

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN KOMUNIKATIF UNTUK MENINGKATKAN HUBUNGAN SOSIAL ANTAR TEMAN SEBAYA PADA SISWA KELAS VIII DI UPT SMP NEGERI 1 GRESIK

Alfarin Nur Annisa

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
alfarinnur.19024@mhs.unesa.ac.id

Titin Indah Pratiwi

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
titinindahpratiwi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan apakah hubungan sosial teman sebaya dapat ditingkatkan melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan komunikatif peserta didik kelas VIII di UPT SMP Negeri 1 Gresik. Metode yang digunakan pada penelitian yaitu kuantitatif dengan penelitian pre-eksperimen satu kelompok menggunakan *pre-test post-test*. Data dianalisis menggunakan statistik non parametrik yaitu uji *wilcoxon*. Alat pengumpul data yang digunakan yaitu instrumen angket *kuesioner* interaksi teman sebaya yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Subjek berjumlah sepuluh peserta didik kelas VIII yang memiliki kecenderungan hubungan sosial antar teman sebaya rendah. Hasil penelitian ini diketahui rata-rata tingkat hubungan sosial antar teman sebaya peserta didik sebelum diberikan *treatment* sebesar 69,22% berada di kategori rendah. Setelah itu, diketahui rata-rata yang didapatkan peserta didik setelah mengikuti *treatment* sebesar 84,3% yang meningkat berada di kategori sedang. Sehingga, dilihat pada hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik mengalami peningkatan sebesar 15,31%. Berdasarkan pada hasil tersebut, dilakukan analisis dengan uji Wilcoxon diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,005 karena $0,005 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, dengan demikian dapat diartikan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif efektif untuk meningkatkan hubungan sosial antar teman sebaya pada siswa/i kelas VIII di UPT SMP Negeri 1 Gresik. Berdasarkan pada hasil tersebut, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan berbagai pihak. Untuk peneliti lain dan guru BK dapat melaksanakan bimbingan kelompok dengan anggota kelompok yang heterogen atau lebih variatif. Sehingga, bimbingan kelompok ke depannya akan menjadi lebih berkembang.

Kata Kunci: Hubungan Sosial antar Teman Sebaya, Bimbingan Kelompok, dan Permainan Komunikatif

Abstract

*This study aims to prove whether communicative game techniques in group guidance can improve social relationships between peers in class VIII students at UPT SMP Negeri 1 Gresik. The research method used in this research is a quantitative approach with the type of pre-experiment with one group pre-test post-test design. Data analysis using statistic non parametric, namely the wilcoxon test. Data collection used is a questionnaire instrument of social relationships between peers with 32 statement items that have been tested for validity and reliability. The subjects in this study were ten VIII grade students who had a tendency of low peer social relations. The results of this study revealed that the average level of social relations between students peers before being given treatment was 69,22% which was in the low category. After that, it is known that the average score obtained by students after taking the treatment is 84,3% which increased with a moderate category. So, it can be seen from the pre-test and post-test results that students have increased by 15,31%. Based on these results, an analysis using the wilcoxon test with the help of SPSS Statistic 26 For Windows obtained an *Asymp.Sig (2-tailed)* value of $0,005 < 0,05$, it can be concluded that H_a is accepted, thus it can be interpreted that group guidance services communicative game techniques are effective for improving social relationships between peers in class VIII students at UPT SMP Negeri 1 Gresik. Based on these results, it is hoped that the results of this study can be a reference for various parties. Other researchers and counseling teachers can carry out group guidance with heterogeneous or more varied group members. Thus, group guidance in the future will be more developed*

Keywords: social relationships between peers, group guidance, and communicative game techniques.

PENDAHULUAN

Murray dan Mclelland (Ghea, 2018) mengatakan bahwa pada hakikatnya setiap individu memiliki motif atau dorongan sosial yang menjadikan individu membutuhkan individu lain untuk menjalani interaksi atau hubungan timbal balik.

Salah satunya untuk individu dapat menjalani interaksi dan hubungan timbal balik yaitu dalam ranah pendidikan. Pendidikan menjadi salah satu usaha untuk individu dapat berkembang dan menjalani kehidupannya sebagaimana martabat kemanusiaannya. Ranah pendidikan ini salah satunya didapatkan pada sekolah karena merupakan wadah untuk individu dapat berproses dan mengembangkan perkembangan sosialnya melalui proses belajar dan mengajar.

