari data tersebut diketahui sebelum perlakuan subyek NNI cenderung cuek dengan teman dan hanya berbicara seperlunya saja dengan temannya.

Selama proses pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* subyek NNI terlihat bersemangat dalam mengikuti kegiatan, NNI mampu berinteraksi dengan baik. Saat diskusi NNI tidak canggung mengungkapkan pendapat dan menyampaikan ide-ide.

8. YML (Subyek kedelapan)

Berdasarkan hasil angket *pre-test* kemampuan interaksi sosial, subyek YML memperoleh skor 99 yang tergolong dalam kategori rendah. Kemudian setelah perlakuan skor *post-test* menjadi 140, sehingga dapat dikatakan bahwa subyek YML mengalami peningkatan skor dari hasil *pre-test* ke *post-test* sebesar 41 point. Dari data tersebut diketahui sebelum perlakuan subyek YML cenderung pendiam dan malu-malu karena kurang percaya diri.

Selama proses pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* subyek YML terlihat aktif. YML sering bertanya jika merasa kurang paham, sehingga interaksi dengan teman-temannya terjalin dengan baik. Pada saat diskusi YML sering memberikan masukan yang tepat dan rasional kepada teman-temannya, selain itu juga terlihat aktif dalam menyampaikan pendapat.

Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil *pre-test* angket kemampuan interaksi sosial, diketahui terdapat 8 subyek yang memiliki tingkat kemampuan interaksi sosial dengan kategori rendah yaitu ANF, DP, DA, HR, GMM, LS, NNI, dan YML. Untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa maka selanjutnya diberikan perlakuan berupa pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* sebanyak 6 kali pertemuan. Dari hasil analisis data dengan menggunakan uji tanda dapat diketahui $N = 8$ dan $X = 0$ diperoleh $p_{tabel} = 0,04$ lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan skor kemampuan interaksi sosial antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group*.

Setelah mendapatkan perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group*, dari

hasil skor *post-test* dapat diketahui bahwa kemampuan interaksi sosial siswa mengalami peningkatan. Adapun perubahan skor antara lain: ANF dengan skor 107 menjadi 119, DP dengan skor 106 menjadi 127, DA dengan skor 108 menjadi 114, HR dengan skor 101 menjadi 129, GMM dengan skor 109 menjadi 128, LS dengan skor 109 menjadi 114, NNI dengan skor 106 menjadi 114, YML dengan skor 99 menjadi 140.

Dengan diberikannya layanan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group*, manfaat yang dirasakan sangat besar dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial di lingkungan sekolah. Siswa yang cenderung pendiam, pasif, tidak suka dengan kegiatan kelompok, sering menghabiskan waktu istirahat dengan membaca buku di kelas, dan hanya mau berteman dengan teman dekatnya saja serta jarang terlihat berbicara atau ngobrol dengan temannya yang lain. Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* siswa-siswa tersebut menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar maupun kegiatan kelompok, serta dapat berinteraksi dengan siswa lain selain di lingkungan kelas mereka sendiri.

Selain mendapat perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *sudoku word group*, peningkatan skor kemampuan interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah yang menjadi subyek penelitian berbeda-beda. Hal ini terjadi karena setiap individu memiliki kemampuan interaksi sosial di lingkungan sekolah yang berbeda-beda.

Perubahan skor yang dialami oleh setiap siswa setelah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* cenderung mengalami peningkatan. Peningkatan skor paling tinggi dialami oleh subyek YML dengan skor *post-test* 140. Sedangkan skor dengan kategori sedang dialami oleh subyek LS dengan skor *post-test* 114. Banyak faktor yang mempengaruhi peningkatan skor dari tiap-tiap individu setelah diberikan perlakuan. Subyek YML memperoleh skor paling tinggi karena dalam pelaksanaan bimbingan kelompok cenderung aktif, serius dan berani mengungkapkan pendapatnya. Berbeda dengan subyek LS yang memperoleh skor sedang karena dalam pelaksanaannya kurang menunjukkan keseriusannya dan cenderung pasif dalam kegiatan bimbingan kelompok.

Menurut Romlah (2006: 3) bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang diberikan pada individu dalam situasi kelompok. bimbingan kelompok tersebut dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktifitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial. Siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah melalui kegiatan bimbingan kelompok dapat ditingkatkan. Selain itu mereka juga dapat menyadari bahwa pentingnya interaksi sosial baik di lingkungan sekolah ataupun diluar sekolah.

Pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* ini dilakukan sebanyak enam kali pertemuan, antara lain:

1. Melakukan Pembinaan hubungan yang bertujuan untuk menumbuhkan dan membangun keakraban antara konselor dengan anggota kelompok.
2. Memberikan materi tentang pentingnya keterampilan sosial yang bertujuan agar siswa dapat mengerti dan memahami pentingnya keterampilan sosial.
3. Melakukan permainan *sudoku word group* level 1, yang bertujuan agar siswa mampu bekerja sama dan terbentuk interkasi yang baik antar siswa.
4. Melakukan permainan *sudoku word group* level 2, yang bertujuan agar siswa lebih mampu bekerja sama dan terbentuk interkasi yang baik antar siswa.
5. Melakukan permainan *sudoku word group* level 3, yang bertujuan agar siswa lebih mampu bekerja sama dan terbentuk interkasi yang baik antar siswa.
6. Evaluasi dan tindak lanjut yang bertujuan untuk membahas pengalaman dan kemajuan serta memberikan penguat kepada siswa.
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diharapkan dapat menjadi implikasi bagi konselor sekolah dalam membuat program bidang pribadi sosial dengan layanan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* dengan tema kerjasama untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan statistik non parametrik uji tanda dapat diketahui $N = 8$ dan $x = 0$. Harga tabel X dalam tabel binomial menunjukkan bahwa untuk $N = 8$ diperoleh $p = 0,004$. Harga ini lebih kecil dari pada daerah penolakan untuk $\alpha = 0,05$ ($0,004 < 0,05$). Dengan demikian hipotesis yang berbunyi pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII-G SMP Negeri 6 Tuban diterima. Dari hasil uji tanda tersebut dapat disimpulkan ada peningkatan yang signifikan skor kemampuan interaksi sosial sesudah diberikan perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group*.

Adanya peningkatan kemampuan interaksi sosial ditunjukkan dengan meningkatnya skor *post-test* dari kedelapan subyek penelitian.

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian ini, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber masukan tentang bagaimana bentuk-bentuk interaksi sosial dan alternatif cara untuk meningkatkannya pada pihak sekolah yang nantinya akan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan layanan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa dengan memberi perlakuan yang terbaik.

2. Bagi Konselor

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diharapkan dapat menjadi implikasi bagi konselor dalam membuat program dalam bidang pribadi

sosial yaitu berupa layanan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* untuk pengembangan, agar siswa dapat berinteraksi sosial dengan baik.

3. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai suatu acuan untuk melakukan penelitian lebih luas dan komprehensif mengenai pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan *sudoku word group* untuk membantu meningkatkan kemampuan interaksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. 2012. *Pengaruh lingkungan keluarga terhadap perkembangan sosial pada seorang anak* (online), (<http://edukasi.kompasiana.com/2010/04/12/pengaruh-lingkungan-keluarga-terhadap-perkembangan-sosial-pada-seorang-anak/>), diakses pada tanggal 21 April 2012 pukul 21.00)
- Admin. 2012. *Sudoku Indonesia* (online), ([http://www.lesantoso.com/sudoku-indonesia.html/Sudoku Indonesia/](http://www.lesantoso.com/sudoku-indonesia.html/Sudoku%20Indonesia/)), diakses pada tanggal 23 April 2012 pukul 21.12)
- Ahmadi, Abu. 1999. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta
- Alwisol. 2008. *Psikologi Krpribadian*. Malang: UMM Press
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Astuti, Sri Puji. 2004. *Pengaruh Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kerja Sama Terhadap Hambatan Komunikasi Interpersonal Anak jalanan Kelas PAUS*. Skripsi Tidak diterbitkan. Surabaya: PPB FIP UNESA
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: PPT Gramedia Pustaka Utama
- Hartinah, Siti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama
- Hurlock, Elizabeth B. Tanpa Tahun. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan oleh Istiwidayanti. 1994. Jakarta: Erlangga
- Primasari, Ananda Kiky. 2012. *Penerapan Bimbingan Konseling Kelompok dengan Teknik Permainan Kolase Koran untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial siswa SMP*. Skripsi Tidak diterbitkan. Surabaya: PPB FIP UNESA
- Kirana, Candra, dkk. 2007. *Sosiologi*. klaten: CV. Viva Pakarindo
- Nursalim, Mochamad dan Suradi. 2002. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Surabaya: Unesa University Press
- Prastyono, Dwi Sunar. 2002. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. PT. Think
- Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Padang: Ghalia Indonesia
- Reksoatmodjo, Tedjo N. 2007. *Statistika untuk Psikologi dan Pendidikan*. Bandung: Refika Aditama.

- Romlah, Tatiek. 2006. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: UMM Press
- Santosa, Slamet. 2006. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara
- Saraswati, Yayuk. 2008. *Penggunaan Teknik Home Room Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Membantu Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPB FIP UNESA
- Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia
- Soekanto, Soerjono. 2003. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perada
- Sugiyono. 2011. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suryabrata, Sumadi. 2005. *Pengembangan Alat Ukur*. Yogyakarta: Andi
- Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa University Press
- Walgito, bimo.1991.*psikologi sosial (suatu pengantar)*. Yogyakarta: Andi Offset
- Wikipedia. 2012. *Definisi sudoku* (online). <http://id.Wikipedia.org/wiki/sudoku>. diakses pada tanggal 23 April 2012 jam 20.30
- Willis, sofyon. 2010. *Remaja dan Masalahnya*. Bandung: Alvabeta
- Winkel, WS dan Hastuti. 2004. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi

