

PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK PERMAINAN MODIFIKASI SCRABBLE UNTUK MEMBANTU MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA

Application Of Scrabble Modification Game Groups Guidance To Helping Increase Sosial Interaction

Tamamul Abror

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
email: tamamul@gmail.com

ABSTRAK

Saat ini interaksi sosial remaja dirasa semakin berkurang, diantaranya adalah siswa yang hanya berteman dengan teman tertentu saja, pada saat berpapasan tidak saling menyapa, ketika ada diskusi kelompok hanya diam saja, dan sulit diajak bekerjasama ketika belajar kelompok. Mereka seolah-olah merasa tidak perlu adanya kontak dengan sesamanya dalam berinteraksi dan efek yang ditimbulkan adalah meningkatnya sikap individualitas remaja. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah penerapan bimbingan kelompok permainan *scrabble* modifikasi dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial. Penelitian ini menggunakan rancangan pre ekperimental berupa *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian ini adalah 8 siswa kelas VII B SMP Negeri 20 Surabaya yang memiliki skor kemampuan interaksi sosial rendah. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket kemampuan interaksi sosial. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan 4 pilihan jawaban yang terdiri dari sangat sesuai, sesuai, kurang sesuai dan tidak sesuai. Analisis data yang digunakan adalah statistik non parametric dengan uji tanda. Setelah diadakan analisis dengan menggunakan uji tanda, dapat diketahui bahwa $p = 0,004$ lebih kecil dari α sebesar $5\% = 0,05$. Artinya adanya perbedaan skor interaksi sosial antara sebelum dan sesudah penerapan bimbingan kelompok permainan *scrabble* modifikasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa setelah diterapkan bimbingan kelompok permainan *scrabble* modifikasi maka diputuskan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti hipotesis penelitian yang berbunyi "penerapan bimbingan kelompok teknik permainan *scrabble* modifikasi untuk membantu meningkatkan interaksi sosial siswa" diterima. Implikasi penelitian ini ialah komunikasi, kontak sosial, kerjasama, dan persaingan.

Kata Kunci : Bimbingan Kelompok, Permainan *Scrabble* , Interaksi Sosial

Application Of Scrabble Modification Game Groups Guidance To Helping Increase Sosial Interaction

Guidance and Counseling, Faculty of Education, State University of Surabaya,
email: tamamul@gmail.com

ABSTRACT

Currently, adolescents felt social interaction be on the wane, such as students who are just friends with certain friends, to not greet each other as they passed, when there was discussion groups just stay quiet, and difficult to work with each other when study group. They feel no need for a direct contact with each other and the effect is the increasing individuality of adult. The purpose of this research was to examine of the scrabble modification game groups guidance can increase the sosial interaction. This research was designed as experimental of one-group pretest posttest. The object of the research was 8 students of class VII B SMP Negeri 20 Surabaya who had score ability of social interaction. Data collection methods used are questionnaires social interaction. Type of questionnaire used was a questionnaires enclosed with 4 choice answers consisting of a highly suitable, suitable, less suitable and not suitable. Analysis of the data using non parametric statistics with the sign test. After having conducted the analysis using the sign test, it was known that $p = 0,004$ less that the α of $5\% = 0,05$. It was after the implementation of scrabble game groups guidance, students have increasing ability of social. Based on these conclusions, the results of this research can be used as a reference to develop guidance and counseling services, particularly in providing help on the students who experience difficulties in social interaction by conducting activities that use a team approach.

Key Terms: *Groups Guidance, Scraabble Game, Sosial Interaction*

PENDAHULUAN

Siswa sekolah menengah pertama adalah termasuk dalam tingkatan usia pada masa awal remaja yaitu 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 2009: 134) menyatakan bahwa awal masa remaja merupakan masa transisi. Selain itu juga 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.

Salah satu tugas perkembangan masa remaja adalah mencapai jati dirinya yang dapat dilakukan melalui pergaulan hidup, baik dengan keluarga, guru, maupun teman sebaya (Wilis, 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 di lingkungan 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 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 keterangan dari guru BK SMP Negeri 20 Surabaya yang dilaksanakan tanggal 22 Januari 2014, terdapat 25% dari jumlah siswa yang ada yaitu 380 di kelas VII. Guru BK menjelaskan beberapa gejala yang menunjukkan terjadinya kemampuan interaksi sosial rendah siswa tersebut, diantaranya adalah siswa yang hanya berteman dengan teman tertentu saja, ketika ada diskusi kelompok hanya diam saja, dan sulit diajak bekerjasama ketika belajar kelompok. Hal ini menimbulkan interaksi sosial antar siswa akan tetap rendah, tidak ada rasa saling peduli antara siswa yang satu dengan siswa yang lain, tidak ada kerjasama yang terjalin antara siswa yang satu dan yang lain, tidak ada komunikasi yang baik antara siswa yang satu dengan yang lain, dan siswa hanya akan berteman dengan teman-teman tertentu saja.

Berdasarkan dari hasil pengamatan di lapangan yang dilaksanakan tanggal 22 Januari 2014, yang dilaksanakan di dalam kelas VII-B yang telah direkomendasikan oleh guru BK, rata-rata siswa

memiliki latar belakang kelas tersebut adalah kelas yang memiliki nilai rata-rata terbaik di kelas VII. Data tersebut diperoleh melalui wawancara dengan konselor sekolah. Lalu berdasarkan hasil angket interaksi sosial yang telah disebar oleh peneliti, bahwa 8 dari 38 siswa memiliki skor tinggi mengenai interaksi sosial rendah.

Gejala rendahnya kemampuan interaksi sosial yang ada di kelas VII-B dapat diketahui dari sikap yang kurang peduli antar sesama siswa, dan mereka saling berlomba-lomba untuk menjadi terbaik dalam kelas tersebut. Namun ketika berkelompok, terlihat sekali sikap individual antar sesama, 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 masih berada di sekolah dasar.

Berdasarkan data yang diperoleh diatas 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 (2003:58), yang menyatakan bahwa interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu (1) adanya kontak sosial dan (2) adanya komunikasi.

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 suatu hubungan keterkaitan dengan individu lainnya.

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 baik lingkungan disekitar keluarga, sekolah dan lingkungan sekitar rumah. Sehingga dapat menyebabkan sikap 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 dan menunjukkan bahwa manusia harus dapat

bekerjasama dengan orang lain baik secara kelompok ataupun secara individu.

Untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa tersebut perlu bantuan konselor untuk mengatasinya. Dan terdapat beberapa alternatif yang dapat diberikan 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 *Scrabble*. Permainan *Scrabble* adalah permainan susun kata dalam bahasa Inggris yang dimainkan

oleh 2 (dua) sampai 4 (empat) orang pemain papan permainan berukuran 15 x 15 (Spear. J.W: 2013). Pada setiap perputaran permainan, setiap pemain akan diberikan 7 (tujuh) buah huruf secara acak untuk selanjutnya disusun menjadi kosakata yang terdapat dalam kamus. Sehingga permainan ini sangat menguji seberapa besar penguasaan pemain terhadap kosakata dalam bahasa Inggris (vocabulary). Selain menguji penguasaan kosakata pemain, permainan ini juga menuntut strategi pemain dalam menentukan kata mana yang akan digunakan karena setiap huruf-huruf yang ada diberi nilai tertentu. Sehingga pemilihan huruf yang tepat akan berpengaruh terhadap skor pemain yang diperoleh juga akan semakin tinggi

Permainan *Scrabble* ini adalah permainan *Scrabble* adalah merek dagang milik Murfett Regency di Australia, karena sebenarnya permainan ini adalah permainan individu, tetapi dalam pelaksanaannya pada penelitian ini, permainan *Scrabble* ini akan dilakukan dalam bentuk kelompok.

Dengan teknik permainan *Scrabble* yang bertema 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 pelaksanaan bimbingan kelompok, permainan *Scrabble* akan dimodifikasi atau dirubah sedemikian rupa dan disesuaikan agar dapat diaplikasikan dalam layanan bimbingan kelompok. Pelaksanaan bimbingan tersebut diharapkan dapat memunculkan interaksi sosial dalam permainan. Dalam bermain permainan *Scrabble* yang telah dimodifikasi, adanya kerjasama sangat penting. Peserta bimbingan kelompok akan dibagi menjadi dua kelompok yang akan saling bersaing untuk memenangkan permainan *Scrabble* yang telah dimodifikasi. Dengan kerjasama

yang baik dalam kelompok yang dapat memenangkan permainan *Scrabble* yang telah dimodifikasi. Kerjasama merupakan salah satu bentuk dari adanya interaksi sosial. Dengan adanya kerjasama dalam penerapan modifikasi permainan *Scrabble*, diharapkan muncul kontak sosial dan komunikasi sehingga akan terbentuk interaksi sosial antarsiswa.

Dalam teknik permainan *Scrabble* 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.

Kegiatan yang akan dilakukan dalam bimbingan kelompok akan dibuat lebih menarik dari kegiatan bimbingan kelompok yang dilakukan di sekolah sebelumnya, karena permainan ini belum pernah dilakukan dalam kegiatan bimbingan kelompok di SMP Negeri 20 Surabaya. Dengan adanya inovasi baru dalam bimbingan kelompok diharapkan siswa akan lebih semangat dan tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.

Melalui penjelasan yang telah diungkapkan diatas, maka peneliti terdorong dan tertarik untuk dijadikan suatu penelitian mengenai "Penerapan bimbingan kelompok teknik permainan *Scrabble* untuk membantu meningkatkan interaksi sosial siswa"

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *pre-eksperimental design* dalam bentuk *one group pre-test - post-test*. Dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subjek 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 atau tidaknya perbedaan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Rancangan ini dapat digambarkan dalam pola sebagai berikut:



HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Hasil *Pre-test*

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII B SMP Negeri 20 Surabaya yang teridentifikasi memiliki interaksi sosial yang rendah. Untuk

menentukan subyek penelitian, maka dilakukan pengukuran interaksi sosial siswa melalui angket terhadap 38 siswa yang berada di kelas VII B tersebut. Pemberian angket dilaksanakan pada tanggal 7 Juni 2014.

Pemberian angket interaksi sosial bertujuan untuk menentukan subyek sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok permainan *Scrabble* modifikasi untuk kemudian dijadikan sebagai subyek penelitian. Berdasarkan hasil penghitungan skor angket yang diperoleh, maka dapat disajikan hasil pengolahan data dan penghitungan angket interaksi sosial pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Surabaya.

Dari hasil penyekoran tersebut diambil 8 siswa yang memiliki skor terendah karena dalam pemberian *treatment*, siswa bisa memiliki kesempatan yang sama dalam memainkan permainan *Scrabble*. Sehingga 8 siswa tersebut dijadikan sebagai subyek penelitian. Hasil tes penentuan subyek yang diperoleh 8 siswa tersebut dapat digunakan sebagai hasil *Pre-Test* sehingga tidak perlu melaksanakan *pre-test* ulang.

Tabel Data hasil Skor *Pre-test* Angket Kemampuan Interaksi Sosial Siswa

No.	Nama	Skor <i>Pre-test</i>
1.	A	144
2.	B	122
3.	C	128
4.	F	146
5.	J	121
6.	T	129
7.	V	143
8.	CC	146
	Rata-rata	121,125

Data Hasil *Post-test*

Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan Bimbingan kelompok pada 8 siswa yang memiliki interaksi sosial rendah, selanjutnya konselor memberikan angket yang berfungsi sebagai *post-test*. Angket *post-test* ini sama dengan angket yang diberikan oleh konselor di awal sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*), tujuannya adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan skor interaksi sosial pada siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan bimbingan kelompok dengan topik tugas. Pemberian *Post-test* dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 20 Juni 2014 dengan memberikan angket pada subyek penelitian.

Jadi total pertemuan yang dilakukan adalah sebanyak 6 pertemuan dengan rincian yaitu 4 kali pertemuan, ditambah *pre-test* dan *posttest* masing-masing satu kali pertemuan. Adapun hasil *post-test* tercantum pada tabel 4.3 tentang data hasil interaksi sosial.

Tabel Data hasil Skor *Post-test* Angket Kemampuan Interaksi Sosial Siswa

No.	Nama	Skor <i>Post-test</i>
-----	------	-----------------------

1.	A	164
2.	B	145
3.	C	148
4.	F	167
5.	J	154
6.	T	156
7.	V	158
8.	CC	162
	Rata-rata	156,75

Berdasarkan grafik di atas diperoleh keterangan bahwa subyek yang memperoleh nilai minimal adalah B dengan skor 145 sedangkan nilai maksimal diperoleh oleh F dengan nilai 167 rata-rata nilai skor *Post-test* ini adalah 156,75.

Hasil penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan uji tanda atau *sign test*. Uji tanda ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir. Kondisi berlainan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skorkemampuan interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah perlakuan yaitu pemberian *bimbingan* kelompok dengan teknik diksusi kelompok. Berikut hasil analisis skor angket kemampuan interaksi sosial siswa dengan pengukuran *Pre-test* dan *Post-test* dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa yang menunjukkan tanda positif (+) berjumlah 8 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 $\rho_{tabel} = 0,004$. Bila dalam ketetapan α (tarafkesalahan) sebesar 5% adalah 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa harga $0,004 < 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik diksusi kelompok dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VIII-B SMP Negeri 20 Surabaya.

Analisis Individual

Berikut ini akan disajikan penjelasan mengenai hasil analisis secara individual subjek penelitian, yaitu:

a. Subyek A

Subyek A memiliki skor *pre-test* 144 dan *post-test* 164. Hal ini menunjukkan bahwa A mengalami perubahan setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil pengamatan, pada awal pertemuan A menunjukkan sikap yang pasif. A merupakan seorang siswa yang pendiam. Dia hanya bermain dan berkumpul dengan teman tertentu. Melalui permainan modifikasi *scrabble*, A dapat mengikuti kegiatan dengan baik. A dapat bekerja sama dengan baik bersama teman sekelompoknya. A mampu menunjukkan kontak dan komunikasi melalui kartu interaksi yang terdapat pada permainan modifikasi *scrabble*.

b. Subyek B

Subyek B mengalami peningkatan interaksi sosial, hal tersebut ditunjukkan oleh hasil *pre-test* yang mendapatkan skor 122 sedangkan skor *post-test* 145 sehingga menunjukkan bahwa B mengalami peningkatan skor dari hasil *Pre-test* ke *Post-test* sebesar 23 poin. Sebelum perlakuan, B kurang bisa membaur dengan teman lainnya. Dia lebih sering berkumpul dengan siswa-siswa tertentu dan cenderung merasa malu-malu jika bergabung dengan teman lainnya. Melalui permainan modifikasi *scrabble*, B dapat mengikuti kegiatan dengan baik, Dalam permainan modifikasi *scrabble* B mampu menunjukkan kerja sama dan saling berinteraksi melalui instruksi dalam kartu interaksi yang mengharuskan B untuk mempraktekkannya. B juga sering memulai bercanda saat permainan berlangsung sehingga menghidupkan suasana saat bermain.

c. Subyek C

Subyek C mengalami peningkatan interaksi sosial, hal tersebut ditunjukkan oleh hasil *pre-test* yang mendapatkan skor 128 sedangkan skor *post-test* 148 sehingga menunjukkan bahwa C mengalami peningkatan skor dari hasil *Pre-test* ke *Post-test* sebesar 20 poin. Sebelum dilakukan perlakuan subyek C kesulitan dalam menyampaikan pendapat dalam kelompok. C juga hanya bisa akrab dengan teman laki-laki sehingga dia jarang berinteraksi dengan teman yang perempuan. Saat C mendapat giliran bermain modifikasi *scrabble*. C dapat mengikuti kegiatan dengan baik, C awalnya terlihat malu-malu ketika dia mendapat partner perempuan. Melalui kartu interaksi, C mulai dapat membiasakan diri dan mampu menunjukkan C dapat berkomunikasi dengan baik, C juga dapat bekerja sama dengan baik dengan temannya.

d. Subyek F

Subyek F mengalami peningkatan interaksi sosial, hal tersebut ditunjukkan oleh hasil *pre-test* yang mendapatkan skor 146 sedangkan skor *post-test* 167 sehingga menunjukkan bahwa F mengalami peningkatan skor dari hasil *Pre-test* ke *Post-test* sebesar 21 poin. Sebelum dilakukan perlakuan F seorang yang pemalu dan merasa kurang percaya diri ketika berbicara dengan orang banyak. Melalui permainan modifikasi *scrabble*, F dapat mengikuti kegiatan dengan baik. F dapat bekerja sama dengan baik dengan temannya meskipun pada awalnya canggung. Pada saat dia bermain. F awalnya agak malu karena berpasangan dengan teman laki-laki namun tidak lama pada saat permainan F pun mampu menyesuaikan diri dan F menunjukkan persaingan positif dalam permainan, hal ini terlihat F mendominasi dalam permainan tersebut dan mampu memenangi permainan.

e. Subyek J

Subyek Subyek J mengalami peningkatan interaksi sosial, hal tersebut ditunjukkan oleh hasil *pre-test* yang mendapatkan skor 121 sedangkan skor *post-test* 154 sehingga menunjukkan bahwa J mengalami peningkatan skor dari hasil *Pre-test* ke *Post-test* sebesar 33 poin. J termasuk siswa pendiam. J termasuk tertutup dan cenderung pasif. Melalui permainan modifikasi *scrabble*, J dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Saat bermain J dapat memunculkan interaksi melalui kartu interaksi yang diharuskan J untuk menjawab dan mempraktekkan bentuk interaksi dalam kartu interaksi. Melalui kegiatan tersebut J bisa lebih berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman yang lain. J mampu bekerja sama dengan baik, hal ini ditunjukkan kekompakan dalam kelompoknya sehingga J dapat menyelesaikan permainan tersebut.

f. Subyek T

Subyek T mengalami peningkatan interaksi sosial, hal tersebut ditunjukkan oleh hasil *pre-test* yang mendapatkan skor 129 sedangkan skor *post-test* 156 sehingga menunjukkan bahwa T mengalami peningkatan skor dari hasil *Pre-test* ke *Post-test* sebesar 27 poin. T termasuk siswa yang pandai. Namun juga termasuk anak yang tertutup. T merasa grogi ketika berbicara di depan teman-temannya yang banyak. T mau berkelompok bila ada yang mengajak. T juga merasa grogi jika harus berbicara dengan teman perempuan bahkan sering pula salah tingkah. Melalui permainan modifikasi *scrabble*, T dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Saat bermain. T dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan teman yang lain melalui kartu interaksi yang mewajibkan untuk menjawab pertanyaan dan menunjukkan bentuk interaksinya kepada teman maupun dengan lawan bermainnya dan T dapat melaksanakannya dengan baik. Meskipun awalnya pendiam, dia selalu dapat menjawab pertanyaan yang diberikan dengan baik dan mampu menguasai permainan dalam hal ini T mampu menunjukkan persaingan secara positif.

g. Subyek V

Subyek V mengalami peningkatan interaksi sosial, hal tersebut ditunjukkan oleh hasil *pre-test* yang mendapatkan skor 143 sedangkan skor *post-test* 158 sehingga menunjukkan bahwa V mengalami peningkatan skor dari hasil *Pre-test* ke *Post-test* sebesar 25 poin. V juga termasuk juga siswa pendiam. V adalah anak pemalu. V anak yang santun dan cenderung lugu. Dia juga merasa kurang percaya diri di depan temannya. Melalui permainan modifikasi *scrabble*, V dapat mengikuti kegiatan dengan baik, V meskipun awalnya pasif, namun V mampu menunjukkan interaksi dan komunikasi melalui kartu interaksi. Saat permainan V mampu mengikuti dan menjawab setiap pertanyaan dalam kartu interaksi. Setelah mengikuti kegiatan kelompok, V merasa lebih senang dan agak tidak malu lagi ketika dia berbicara lagi dengan temannya.

h. Subyek CC

Subyek CC mengalami peningkatan interaksi sosial, hal tersebut ditunjukkan oleh hasil *pre-test* yang mendapatkan skor 146 sedangkan skor *post-test* 162 sehingga menunjukkan bahwa CC mengalami peningkatan skor dari hasil *Pre-test* ke *Post-test* sebesar 6 poin. CC memiliki permasalahan yaitu cenderung pemalu dan sulit untuk memulai pembicaraan. Melalui permainan modifikasi scrabble, CC dapat mengikuti kegiatan dengan baik. CC dapat terlibat aktif berinteraksi melalui kartu interaksi, CC mampu menjawab dan mempraktekkan instruksi dengan baik. hal ini menunjukkan bahwa CC mampu melakukan kontak, berkomunikasi dan bekerja sama dengan baik dalam permainan modifikasi scrabble.

Dari hasil perlakuan yang sudah diberikan, dapat diketahui bahwa dengan adanya pemberian bimbingan kelompok permainan scrabble interaksi sosial pada siswa, interaksi sosial pada siswa meningkat, hal itu ditunjukkan siswa mampu melaksanakan dan mengimplementasikan bimbingan kelompok permainan modifikasi scrabble dengan baik. Penggunaan kartu interaksi dapat melibatkan siswa untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi, Sehingga hasil yang didapat dari seluruh subjek yang mendapatkan perlakuan berhasil dengan baik dan kemampuan interaksi sosial mengalami peningkatan. Pemberian bimbingan kelompok permainan scrabble interaksi sosial ini ditujukan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa yaitu melalui materi-materi interaksi sosial yang diselipkan dalam permainan scrabble tersebut.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan proses analisis data yang dilakukan dengan menggunakan uji tanda atau *sign test* menunjukkan bahwa $\rho = 0,004$ lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ sehingga H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima, artinya bimbingan kelompok belajar dapat membantu meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII B SMP Negeri 20 Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan permainan Scrabble interaksi sosial, yang dilihat dengan adanya perbedaan skor antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Setelah mendapatkan perlakuan bimbingan kelompok permainan scrabble interaksi sosial, dari hasil skor *post-test* dapat diketahui bahwa kemampuan interaksi sosial siswa mengalami peningkatan. Adapun perubahan skor antara lain:

No.	Subyek	Pre-test (XB)	Post-test (XA)	Tanda
1.	A	144	164	+20
2.	B	122	145	+23
3.	C	128	148	+20
4.	F	146	167	+21

5.	J	121	154	+33
6.	T	129	156	+27
7.	V	143	158	+25
8.	CC	146	162	+16

Dengan diberikannya layanan bimbingan kelompok permainan scrabble interaksi sosial, kemampuan interaksi sosial pada siswa dapat meningkat. Siswa yang cenderung pendiam, pasif, dan tidak suka kegiatan kelompok menjadi lebih aktif dalam kegiatan berkelompok maupun berinteraksi dengan teman yang lain. Fitur-fitur yang terdapat pada permainan modifikasi *scrabble* tersebut mengharuskan siswa untuk saling berinteraksi dalam kegiatan tersebut baik dengan teman sekelompok maupun antar kelompok sehingga terjadi kontak sosial dan komunikasi antar sesama.

Perangkat dan tata cara permainan modifikasi scrabble membuat siswa diharuskan untuk saling kontak sosial dan berkomunikasi baik dengan rekan ataupun lawan bermain yang di *setting* dalam aturan bermain yang telah diatur dalam permainan modifikasi scrabble. Permainan scrabble diatur secara berkelompok akan menimbulkan siswa untuk bekerjasama untuk menyelesaikan permainan. Adanya lawan bermain dalam permainan dapat menimbulkan persaingan secara positif yaitu bersaing untuk memperoleh skor tertinggi dan memenangkan permainan. Lalu dengan adanya fitur kartu interaksi yang berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta dan mempraktekkan bentuk interaksi yang ada di dalam kartu dapat memunculkan berbagai interaksi dan komunikasi baik rekan bermain ataupun lawan bermain sehingga interaksi sosial siswa itu dimunculkan saat permainan berlangsung

Siswa mengalami perubahan dalam berhubungan dengan teman. Sebelum diberikan perlakuan siswa mengalami kesulitan dalam memulai berkomunikasi dengan orang lain khususnya dengan orang baru dan belum dekat, Siswa cenderung menjadi seorang yang pendiam. Kesulitan dalam menyampaikan pendapat dan kurangnya kepercayaan diri berbicara dengan orang lain juga dialami siswa. Siswa mulai merasa nyaman dengan teman lainnya dan merasa dapat lebih akrab setelah mengikuti kegiatan dengan baik, siswa mulai dapat menyampaikan pendapat meskipun hanya pada kelompok kecil. Siswa merasa mulai semakin dekat dengan seluruh teman dalam kelompok kecil setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok. Seperti yang telah diungkapkan oleh Hartinah (2009) bahwa dengan pendekatan kelompok diperoleh beberapa keuntungan, antara lain : anak dapat membandingkan potensi dirinya dengan yang lain; sikap-sikap anak dapat dikembangkan seperti toleransi, saling menghargai, kerjasama, tanggung jawab, disiplin, kreativitas, dan sikap kelompok lainnya; dapat menghilangkan beban-beban moril

seperti malu, penakut, dan sifat-sifat egoistis, agresif, manja dan sebagainya; dapat menghilangkan ketegangan-ketegangan emosi, konflik-konflik, kekecewaan, curiga mencurigai, iri hati dan sebagainya; dan dapat mengembangkan gairah hidup dalam melakukan tugas, suka menolong, disiplin, dan sikap-sikap sosial lainnya.