Perkembangan sosial pada remaja dibutuhkan untuk memenuhi hubungan timbal balik pribadinya agar dapat menjalani kehidupan sehari-hari. Santrock, (2012) menjelaskan fase remaja ialah peralihan atau jembatan dari kanak-kanak menuju dewasa. Hurlock, (1991) juga menguraikan bahwa remaja memiliki 2 fase yaitu pubertas awal mulai umur 13- 17 tahun dan pubertas akhir di umur 17-18 tahun. Berdasarkan pada kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan, masa remaja adalah masa berisiko karena menjadi fase perubahan dan peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa. Remaja juga memiliki tugas perkembangan yang berbeda dengan masa sebelumnya. Salah satunya yaitu menjalani hubungan dengan teman sebaya karena menjadi tugas perkembangan yang harus dicapai.

Bagi remaja, hubungan teman sebaya adalah hal yang penting guna membantu meningkatkan kemampuan sosial dan meningkatkan kemandiriannya agar dapat melepaskan ketergantungannya terhadap orang tua atau orang dewasa lain sehingga remaja memiliki hubungan sosial interpersonalnya dengan matang. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Yusuf Syamsu, (2011) bahwa setiap pengalaman yang didapatkan remaja dalam kelompok dapat membantu dirinya dalam mencapai kematangan hubungan interpersonalnya.

Permasalahan yang terjadi pada masa remaja saat ini salah satunya adalah kurangnya hubungan sosial yang terjadi antar teman sebaya yang disebabkan karena adanya efek dari media sosial yang menjadikan remaja atau individu sekarang menjadi lebih individualis. Berdasarkan studi pendahuluan di UPT SMP Negeri 1 Gresik saat pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada bulan Agustus-November 2022 dimana diketahui dari hasil AKPD dan *interview* dengan guru BK bahwa memang siswa/i masih kurang memiliki interaksi teman sebaya yang baik dikarenakan kurangnya pemahaman individu terkait dengan hubungan sosial antar teman

sebaya. Sebagaimana dalam pendekatan konstruktivisme sosial Vygotsky (Santrock, 2011) yang menjelaskan keterlibatan individu dengan orang lain dapat memberikan kesempatan remaja untuk memiliki informasi yang lebih beragam, menambahkan pemahaman, mampu berpartisipasi dengan kelompok, dan mengevaluasi diri.

Fenomena yang terjadi menandakan bahwa hubungan sosial teman sebaya adalah topik penting dalam perkembangan remaja, yang di mana hal ini dapat dioptimalkan oleh sekolah melalui layanan dasar yaitu bimbingan kelompok.

Prayitno, (2018) bimbingan dalam bentuk kelompok merupakan upaya memberikan dukungan yang anggotanya memiliki jumlah yang beragam. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Yusuf Syamsu, (2017) bahwa bimbingan dalam kelompok adalah layanan yang diberikan kepada anggota kelompok yang berjumlah 2-10 orang. Sejalan dengan kedua pendapat di atas Sukardi, (2008) menjelaskan bimbingan kelompok yaitu pemberian pemahaman dan pengembangan bagi individu yang anggotanya berjumlah 10-15 orang agar dapat bermanfaat bagi kehidupan sehari-harinya.

Bimbingan kelompok memiliki beberapa teknik yang salah satunya adalah permainan. Mildred Parten (Choiriyah, 2019) menganggap permainan adalah sarana bagi individu agar dapat bersosialisasi serta meningkatkan hubungan sosialnya dengan sekitar. Romlah (Inayah & Nursalim, 2019) juga mengatakan salah satu cara belajar yang menyenangkan bagi individu adalah permainan karena individu dapat belajar sesuatu tanpa harus mempelajarinya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh kedua pendapat di atas, (Lestari & Pratiwi, 2018) mengatakan permainan memiliki kelebihan yaitu dapat membuat anggota menjadi lebih senang dan rileks, memotivasi serta melibatkan anggota kelompok selama proses permainan berlangsung.

Teknik bermain yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan komunikasi. Suhesti, (2017) permainan komunikatif adalah *games* yang dapat memberikan individu pengalaman terkait dengan komunikasi. Triasmosari et al., (2015) juga menjelaskan permainan komunikatif dapat membantu individu lebih aktif dan termotivasi karena mendapatkan suasana belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, permainan komunikatif merupakan permainan yang dapat membantu individu dalam meningkatkan komunikasi, kerjasama, dan memotivasi individu dalam mengembangkan kemampuan sosial yang dimilikinya.

Eliasa, (2014) menjelaskan teknik permainan dapat membantu individu untuk bekerjasama dan memiliki kemampuan sosial setiap individu, mengoptimalkan komunikasi, dan menumbuhkan manajemen emosional hingga membangun harga diri.

Bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif dalam penelitian ini diduga dapat membantu individu untuk menambah pengalaman dalam komunikasi, kerjasama, saling menghargai, dan terbuka satu sama lain dengan menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan. Permainan yang dilakukan juga memiliki aturan-aturan serta peran yang jelas antar anggota.

Berdasarkan pada penjabaran topik penelitian di atas, penelitian ini memiliki maksud untuk membuktikan dapatkah bimbingan kelompok mampu meningkatkan hubungan sosial di antara teman sebaya melalui teknik permainan komunikatif? Maka dari itu, penelitian ini berjudul “Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Komunikatif untuk Meningkatkan Hubungan Sosial antar Teman Sebaya.”.

METODE

Rancangan Penelitian

Penelitian eksperimen adalah teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono, (2017) penelitian eksperimen ialah penelitian dengan mengkaji pengaruh suatu perlakuan dengan kondisi yang terkendali. Metode penelitian yang dipakai yaitu kuantitatif dengan desain penelitian *pre-experimental one group pre-test post-test*. Perlakuan yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari empat sesi. Sebelum dimulainya perlakuan, subjek terlebih dahulu diberikan tes awal. Lalu, diberikan perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif. Di akhir perlakuan, subjek diberikan *post-test* sebagai tes akhir guna melihat perbedaan dari sebelum dan sesudah diberikan layanan.

Penelitian berlangsung di UPT SMP Negeri 1 Gresik menggunakan sepuluh subjek penelitian yang akan diambil dari peserta didik kelas VIII dengan kecenderungan tingkat hubungan sosial antar teman sebaya rendah. Pengambilan subjek dilakukan dengan menggunakan *kuesioner* yang sudah dibagikan kepada peserta didik kelas VIII. Kemudian, dilakukan penilaian untuk mengetahui tingkat interaksi sosial antar teman sebaya dalam 3 kelompok yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Setelah itu, dipilih sepuluh peserta didik dijadikan subjek penelitian.

Variabel independen penelitian ini ialah bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif dengan definisi yang operasional yaitu bimbingan kelompok sebagai upaya yang diberikan kepada 2-10 peserta didik sebagai pencegahan dan pengembangan dengan memanfaatkan dinamika kelompok menggunakan teknik permainan komunikatif. Sedangkan, variabel dependennya yaitu hubungan sosial antar teman sebaya yang memiliki definisi operasional hubungan sosial antar teman sebaya sebagai kelompok remaja dengan tingkat umur dan kematangan yang sama yang saling berinteraksi dengan lingkungan

sekitar dengan indikator ketercapaian sebagai berikut: (a) keterbukaan individu (b) kerjasama individu (c) frekuensi hubungan individu.

Pengumpulan data menggunakan *kuesioner* berdasarkan aspek-aspek menurut Partowisastro. Instrumen penelitian dibuat dengan mengadaptasi dan memodifikasi dari penelitian sebelumnya milik (Rahmawati, 2016). Validitas dan reliabilitas *kuesioner* yang berfungsi sebagai alat penelitian harus dicek terlebih dahulu untuk mengetahui kesesuaian alat tersebut sebelum diberikan kepada siswa. Uji validitas menggunakan perhitungan statistik dengan rumus *product moment* dan uji reliabilitas diukur dengan menggunakan *Alpha Cronbach..* Validitas dan reliabilitas dilakukan pada 100 peserta didik kelas VIII di UPT SMP Negeri 1 Gresik. Hasil uji validitas diperoleh 9 item pernyataan yang tidak valid dari 41 item pernyataan, sehingga didapatkan 32 butir item pernyataan yang valid. Selanjutnya adalah dilakukan pengujian keandalan untuk mengetahui kepercayaan dari instrumen tersebut sebagai alat pengumpul data. Hasil uji reliabilitas sebesar 0,867 yang berarti sangat andal dihitung menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*.

