

PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN KERJA SAMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS X-1 SMA NEGERI 3 LAMONGAN

Fauziah Yuli Indraswari

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, email: fauziahgili706@yahoo.co.id

Dra. Titin Indah Pratiwi, M.Pd

Bimbingan dan Konseling, FIP, Universitas Negeri Surabaya, email: prodi_bk_unesa@yahoo.com

ABSTRAK

Latar belakang dari penelitian ini dimulai dari hasil wawancara kepada guru BK yang menyatakan bahwa sebanyak 20% kelas X-1 mempunyai kemampuan interaksi sosial rendah. Beberapa faktor yang menyertai terjadinya kemampuan interaksi sosial rendah adalah siswa yang hanya berteman dengan teman tertentu saja, pada saat berpapasan dengan teman tidak menyapa, ketika diskusi kelompok hanya diam saja, dan sulit diajak bekerja sama ketika belajar kelompok.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas X-1 SMA Negeri 3 Lamongan.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan rancangan penelitian *pre-test and post-test one group design*. Subjek dalam penelitian ini adalah 6 siswa kelas X-1 SMA Negeri 3 Lamongan yang teridentifikasi memiliki skor kemampuan interaksi sosial rendah, yang dapat diketahui melalui angket pada pengukuran awal (*pre-test*). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kemampuan interaksi sosial siswa yang dikumpulkan dengan angket dan teknik analisis data yaitu statistik non parametrik dengan Uji Tanda (*Sign Test*). Setelah diadakan analisis dengan menggunakan uji tanda, dapat diketahui $p_{tabel} = 0,016$ lebih kecil dari α sebesar $5\% = 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan interaksi sosial sebelum dan sesudah penerapan bimbingan kelompok teknik permainan kerja sama. Berdasarkan hasil perhitungan diatas *mean pre-test* sebesar 149,83, *mean post-test* sebesar 197,66 dan selisish antara *mean pre-test* dan *post-test* sebesar 47,83. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti hipotesis penelitian yang berbunyi “ Bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas X-1 SMA Negeri 3 Lamongan” diterima.

Kata Kunci : Bimbingan kelompok, Teknik permainan kerja sama, Interaksi sosial.

ABSTRACT

Background of the study started from the interview to the counseling teachers stating that as many as 20% of the class X-1 had the ability low social interaction. Some of the factors that accompany the low social interaction skills are students who are just friends with certain friends, when friend didn't give any greeting when met at street, when discussion group sat silent, and difficult cooperative when learning group.

This research aims to examine the application of counseling group with cooperation techniques game to improve of social interaction skills class X-1 SMA Negeri 3 Lamongan

This research was quantitative research design using pre-test and post-test one group design. Subjects in this study were 6 students of class X-1 SMA Negeri 3 Lamongan identified as having a low score social interaction skills, which can be determined through a questionnaire at baseline measurements (pre- test). Data collection methods used in this study was a questionnaire of social interaction skills of students who gathered with questionnaires and statistical data analysis techniques, namely the non- parametric sign test (Sign Test). Having conducted the analysis using the sign test, it can be seen $p_{table} = 0.016$ is smaller 5% than $\alpha = 0.05$. So it can be concluded that there is a difference improve social interaction skills before and after application of guidance group with cooperation techniques game counseling. Based on the mean of pre-test 149,83, mean of post-test 197,66 and defferent of mean pre-test and post-test 47,83. And than H_0 rejected and H_a can acceptable. This means that the hypothesis that read " application of guidance group with cooperation techniques game improved of social interaction skills class X-1 SMA Negeri 3 Lamongan " acceptable.

Keywords : group guidance, technical cooperation games, social interaction.

PENDAHULUAN

Siswa Masa remaja adalah masa transisi atau peralihan dari kanak-kanak menuju ke masa dewasa. Rentang usia masa remaja 12-21 tahun. Masa transisi pada remaja terjadi pada anak Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berusia 15-18 tahun. Pada rentangan usia tersebut seorang individu berada pada tahap perkembangan masa remaja awal. Remaja pada tahap ini mengalami perubahan yaitu meningginya emosi, perubahan fisik, psikis dan sosial (Hurlock dalam Sobur, 2009:134). Perubahan pada aspek sosial akan mendorong remaja untuk melakukan proses sosial. Menurut Soekanto (2007:54) Proses sosial adalah merupakan suatu proses yang berarti bahwa ia merupakan suatu gejala perubahan, gejala penyesuaian diri, dan gejala pembentukan. Semua gejala ini disebabkan karena individu-individu dalam kelompok menyesuaikan diri satu sama lain, menyesuaikan diri dengan keadaan. Proses sosialisasi ini terjadi melalui interaksi sosial.

Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial, tidak akan ada kehidupan bersama (Soekanto, 2007:54). Pada hakikatnya manusia itu sebagai makhluk individu, sosial, dan berkebutuhan. Sebagai makhluk sosial, tentunya manusia tidak lepas dari interaksi dengan orang lain. Manusia perlu berhubungan atau berkomunikasi dengan orang lain dengan menggunakan bahasa lisan maupun dengan bahasa isyarat (Santoso, 2010:157). Oleh karena itu dalam kehidupannya manusia saling membutuhkan untuk kelangsungan hidup dan kesejahteraannya. Untuk berhubungan dengan manusia lainnya, dibutuhkan adanya interaksi sosial. Menurut Soekanto (2007:55) mengatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antar orang perorangan, antara kelompok dengan kelompok, maupun orang perorangan dengan kelompok.

Interaksi sosial ini dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, bahkan interaksi sosial juga akan terjadi di lingkungan sekolah, dan ini dilakukan oleh semua siswa, namun kemampuan interaksi sosial setiap siswa tidaklah sama. Siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik, siswa akan lebih memiliki banyak teman di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah, mudah bergaul, tidak minder, dan anak juga tidak malu untuk bertanya pada guru atau orang lain ketika ia tidak mengerti sesuatu. Selain itu apabila seseorang dapat berkomunikasi dengan baik di lingkungan sekitarnya, senang akan kegiatan kelompok dan senang melakukan kerja sama maka orang akan memiliki kemampuan yang baik pula dalam menyesuaikan diri. Namun jika kemampuan interaksi sosialnya rendah, anak akan cenderung menjadi pemalu, pendiam, tidak memiliki teman dekat atau berteman dengan tertentu saja, lebih sering menyendiri, dan takut dengan guru atau orang lain.

Berdasarkan wawancara dengan guru BK SMA Negeri 3 Lamongan mengatakan bahwa di setiap kelas

ada siswa yang mengalami kemampuan interaksi sosial rendah. Hal ini terjadi pada kelas X-1 yaitu sebanyak 20%, dan menurut keterangan dari guru BK kelas X-1 merupakan kelas plus dimana persaingan untuk unggul lebih tinggi dan bersifat individual sehingga interaksi sosial kurang, dan hal ini juga didukung dari hasil pembagian angket yang dilakukan pada tanggal 11 Januari 2013. Beberapa faktor yang menyertai terjadinya kemampuan berinteraksi sosial rendah tersebut, diantaranya adalah siswa yang hanya berteman dengan teman tertentu saja, pada saat berpapasan dengan teman tidak menyapa, ketika ada diskusi kelompok hanya diam saja, dan sulit diajak bekerja sama ketika belajar kelompok.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran di SMA Negeri 3 Lamongan, rendahnya interaksi sosial siswa dapat berdampak pada nilai partisipasi mereka. Siswa yang memiliki interaksi sosial rendah kurang dapat berpartisipasi di kelas sehingga nilai partisipasi yang mereka peroleh lebih rendah dibanding teman-teman yang lain. Selain itu, nilai tugas kelompok yang diperoleh juga rendah karena mereka kurang dapat bekerja sama dengan anggota kelompok yang lain. Jika sedang mengerjakan tugas kelompok, mereka diam saja dan tidak ikut berpartisipasi.

Berdasarkan data yang diperoleh di atas menunjukkan bahwa sikap-sikap tersebut merupakan ciri kemampuan interaksi sosial yang rendah, yaitu kurangnya kontak sosial dan komunikasi antar siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Soekanto (2007:58) yang menyatakan bahwa interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu (1) adanya kontak sosial dan (2) adanya komunikasi.

Masalah-masalah yang terkait dengan kemampuan interaksi sosial siswa yang rendah perlu mendapat perhatian untuk diberikan bantuan dengan suatu proses bimbingan yang dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa tersebut. Bimbingan dan konseling merupakan salah satu tenaga pendidik yang berperan dalam memberikan bantuan kepada siswa dalam menghadapi hambatan-hambatan yang terjadi dalam kegiatan belajar maupun sosial.

Salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang mungkin dapat digunakan untuk membantu siswa dengan masalah berinteraksi adalah dengan memberikan layanan bimbingan kelompok. Karena layanan bimbingan kelompok merupakan suatu pemberian bantuan kepada peserta didik melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan dan pemecahan masalah siswa.

Secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi siswa, secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal para siswa. Menurut tohirin

(2007:173) teknik yang dapat diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok adalah teknik umum dan permainan kelompok. Permainan dapat dijadikan sebagai salah satu teknik dalam layanan bimbingan kelompok sebagai pelengkap yang merupakan wahana pemuat materi atau materi layanan.

Berangkat dari latar belakang masalah tersebut, peneliti menggunakan teknik bermain dengan menggunakan permainan kerja sama yang bisa diaplikasikan ke dalam layanan bimbingan kelompok yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. menurut Wenzler (1993:99) permainan kerja sama adalah suatu permainan yang dilaksanakan dalam suatu keadaan ketika sekelompok orang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Kelebihan permainan kerja sama ini adalah setiap permainan peran serta dan sumbangan pikiran dari setiap anggota kelompok sangat berarti untuk mencapai hasil yang diinginkan. Maka alasan menggunakan permainan kerja sama ini yaitu dengan permainan kerja sama maka akan terjadi suatu hubungan yang dinamis antar anggota dalam kelompok sehingga akan terjadi suatu interaksi sosial melalui komunikasi dan kontak sosial yang terjadi. Dalam pemilihan permainan disesuaikan dengan kondisi lokasi penelitian, peserta, serta permainan kerja sama yang dipilih disesuaikan dengan indikator dari kemampuan interaksi sosial. Terdapat empat permainan kerja sama yaitu : garis tak berujung, kapal karam, puzzle (menyusun gambar), dan sarang korek api. setiap permainan kerja sama dibutuhkan komunikasi, kontak sosial, dan terutama kerja sama antar anggota. Secara tidak langsung ketika permainan para anggota akan melakukan interaksi dengan anggota lain dalam kelompoknya dan anak juga akan dilatih untuk disiplin dalam permainan ini karena diharuskan untuk mengikuti aturan-aturan dalam permainan.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis terdorong untuk mengangkatnya dalam suatu penelitian mengenai “Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Kerja Sama Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa”

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2008) kemampuan adalah kesanggupan seseorang untuk melakukan suatu tindakan.

Menurut Wulansari (2009:34) interaksi sosial adalah hubungan-hubungan timbal balik antara individu dengan individu, kelompok dengan kelompok, serta antara individu dengan kelompok. Sedangkan menurut Gerungan (2004:62) interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan interaksi sosial adalah kesanggupan seseorang untuk melakukan suatu hubungan timbal balik antara individu dengan individu, kelompok dengan kelompok, serta antara individu dengan kelompok.

Menurut Wulansari (2009:36) interaksi sosial dapat terjadi apabila memenuhi dua syarat yaitu :

1. adanya kontak sosial
Kontak sosial dapat berbentuk positif dan dapat pula berbentuk negatif. kontak sosial yang berbentuk positif dapat mempererat jalinan kerja sama yang baik dan membawa manfaat kepada kehidupan sosial, sedangkan kontak sosial yang berbentuk negatif dapat berakibat ke arah timbulnya pertentangan yang dapat membawa keterangan-keterangan sosial, sehingga memberi resiko dapat terhambatnya proses pengembangan kehidupan sosial
2. adanya komunikasi.
Komunikasi sosial ialah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain atau seseorang kepada kelompok masyarakat lainnya, kelompok-kelompok masyarakat dengan kelompok masyarakat lainnya untuk memberi tahu tentang sesuatu yang dapat merubah sikap, pendapat atau perilaku, baik secara langsung secara lisan atau tidak langsung.

Teknik Permainan

Menurut Prasetyono (2007), “ melalui kegiatan bermain, akan diperoleh berbagai pengalaman yang dapat digunakan untuk memperbaiki hubungan antar manusia dan mengenal diri sendiri dengan baik dan anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial”.

Menurut Nursalim dan Suradi (2002) menyatakan bahwa teknik bermain adalah salah satu teknik yang dalam bimbingan kelompok digunakan sebagai objek untuk melampiaskan ketegangan-ketegangan psikis dari individu. Dengan permainan tersebut individu dapat menyalurkan, melampiaskan ketegangan-ketegangan emosinya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa teknik bermain merupakan salah satu teknik dalam bimbingan kelompok yang dilakukan dengan kesenangan dan suka rela untuk melampiaskan ketegangan-ketegangan yang terjadi sehingga anak bisa mencapai perkembangan psikis, fisik, emosi dan intelektual.

Permainan Kerja Sama

Permainan dan latihan yang digunakan oleh peneliti bertujuan untuk belajar dari pengalaman, memperbaiki hubungan antar manusia dan mengenal diri sendiri dengan lebih baik artinya permainan ini bukan hanya dapat digunakan oleh orang-orang dan kelompok-kelompok yang bergerak di bidang sosial. Melainkan juga oleh setiap kelompok yang ingin mendekati tujuan permainan dan latihan itu. Menurut Wenzler (1993) permainan kerja sama merupakan bentuk permainan yang dikerjakan dalam suatu keadaan ketika sekelompok orang bekerja untuk mencapai tujuan bersama. Permainan kerja sama ini akan membutuhkan kerja sama dalam kelompok. Dalam pelaksanaannya para anggota akan melakukan kontak sosial dan komunikasi dimana kedua hal tersebut adalah syarat utama dalam interaksi sosial. Adapun beberapa

permainan yang akan digunakan antara lain : garis tak berujung, kapal karam, puzzle, dan sarang korek api.

METODE

Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu “penerapan bimbingan kelompok dengan permainan kerja sama untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas X-1 SMA Negeri 3 Lamongan”, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental design* dengan *pre-test and post-test one group design* merupakan desain yang membandingkan keadaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. (Arikunto, 2010:123).

Kelompok eksperimen pada penelitian ini akan diberikan tes awal (*pre-tes*), kemudian diberikan perlakuan selama jangka waktu tertentu, yang selanjutnya diteruskan dengan pengukuran kembali (*post-test*) menggunakan instrument yang sama dengan test awal (*pre-test*) agar dapat diketahui perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan kepada siswa.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-1 SMA Negeri 3 Lamongan yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah. Metode yang digunakan dalam menentukan subjek penelitian yaitu dengan menggunakan angket yang dibagikan kepada siswa kelas X-1 kemudian ditentukan skoring yang telah ditetapkan akan diketahui siswa yang memiliki tingkat kemampuan interaksi sosial rendah. Berikut langkah-langkah menentukan kategori skor kemampuan interaksi sosial rendah. Skor kemampuan interaksi sosial siswa kelas X-1 dikategorikan kedalam tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Untuk mengkategorikan data tersebut perlu diketahui *mean* (\bar{X}) dan *standar deviasi* (SD).

Sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

- a) Kategori tinggi = $M + 1 SD$
= $182,43 + 17,8$
= $200,23$ keatas
- b) Kategori sedang = $(M - 1 SD)$ s/d $(M + 1 SD)$
= $182,43 - 17,8$ s/d $182,43 + 17,8$
= $164,63$ s/d $200,23$
= 165 s/d 200
- c) Kategori rendah = $M - 1 SD$
= $182,43 - 17,8$
= $164,63$ ke bawah
= 165 ke bawah

Dari hasil pengkatagorian tersebut dapat diketahui bahwa yang diberikan penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama berjumlah 6 siswa yang terdiri dari DAN, DFA, WR, HS, MCS, dan PDKP.

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment*. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha. Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan uji tanda (*sign test*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sajian Data Pre-Test

Pengukuran awal kemampuan interaksi sosial diberikan kepada kelas X-1 yang menjadi subyek dalam penelitian ini. Jumlah siswa ketika pengukuran awal yaitu sebanyak 30 siswa. dari hasil pengukuran tersebut, kemudian skor kemampuan interaksi sosial siswa kelas X-1 dikategorikan kedalam tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Untuk mengkategorikan data tersebut perlu diketahui *mean* (\bar{X}) dan *standar deviasi* (SD).

Dari hasil pengkatagorian yang dibahas dalam bab III tersebut dapat diketahui bahwa yang diberikan penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama berjumlah 6 siswa yang terdiri dari DAN, DFA, WR, HS, MCS, dan PDKP. Selanjutnya kelima siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah tersebut mendapatkan perlakuan sebanyak 6 kali pertemuan.

Sajian Data Post-test

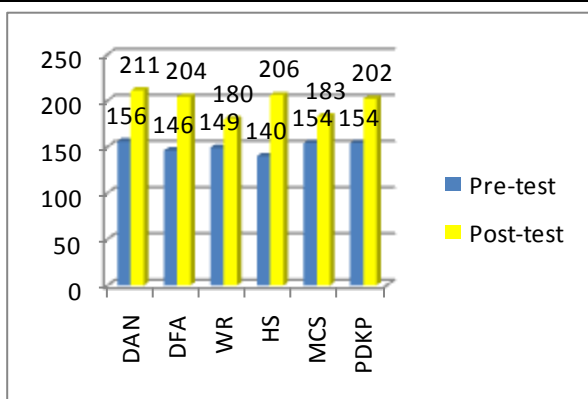
Setelah 6 siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama, selanjutnya konseli diberikan *post- test* dengan tujuan untuk mengetahui perubahan masing- masing konseli. *Post- test* diberikan menggunakan angket yang sama saat *pre- test*. Adapun hasil tingkatan dari keenam konseli yang mengikuti kegiatan bimbingan sebelum diberikan perlakuan (*pre- test*) dan sesudah diberikan perlakuan (*post- test*).

Data Hasil Skor Pre-test dan Post-test

No .	Nama samaran	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	Kategori
1	DAN	156	211	Tinggi
2	DFA	146	204	Tinggi
3	WR	149	180	Sedang
4	HS	140	206	Tinggi
5	MCS	154	183	Sedang
6	PDKP	154	202	Tinggi
Mean		149,83	197,66	

Berdasarkan hasil tabel di atas, maka perbandingan hasil *Pre-test* dan hasil *Post-test* pada masing-masing subyek dapat dilihat melalui diagram sebagai berikut:

No.	Subyek	Pre-test (X _B)	Post-test (X _A)	Arah Perbedaan	Tanda
1.	DAN	156	211	X _A >X _B	+
2.	DFA	146	204	X _A >X _B	+
3.	WR	149	180	X _A >X _B	+
4.	HS	140	206	X _A >X _B	+
5.	MCS	154	183	X _A >X _B	+
6.	PDKP	154	202	X _A >X _B	+
Mean		149,83	197,66	X_A>X_B	+



Hasil Pre-Test dan Post-Test

Dari diagram di atas dapat diketahui ada perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* pada siswa setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama. Dalam diagram bisa dilihat garis vertikal menunjukkan jumlah nilai siswa sedangkan garis horizontal menunjukkan nama siswa, untuk batang yang berwarna biru menunjukkan hasil *pre-test*, sedangkan untuk batang berwarna kuning menunjukkan hasil *post-test*. Kesimpulan dari diagram diatas menunjukkan adanya peningkatan skor setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama dengan melihat nilai *pre-test* dan *post-test* siswa.

Analisis Hasil Penelitian

Setelah terkumpul semua data, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan dengan cermat dan teliti, sebab kekeliruan dalam pengumpulan data akan mengakibatkan kesalahan dalam penarikan kesimpulan. Untuk mengetahui benar atau tidaknya hipotesis yang digunakan, maka digunakan statistik *Non-Parametrik* dengan uji tanda (*sign test*) untuk mengolah data yang terkumpul.

Hipotesis yang digunakan untuk menganalisis data sesuai dengan judul penelitian ini adalah:

H₀= Tidak ada peningkatan yang signifikan pada skor kemampuan interaksi sosial siswa kelas X-1 Sma Negeri 3 Lamongan antara sebelum dan sesudah penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama

H_a= Ada peningkatan yang signifikan pada skor kemampuan interaksi sosial siswa kelas X-1

SMA Negeri 3 Lamongan antara sebelum dan sesudah penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama

Hasil Analisis Pre Test dan Post Test Subjek

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa yang menunjukkan tanda positif (+) berjumlah 6 yang bertindak sebagai N (banyaknya pasangan yang menunjukkan perbedaan) dan r (banyaknya tanda yang lebih sedikit) berjumlah 0. Dengan melihat tabel tes binominal dengan ketentuan N = 6 dan r = 0, maka diperoleh $p_{tabel} = 0,016$. Bila dalam ketetapan α (tarafkesalahan) sebesar 5% adalah 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa harga $0,016 < 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan interaksi sosial sebelum dan sesudah penerapan bimbingan kelompok teknik permainan kerja sama. Berdasarkan hasil perhitungan diatas *mean pre-test* sebesar 149,83, *mean post-test* sebesar 197,66 dan selisish antara *mean pre-test* dan *post-test* sebesar 47,83. Dengan demikian H₀ ditolak dan H_a. Sehingga dapat dikatakan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas X-1 SMA Negeri 3 Lamongan.

Analisi individu

a. Subjek DAN

Skor *Pre-test* yang diperoleh DAN adalah 156 yang termasuk kategori rendah. DAN sebenarnya termasuk anak yang pandai, tetapi dia kurang bisa bergaul karena itu dia memilih untuk menjadi seorang pendiam. Akibatnya dia tidak memiliki teman karena dianggap sombong, sehingga dalam kebiasaan sehari-hari disekolah ketika waktu istirahat dia memili untuk berdiam diri di kelas dengan membaca buku pelajaran.

Setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama DAN menjalankan *Post-test* dan mendapatkan nilai 211 yang termasuk dalam kategori tinggi. DAN menyadari bahwa yang dia lakukan itu salah, dan dia menyadari bahwa dalam kehidupan ini juga butuh orang lain dan kepintaran saja tidak cukup karena selain pintar dalam hal pelajaran juga harus pintar dalam menjalin hubungan dengan orang lain.

b. Subjek DFA

Skor *Pre-test* yang diperoleh DFA adalah 146 yang termasuk kategori rendah. DFA termasuk anak yang kurang bisa berinteraksi dengan orang lain yaitu kesulitan saat memulai dalam berinteraksi sehingga disekolah setiap hari dia lebih senang sendiri dan tidak tertarik dengan kegiatan yang bersifat kelompok.

Setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama DFA menjalankan *Post-test* dan mendapatkan nilai 204 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dalam permainan kerja sama DFA

menjadi lebih baik, dalam setiap permainan dia sudah mulai bisa mulai berinteraksi dengan kelompoknya, mulai berkomunikasi dan bercanda.

c. Subjek WR

Skor *Pre-test* yang diperoleh WR adalah 149 yang termasuk kategori rendah. WR termasuk anak yang kurang bisa berinteraksi dengan orang lain yaitu kesulitan saat memulai berkomunikasi dengan orang lain, WR lebih memilih untuk diam ketika di kelas maupun saat berada dalam kegiatan yang bersifat kelompok, ketika kegiatan kelompok WR hanya ikut-ikutan temannya karena takut salah.

Setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama WR menjalankan *Post-test* dan mendapatkan nilai 180 yang termasuk dalam kategori sedang. Setelah mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama WR menyadari bahwa apa yang dilakukan kurang baik karena bagaimanapun manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan bantuan orang lain, dan dia sudah mulai bisa memulai komunikasi dengan orang lain, dan ketika di dalam kelompok tidak hanya diam saja.

d. Subjek HS

Skor *Pre-test* yang diperoleh HS adalah 140 yang termasuk kategori rendah. HS termasuk anak yang kurang bisa berinteraksi dengan orang lain yaitu HS hanya berbicara dengan teman kelompoknya saja, dia merasa tidak nyaman ketika berbicara dengan teman yang bukan bagian dari kelompoknya. Dalam kesehariannya saat di sekolah cara bergaul dia terlihat monoton karena hanya dengan orang tertentu saja dia berteman.

Setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama HS menjalankan *Post-test* dan mendapatkan nilai 206 yang termasuk dalam kategori tinggi. Setelah mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama HS menjadi anak yang bisa bergaul dan sudah mencoba untuk berbicara dengan orang lain diluar kelompoknya.

e. Subjek MCS

Skor *Pre-test* yang diperoleh MCS adalah 154 yang termasuk kategori rendah. MCS termasuk anak yang kurang bisa berinteraksi dengan orang lain yaitu MCS hanya berkomunikasi dengan orang lain untuk hal yang penting saja, jadi dalam keseharian di sekolah MCS tidak mempunyai ketertarikan untuk berkomunikasi dengan orang lain jika tidak untuk hal yang penting dan dia lebih senang sendiri ketika berada di sekolah.

Setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama MCS menjalankan *Post-test* dan mendapatkan nilai 183 yang termasuk dalam kategori sedang. Setelah mengikuti bimbingan

kelompok dengan teknik permainan kerja sama MCS sudah mulai berkomunikasi dengan orang lain dalam sehari-hari, dan dia berkomunikasi tidak untuk hal yang penting saja.

f. Subjek PDKP

Skor *Pre-test* yang diperoleh PDKP adalah 154 yang termasuk kategori rendah. PDKP termasuk anak yang memilih-milih teman dan hanya mau bergaul dengan kelompoknya di sekolah.

Setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama PDKP menjalankan *Post-test* dan mendapatkan nilai 202 yang termasuk dalam kategori tinggi. Setelah mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama PDKP menyadari bahwa apa yang dilakukan kurang baik karena bagaimanapun manusia tidak hanya hidup dengan orang tertentu saja, jadi PDKP sudah mau berteman dengan orang lain dan tidak memilih-milih teman.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil uji tanda dapat diketahui bahwa $N = 6$ dan $r = 0$, maka diperoleh $\rho_{tabel} = 0,016$. Bila dalam ketetapan α (taraf kesalahan) sebesar 5% adalah 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa $0,016 < 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan interaksi sosial sebelum dan sesudah penerapan bimbingan kelompok teknik permainan kerja sama. Berdasarkan hasil perhitungan diatas *mean pre-test* sebesar 149,83, *mean post-test* sebesar 197,66 dan selisish antara *mean pre-test* dan *post-test* sebesar 47,83. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas X-1 SMA Negeri 3 Lamongan.

Hal tersebut didukung dari hasil analisis individual yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan interaksi sosial antara sebelum dan sesudah pemberian bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama. Siswa yang pada awalnya memiliki tingkat kemampuan interaksi sosial rendah dapat menjadi kategori tinggi dan sedang.

Pada subjek DAN terjadi peningkatan skor 55, yang semula dia memiliki skor 156 kemudian setelah diberikan perlakuan skornya menjadi 211, sebelum mendapat perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama DAN termasuk anak yang pandai, tetapi dia kurang bisa bergaul karena itu dia memilih untuk menjadi seorang pendiam, dia tidak memiliki teman karena dianggap sombong, sehingga dalam kebiasaan sehari-hari disekolah ketika waktu istirahat dia memili untuk berdiam diri di kelas dengan membaca buku pelajaran. Setelah mendapat perlakuan DAN menyadari bahwa yang dia lakukan itu salah, dan dia menyadari bahwa dalam kehidupan ini juga butuh orang lain dan kepintaran saja tidak cukup karena selain

pintar dalam hal pelajaran juga harus pintar dalam menjalin hubungan dengan orang lain..

Subjek DFA terjadi peningkatan skor 58, yang semula dia memiliki skor 146 kemudian setelah diberikan perlakuan skornya menjadi 204. Sebelum mendapat perlakuan DFA kurang bisa berinteraksi dengan orang lain yaitu kesulitan saat memulai dalam berinteraksi sehingga disekolah setiap hari dia lebih senang sendiri dan tidak tertarik dengan kegiatan yang bersifat kelompok. Setelah mendapat perlakuan DFA menjadi lebih baik, dalam setiap permainan dia sudah mulai bisa mulai berinteraksi dengan kelompoknya, mulai berkomunikasi dan bercanda.

Subjek WR mengalami peningkatan skor sebanyak 31, yang semula memiliki skor 149 kemudian setelah diberikan perlakuan skornya menjadi 180. Sebelum diberikan perlakuan WR mempunyai kesulitan saat memulai berkomunikasi dengan orang lain, WR lebih memilih untuk diam ketika di kelas maupun saat berada dalam kegiatan yang bersifat kelompok, ketika kegiatan kelompok WR hanya ikut-ikutan temannya karena takut salah. Setelah diberikan perlakuan WR menyadari bahwa apa yang dilakukan kurang baik karena bagaimanapun manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan bantuan orang lain.

Subjek HS mengalami peningkatan skor sebanyak 66, yang semula memiliki skor 140 kemudian setelah diberikan perlakuan skornya menjadi 206. Sebelum diberikan perlakuan HS hanya berbicara dengan teman kelompoknya saja, dia merasa tidak nyaman ketika berbicara dengan teman yang bukan bagian dari kelompoknya. Dalam kesehariannya saat di sekolah cara bergaul dia terlihat monoton karena hanya dengan orang tertentu saja dia berteman. Setelah mendapat perlakuan HS menjadi anak yang bisa bergaul dan sudah mencoba untuk berbicara dengan orang lain diluar kelompoknya.

Subjek MCS mengalami peningkatan skor sebanyak 29, yang semula memiliki skor 154 kemudian setelah diberikan perlakuannya menjadi 183. Sebelum diberikan perlakuan MCS hanya berkomunikasi dengan orang lain untuk hal yang penting saja, jadi dalam keseharian di sekolah MCS tidak mempunyai ketertarikan untuk berkomunikasi dengan orang lain jika tidak untuk hal yang penting dan dia lebih senang sendiri ketika berada di sekolah. Setelah diberikan perlakuan MCS sudah mulai berkomunikasi dengan orang lain dalam sehari-hari, dan dia berkomunikasi tidak untuk hal yang penting saja.

Yang terakhir adalah subjek PDKP mengalami peningkatan skor 48, yang semula memiliki skor 154 kemudian setelah diberikan perlakuan skornya menjadi 202. Sebelum diberikan perlakuan PDKP termasuk anak yang memilih-milih teman dan hanya mau bergaul dengan kelompoknya di sekolah. Setelah diberikan perlakuan PDKP menyadari bahwa apa yang dilakukan kurang baik karena bagaimanapun manusia tidak hanya hidup dengan orang tertentu saja, jadi PDKP sudah mau berteman dengan orang lain dan tidak memilih-milih teman.

Dari hasil diatas menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial. Pemilihan alternatif ini didukung oleh pendapat Ara (2007) yang menyatakan bahwa salah satu manfaat dari bermain ialah anak dapat belajar bersosialisasi dan untuk meningkatkan komunikasi anak, senada yang diungkapkan Ira (2012) bahwa salah satu manfaat bermain adalah untuk mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Tohirin (2007:170) bahwa layanan bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan atau bimbingan kepada individu melalui kegiatan kelompok. Dan tujuan bimbingan kelompok secara umum menurut Tohirin (2007:172) yaitu untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan dan tujuan secara khusus yaitu untuk mendorong perkembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal para siswa.