Langkah terakhir yaitu melakukan analisis data. Data dianalisis menggunakan statistik nonparametrik yaitu uji *wilcoxon signed rank test*. Sugiyono, (2017) *statistic non parametric* merupakan perhitungan statistik yang tidak memerlukan adanya asumsi yang spesifik dan data tidak harus berdistribusi normal. Sehingga, *statistic non parametrik* biasanya disebut juga sebagai statistik bebas distribusi dan uji bebas asumsi. Pengambilan keputusan diambil dengan syarat H_a diterima jika nilai $Asymp.Sig < 0,05$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari pengukuran awal dijadikan bahan untuk menentukan subjek dalam penelitian. Pengukuran awal dalam penelitian ini dilakukan pada kelas VIII F dengan 30 peserta didik. Berdasarkan dari hasil pengukuran awal akan dikategorikan menjadi 3 kelompok, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Kategori ini berdasarkan pada hasil rata-rata dan standar deviasi. Adapun kategori skor sebagai berikut.

- Kelompok tinggi = ($mean + SD$) ke atas
= ($106,1 + 14,00$)
= 120 ke atas
- Kelompok sedang = ($mean - SD$) sampai ($mean + SD$)
= ($106,1 - 14,00$) sampai ($106,1 + 14,00$)
= 92,1 sampai dengan 120
- Kelompok rendah = ($mean - SD$) ke bawah
= ($106,1 - 14,00$)
= 92,1 ke bawah

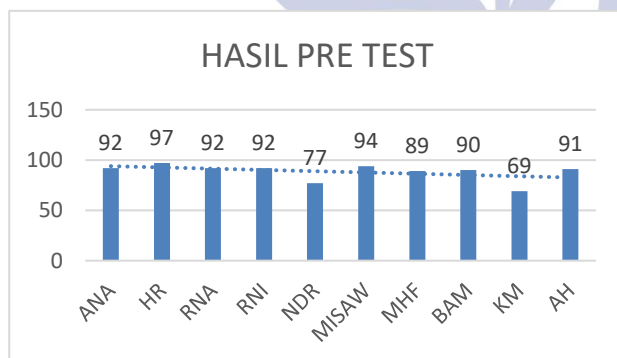
Dari kategori di atas terlihat bahwa dari 30 subjek terdapat 3 subjek berada pada kelompok tinggi, 19 subjek dengan kategori sedang, dan 8 subjek ada pada kelompok rendah. Dari hasil tersebut dipilih 10 subjek di mana 8 subjek termasuk dalam kelompok rendah dan 2 subjek termasuk pada kelompok sedang. Sepuluh subjek ini kemudian akan diberikan perlakuan atau *treatment* bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif. Adapun hasil *pre-test* pada 10 subjek penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pre-test Subjek Penelitian

NAMA RESPONDEN	SKOR PRE TEST	KATEGORI
ANA	92	Rendah
HR	97	Sedang
RNA	92	Rendah
RNI	92	Rendah
NDR	77	Rendah
MISAW	94	Sedang
MHF	89	Rendah
BAM	90	Rendah
KM	69	Rendah
AH	91	Rendah

Berdasarkan dari *table* di atas dapat direpresentasikan dalam grafik di bawah ini.

Grafik 1. Hasil Pre-test Subjek Penelitian



Berdasarkan hasil *pre-test* di atas, sepuluh subjek penelitian diberikan layanan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif.

Treatment pertama, diawali dengan membina hubungan baik antara peneliti dengan anggota kelompok. Fase pertama melakukan kontrak waktu untuk pertemuan-pertemuan selanjutnya. Setelah itu, *games* pertama yang dilakukan pada pertemuan ini yaitu membuat barisan. Pada permainan ini nantinya subjek penelitian harus mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru BK. Selanjutnya, pertemuan pertama diakhiri dengan berdiskusi terkait dengan apa saja yang sudah dilakukan dan pesan yang didapatkan setelah permainan dilakukan. Pada pertemuan ini masih sangat terlihat kecanggungan antar anggota kelompok. Saat permainan dilakukan, terlihat beberapa anggota saja yang menonjol dan berperan aktif untuk

membantu teman-temannya dalam menjalankan misi. Sehingga, pertemuan pertama ini masih kurang terlihat kerjasama dan komunikasi di antara mereka.

Perlakuan kedua, permainan yang dimainkan pada pertemuan ini yaitu pantomim beraksi. Sama seperti pertemuan sebelumnya, pertemuan diawali dengan berdoa dan membina hubungan baik antara peneliti dengan anggota kelompok. Setelah itu, peneliti menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan yaitu nantinya anggota kelompok dibagi menjadi 2 kelompok. Kemudian, kedua kelompok akan memilih salah satu anggota yang lain sebagai peraga. Selanjutnya, anggota kelompok yang lainnya akan bertugas menebak kalimat yang diperagakan oleh anggota kelompoknya. Nantinya kelompok yang menang akan memberikan tantangan kepada kelompok yang kalah sebagai hukuman. Pertemuan ini diakhiri dengan evaluasi selama kegiatan berlangsung. Evaluasi dari pertemuan kedua yaitu anggota kelompok sudah mulai terbuka satu sama lain. Meskipun masih terdapat 2 anggota kelompok yang merasa canggung. Namun, secara keseluruhan anggota kelompok terlihat senang dan antusias selama kegiatan berlangsung.

Treatment ketiga, pertemuan ini dibuka seperti pertemuan-pertemuan sebelumnya. Permainan yang dilakukan pada pertemuan ketiga ini yaitu satu goresan. Aturan permainan pada pertemuan ini nantinya anggota kelompok dibagi menjadi 3 kelompok. Lalu, akan disediakan gambar yang mana nantinya setiap kelompok harus melanjutkan gambar yang telah ditentukan menjadi sebuah gambar yang utuh. Tetapi, setiap kelompok hanya boleh melanjutkan gambar dengan satu gores saja dan bergantian hingga gambar menjadi utuh sesuai yang telah didiskusikan sebelumnya. Pertemuan ini juga diakhiri dengan evaluasi kegiatan yang sudah dilakukan dan ditutup dengan do'a. Pada pertemuan ketiga ini, terlihat anggota kelompok terlibat aktif dan dapat berkomunikasi satu sama lain dengan baik. Selain itu, anggota kelompok juga terlihat dapat bekerjasama dengan baik dan berani untuk mengungkapkan ide serta gagasannya.

Pertemuan terakhir, tahap pembukaan pada sesi ini seperti pada sesi-sesi sebelumnya. Permainan terakhir yang diberikan yaitu gambar unik atau tebak gambar. Anggota kelompok pada pertemuan ini akan dibagi menjadi dua kelompok. Setelah itu, anggota kelompok yang duduk di paling depan akan ditunjukkan gambar dan harus menggambar sesuai yang ditunjukkan. Lalu, setelah selesai digambar, gambar tersebut dioper kepada anggota kelompok yang lainnya hingga pada anggota terakhir yang bertugas sebagai penebak gambar. Anggota terakhir nantinya akan menggambar dan menebak gambar tersebut. Permainan ini berlangsung selama 30 menit dan diakhiri dengan evaluasi kegiatan bimbingan kelompok serta ucapan terimakasih sudah mengikuti kegiatan selama 4X

pertemuan. Pada pertemuan terakhir, terlihat anggota kelompok sudah memahami dan menerapkan nilai-nilai dari memiliki hubungan sosial antar teman sebaya yang baik. Hal ini tercermin dari kemampuan anggota kelompok sudah mampu berkomunikasi, bekerjasama, dan saling terbuka satu sama lain. Sehingga, tercipta keakraban dengan anggota kelompok lainnya serta dapat meningkatkan interaksi dengan teman sebayanya.

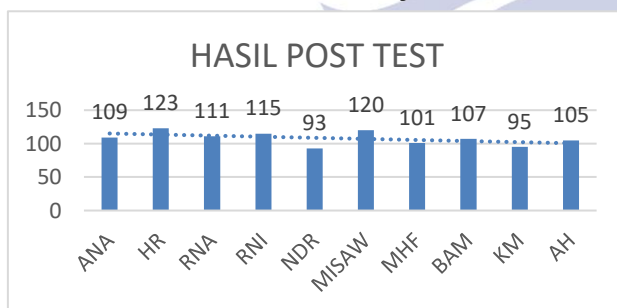
Setelah pemberian layanan selesai sebanyak 4X pertemuan, subjek penelitian akan diberikan *kuesioner* yang sama dengan sebelumnya tentang hubungan sosial antar teman sebaya sebagai tes akhir (*post-test*) guna melihat apakah terjadi perubahan sebelum dan sesudah diberikan layanan tersebut. Adapun hasil akhir sepuluh subyek penelitian sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil *Post-test* Subjek Penelitian

NAMA RESPONDEN	SKOR POST TEST	KATEGORI
ANA	109	SEDANG
HR	123	TINGGI
RNA	111	SEDANG
RNI	115	SEDANG
NDR	93	SEDANG
MISAW	120	TINGGI
MHF	101	SEDANG
BAM	107	SEDANG
KM	95	SEDANG
AH	105	SEDANG

Berdasarkan pada data tabel di atas, disajikan juga pada bentuk grafik sebagai berikut:

Grafik 2. Hasil *Post-test* Subjek Penelitian

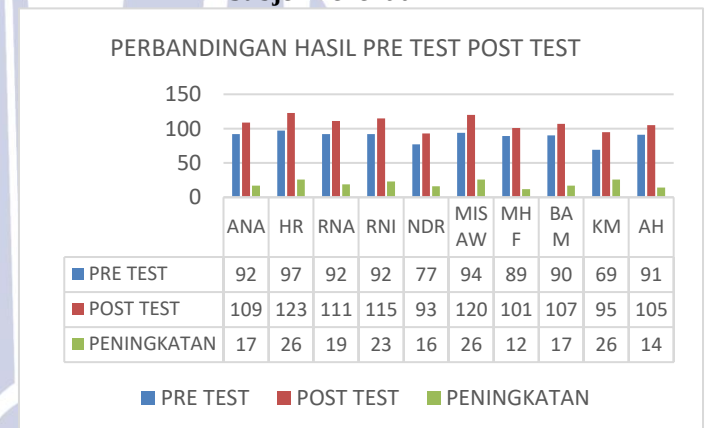


Dapat dilihat dari hasil tabel 2 dan grafik 2 di atas, diketahui bahwa terdapat peningkatan pada sepuluh subjek penelitian yaitu ANA, HR, RNA, RNI, NDR, MISAW, MHF, BAM, KM, dan AH berada dalam kelompok sedang dan tinggi. Agar dengan mudah melihat peningkatan yang diperoleh oleh sepuluh subjek di atas. Oleh karena itu, disajikan tabel dan grafik perbandingan hasil skor *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Skor *Pre-test* dan *Post-test* Subjek Penelitian

Nama	Pre Test			Post Test			Peningkatan	
	Skor	%	K	Skor	%	K	Skor	%
ANA	92	71,88	R	109	85,16	S	17	13,28
HR	97	75,78	S	123	85,94	T	26	20,31
RNA	92	71,88	R	111	86,72	S	19	14,84
RNI	92	71,88	R	115	89,84	S	23	17,97
NDR	77	60,16	R	93	72,66	S	16	12,50
MISAW	94	73,44	S	120	86,72	T	26	20,31
MHF	89	69,53	R	101	78,91	S	12	9,38
BAM	90	71,88	R	107	83,59	S	17	13,28
KM	69	53,91	R	95	74,22	S	26	20,31
AH	91	71,88	R	105	82,03	S	14	10,94
Rata-rata	88,3	69,22	R	107,9	84,30	S	19,6	15,31

Grafik 3. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Subjek Penelitian



Dari hasil tersebut, diketahui *mean* sebelum pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif adalah 88,3. Lalu, setelah diberikan layanan diperoleh hasil rata-rata sebesar 107,9. Sehingga, peningkatan yang diperoleh subjek penelitian sebesar 19,6.

Data yang sudah diperoleh di atas akan di analisis menggunakan uji Wilcoxon dengan bantuan *SPSS Statistics 26 For Windows*. Berikut ini hasil uji Wilcoxon yang telah diperoleh.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	Post Test - Pre Test
Z	-2.812 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Interpretasi dari hasil di atas yaitu diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* yaitu 0,005. Artinya 0,005 lebih kecil dari 0,05 atau $0,005 < 0,05$. Dari sini dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, yang artinya bimbingan kelompok

teknik permainan komunikatif efektif untuk meningkatkan hubungan sosial antar teman sebaya.

Pembahasan

Berlandaskan dengan hasil *kuesioner* yang sudah dilakukan sebelumnya, peneliti mengambil 10 subjek yang di antaranya delapan subjek memiliki kategori rendah dan dua subjek dengan kategori sedang. Pemilihan subjek ini didasari oleh Kemendikbud, (2016) POP BK tingkat SMP menjelaskan bahwa bimbingan kelompok ialah suatu proses pendampingan yang diberikan Guru BK kepada peserta didik dengan jumlah anggota 2-10 orang menjadi sebagai tindakan preventif dan untuk mengembangkan keterampilan peserta didik sesuai yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga merujuk pada pendapat yang dikemukakan oleh Nasution & Abdillah, (2019) bahwa bimbingan kelompok sebagai tindakan preventif untuk mengatasi kesulitan peserta didik. Oleh karena itu, terpilih 8 subjek penelitian dengan kategori rendah dan dilengkapi dengan 2 kategori sedang agar kedelapan subjek yang memiliki kategori rendah bisa segera mendapatkan pemahaman supaya tidak menjadi permasalahan yang dapat menghambat tugas perkembangannya.

Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya oleh Inayah & Nursalim, (2019) yang menunjukkan hasil bahwa permainan komunikasi merupakan langkah yang dapat diterapkan untuk meningkatkan interaksi teman sebaya yang diketahui berdasarkan dari hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian yang lain juga telah dilakukan oleh Setiawan & Lianawati, (2020) hasil yang diperoleh yaitu interaksi teman sebaya memang mampu ditingkatkan dengan teknik permainan pada bimbingan kelompok.

Pelaksanaan bimbingan kelompok yang dilakukan juga sesuai pada pendapat Sitorus, (2021) bimbingan kelompok ialah kegiatan yang efektif untuk peserta didik untuk meningkatkan kemampuan sosialisasi dan komunikasi guna membantu menjalani hidup di masa depan. Indikator yang ingin dicapai dalam penelitian ini juga merujuk pada aspek interaksi teman sebaya yang dikemukakan oleh Partowisastro, (1983) yaitu keterbukaan individu pada kelompok, kerjasama individu dalam kelompok, dan frekuensi pertemuan individu. Permainan yang dilakukan dalam bimbingan kelompok ini juga didasari pada pendapat yang diuraikan oleh Suhesti, (2017) permainan komunikatif adalah permainan yang mendukung peserta didik dalam mendapatkan pengalaman khususnya dalam membangun komunikasi.

Bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif dilaksanakan di ruang kelas VIII F dengan durasi waktu pertemuan kurang lebih 40 menit selama empat kali pertemuan. Terdapat empat permainan yang diberikan

selama pelaksanaan layanan berlangsung yaitu membuat barisan, pantomim beraksi, satu goresan, dan gambar unik atau tebak gambar. Keempat permainan ini membutuhkan komunikasi, kerja sama, dan keterbukaan diri yang membantu individu dalam mengoptimalkan hubungan sosial antar teman sebayanya melalui indikator yang dapat dicapai.

Pada awalnya, sepuluh subjek penelitian memang masih terlihat canggung dan tidak dapat terbuka. Tetapi, di pertemuan-pertemuan selanjutnya subjek penelitian mulai menerima kehadiran dirinya dalam kelompok dan mampu terbuka dengan teman sebayanya. Bukan hanya itu, komunikasi dan kerjasama mereka juga mulai terjalin dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil *post-test* yang diperoleh oleh subjek penelitian yaitu mengalami peningkatan sebesar 15,31%.

Selama pelaksanaan penelitian juga memiliki beberapa keterbatasan yang terjadi antara lain: keterbatasan dengan penyesuaian jadwal kegiatan KBM sekolah selama bulan ramadhan. Pelaksanaan *treatment* juga dilaksanakan setelah pulang sekolah dengan suasana bulan puasa. Keterbatasan yang terjadi akan memberikan pengaruh dalam pelaksanaan penelitian, sehingga peneliti melaksanakan alternatif penyelesaian yaitu dengan membuat kesepakatan bersama anggota kelompok untuk pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dan memberikan *reward* kepada anggota kelompok agar termotivasi dalam mengikuti layanan tersebut.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil yang sudah didapatkan di atas maka ditarik kesimpulan bahwa : 1) hubungan sosial antar teman sebaya siswa ada pada kelompok rendah sebelum diberikannya bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif. 2) tingkat hubungan sosial antar teman sebaya peserta didik meningkat setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif. 3) berdasarkan hasil uji Wilcoxon terbukti bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif efektif dalam meningkatkan hubungan sosial antar teman sebaya pada peserta didik kelas VIII F di UPT SMP Negeri 1 Gresik.