Menurut Djumhur dan Surya (dalam Nursalin dan Suradi, 2002) teknik bimbingan kelompok ada 9 yaitu home room, karya wisata, diskusi kelompok, kegiatan kelompok, remidial teaching, psikodrama, sosiodrama, bermain, dan kerja kelompok. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik bermain dengan menggunakan permainan kerja sama, menurut Prasetyono (2007) mengatakan bahwa melalui teknik bermain, akan diperoleh berbagai pengalaman yang dapat digunakan untuk memperbaiki hubungan antar manusia dan mengenal diri sendiri dengan baik dan anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial. Sedangkan menurut Wenzler (1993:99) permainan kerja sama adalah suatu permainan yang dilaksanakan dalam suatu keadaan ketika sekelompok orang bekerja untuk mencapai tujuan bersama.

Langkah-langkah penerapan bimbingan kelompok dengan permainan kerja sama secara umum sesuai dengan tahapan dalam bimbingan kelompok yaitu tahap I pembentukan, tahap II perlihatkan, tahap III pembahasan, dan tahap IV pengakhiran dengan memasukkan teknik bermain pada tahap pembahasan. Tetapi dalam pelaksanaannya, setiap jenis permainan cukup diberikan di setiap kali pertemuan dan memiliki tahapan-tahapan tersendiri. Dalam proses penelitian ini terdapat kendala dan hambatan yang dialami, termasuk keterbatasan penelitian itu sendiri. Kendala dan hambatan yang ditemui adalah waktu penelitian. Di SMA Negeri 3 Lamongan untuk jam BK di kelas tidak ada, sehingga peneliti bisa melakukan bimbingan kelompok dengan mengambil jam mata pelajaran lain.

Dengan demikian hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada dampak positif yang diperoleh subjek setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama pada siswa kelas X-1 SMA Negeri 3 Lamongan.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang diuraikan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas X-1 SMA Negeri 3 Lamongan. Hasil penelitian tersebut berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji tanda (*sign test*) dimana $N = 6$ dan $r = 0$ maka diperoleh $\rho_{tabel} = 0,016$ yang memiliki harga lebih kecil dari taraf signifikansi yakni $= 0,05$. Dengan demikian ada perbedaan skor antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama. Berdasarkan hasil perhitungan diatas *mean pre-test* sebesar 149,83, *mean post-test* sebesar 197,66 dan selisish antara *mean pre-test* dan *post-test* sebesar 47,83. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga hipotesis penelitian yang berbunyi bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas X-1 SMA Negeri 3 Lamongan terbukti.

Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Di sekolah yang menjadi tempat penelitian tidak ada jam masuk BK, sehingga masalah yang dialami siswa khususnya seperti kemampuan interaksi sosial kurang mendapatkan perhatian. Untuk itu disarankan bagi sekolah supaya ada jam masuk BK, agar masalah yang dialami siswa bisa segera ditangani.

2. Bagi Konselor

Dengan adanya bukti bahwa penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa, maka diharapkan konselor dapat menerapkan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama untuk membantu meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa di sekolah.

3. Bagi peneliti lebih lanjut

Pada penelitian ini, penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama diterapkan pada subyek yang berjumlah 6 siswa dengan 6 kali perlakuan. Sehingga dapat dijadikan acuan untuk peneliti selanjutnya dan dapat memberikan teknik atau strategi selain bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama untuk membantu meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta

Ara. 2007. Manfaat Bermain Bagi si Kecil. (*online*). (<http://www.tabloidnova.com>), diakses pada tanggal 29 Desember 2012 pukul 09.20)

Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama

Gerungan. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung : PT. Refika Aditama

Ira. 2012. Manfaat Bermain Bagi Anak. (*online*). (<http://creativelandschool.wordpress.com>), diakses pada tanggal 29 Desember 2012 pukul 09.18)

Nursalim, Mochamad dan Suradi. 2002. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Surabaya : Unesa University Press

Prasetyono, Dwi Sunar. 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Yogyakarta: Think

Santoso, Slamet. 2010. *Teori-teori Psikologi Sosial*. Bandung : PT. Refika Aditama

Sobur, Alex. 2009. *Psikologi Umum*. Bandung : CV Pustaka Setia

Soekanto, Soerjono. 1982. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada

Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada

Wenzler, Hildegard dkk. 1993. *Permainan dan Latihan Dinamika Kelompok : Proses Pengembangan Diri*. Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia

Wulansari, Dewi. 2009. *Sosiologi Konsep dan Teori*. Bandung : PT. Refika Aditama

<http://edukasi.kompasiana.com/2010/04/12/pengaruh-lingkungan-keluarga-terhadap-perkembangan-sosial-pada-seorang-anak/>, diakses pada tanggal 12 Maret 2013 pukul 19.56