Saran

Beberapa saran dari peneliti untuk beberapa pihak-pihak terkait adalah: 1) bagi Guru BK atau Konselor diharapkan dapat terus melanjutkan pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan komunikatif dengan berbagai macam topik yang berbeda sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar tugas perkembangannya tercapai. 2) bagi peneliti selanjutnya dapat digunakan sebagai referensi atau rujukan yang akan dilakukan oleh peneliti selanjutnya. Sehingga, ketika peneliti ingin menggunakan penelitian dengan topik yang

sama maka dapat memilih subjek penelitian dengan lebih heterogen atau variatif agar pelaksanaan bimbingan kelompok dapat lebih berkembang ke depannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., & Asrori, M. (2019). Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik. Pt Bumi Aksara.
- Choeriyah, M. (2011). Upaya Meningkatkan Hubungan Sosial antar Teman Sebaya Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas Viii Smp Islam Wonopringgo Pekalongan.
- Choiriyah, N. (2019). Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Jati Agung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2019/2020. [Http://Repository.Radenintan.Ac.Id/9395/1/Pusat.Pdf](http://Repository.Radenintan.Ac.Id/9395/1/Pusat.Pdf)
- Eliasa, E. I. (2014). *Increasing Values Of Teamwork And Responsibility Of The Students Through Games: Integrating Education Character In Lectures. Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 123, 196–203. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1415>
- Ghea, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya melalui Bimbingan Kelompok Pada Siswa. Alibkin (Jurnal Bimbingan Dan Konseling). [Http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/alib/article/view/16506](http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/alib/article/view/16506)
- Hariastuti, R. T. (2012). Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Peer Group* untuk Meningkatkan Kemampuan Remaja Dalam Menjalin Persahabatan. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 2(2), 135. <https://doi.org/10.26740/jptt.v2n2.p135-140>
- Hoezein, A. M., & Jember, U. (2022). A . Konsep Teman Sebaya. March.
- Hurlock. (1991). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (S. M. Ridwan (Ed.); Edisi 5). Erlangga.
- Inayah, D., & Nursalim, M. (2019). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Komunikatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Plus Nurul Hikmah Pamekasan. Diah Inayah Bimbingan Dan Konseling , Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Surabaya Email : 53–61.
- Kemendikbud. (2016). Pop Bk Smp. Jakarta: Kemendikbud.
- Lestari, S. F., & Pratiwi, T. I. (2018). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Siswa Kelas X-Mia 3 Sma Islam Shafta Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 9(1).
- Melianasari, D. (2015). Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Melalui. 311–317.
- Mutiah, D. (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.
- Nasution, H. S., & Abdillah. (2019). Bimbingan Konseling “Konsep, Teori dan Aplikasinya” (R. Hidayat (Ed.)). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (Lpppi).
- Partowisastro, H. K. (1983). *Dinamika Psikologi Sosial*. Erlangga.
- Prayitno. (2017). *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Prayitno. (2018). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Pt Rineka Cipta.
- Rahmawati, I. (2016). Hubungan Interaksi Teman Sebaya dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Dinoyo 01 Malang. Skripsi Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 28–29.
- Risal, Henri Gunawan, & Alam, Fiptar Alam. (2021). Upaya Meningkatkan Hubungan Sosial Antar Teman. *Jubikops Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 1, 1–10. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/15127/14623>
- Santrock, John W. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Santrock, John W. (2012). *Perkembangan Masa Hidup* (13th, Jilid Ed.). Penerbit Erlangga.
- Setiawan, D., & Lianawati, A. (2020). *Group Play Therapy Efektif Meningkatkan Interaksi Sosial Teman Sebaya di Pkbm Mandiri Surabaya*. *Teraputik: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 257–263. <https://doi.org/10.26539/teraputik.42433>
- Sitorus, I. P. S. (2021). Meningkatkan Hubungan Sosial Yang Baik Antar Teman Sebaya melalui Layanan Bimbingan Kelompok di Kelas Viii Smp Negeri 2 Air Joman Tahun Pembelajaran 2020/2021. Skripsi, 26(2), 173–180. <http://www.ufrgs.br/actavet/31-1/artigo552.pdf>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhesti, E. (2017). 77 Games Berkarakter Dalam Bimbingan Konseling. Yrama Widya.
- Sukardi, D. K. (2008). *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan Dan Konseling di Sekolah*. Pt Rineka Cipta.
- Sumawati, H. (2019). Upaya Meningkatkan Hubungan Sosial Antar Teman Sebaya Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 20 Tasikmalaya. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 6(2), 105–110.
- Susilo, J., Mulyadi, A., & Utami, R. (2010). Pendidikan Remaja Sebaya. Pmi Pusat, 110.

- Triasmosari, N., Herpratiwi, H., & Sukirlan, M. (2015). Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Permainan Komunikatif Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan (Old)*, 3(2).
- Yusuf Syamsu. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Yusuf Syamsu. (2017). *Bimbingan dan Konseling Perkembangan: Suatu Pendekatan Komprehensif* (M. D. Wildani (Ed.)). Pt Refika Aditama.