Sejalan dengan pendapat Alex Sobur (2003) masa remaja awal merupakan masa transisi, yang di dalamnya masih terdapat unsur permainan sosial yang di dalamnya memiliki aturan, maka dengan adanya penerapan bimbingan kelompok permainan *scrabble* interaksi sosial dapat dijadikan suatu alternatif untuk membantu meningkatkan kemampuan interaksi sosial. Karena di dalam permainan *scrabble* interaksi sosial siswa akan dituntut untuk melakukan kontak sosial, berkomunikasi, meniru perilaku yang baik dari teman-temannya, bersaing untuk memenangkan permainan, dan bekerjasama dengan siswa lainnya dalam satu kelompok untuk menyelesaikan permainan tersebut, baik dilakukan secara verbal maupun non verbal.

Dari hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yang berbunyi "Penerapan bimbingan kelompok permainan *scrabble* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa kelas VII-B SMP Negeri 20 Surabaya.", dapat diterima.

Dalam catatan penelitian ini, pemberian bimbingan kelompok dilaksanakan di musholla dikarenakan terbatasnya ruangan yang ada yang cocok sebagai tempat bimbingan kelompok, hal ini menimbulkan peserta bimbingan kelompok terganggu oleh siswa diluar bimbingan kelompok.

Dalam pemberian bimbingan kelompok permainan modifikasi *scrabble* dalam meningkatkan interaksi sosial jarak antara pre-test dan post test yang diantara itu diberikan bimbingan kelompok permainan modifikasi *scrabble* dimungkinkan terdapat faktor-faktor lain yang tidak diamati dalam penelitian ini karena terbatasnya waktu dalam penelitian, misalnya pengaruh keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat,. Dalam penelitian ini faktor-faktor lainnya tidak diamati. Seyogyanya untuk penelitian lebih lanjut faktor-faktor lainnya perlu diperhatikan dan dapat digunakan untuk penelitian lanjut.

permainan modifikasi *scrabble* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa kelas VII B di SMP Negeri 20 Surabaya. Berdasarkan hasil analisis dengan uji tanda dapat disimpulkan bahwa "penerapan bimbingan kelompok permainan modifikasi *scrabble* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa kelas VII SMP Negeri 20 Surabaya dapat diterima".

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, maka ada beberapa saran yang diberikan, sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah

Pada saat penelitian, peneliti belum bisa optimal meskipun sudah diberikan keleluasaan oleh sekolah namun tempat pemberian bimbingan kelompok dilaksanakan di musholla dan cenderung mudah terganggu oleh siswa diluar bimbingan kelompok, oleh karena itu saran untuk pihak sekolah hendaknya dalam pemberian layanan bimbingan kelompok bisa menggunakan ruangan yang tenang dan nyaman.

2. Bagi konselor sekolah

Dengan adanya bukti bahwa bimbingan kelompok permainan *Scrabble* dapat meningkatkan interaksi sosial pada siswa, konselor sekolah lebih meningkatkan dan melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok ini dengan baik serta peran aktif konselor dalam membantu siswa menghadapi masalahnya lebih ditingkatkan lagi agar siswa mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

3. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain yang tertarik untuk meneliti tentang penerapan bimbingan kelompok permainan modifikasi *scrabble* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut, sehingga penelitian ini dapat menjadi lebih luas cakupannya.

Selain itu, hendaknya peneliti selanjutnya lebih memperhatikan variabel lain yang tidak diamati dalam penelitian ini karena terbatasnya waktu penelitian, misalnya pengaruh keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat, agar hasil penelitian dapat lebih akurat serta memungkinkan tercapainya tujuan secara maksimal. Selain itu, dalam pemberian perlakuan tidak hanya diberikan 6 kali pertemuan tetapi dapat lebih dari itu.

PENUTUP

Simpulan

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil analisis penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan skor interaksi sosial sebelum dan sesudah diberikan bimbingan kelompok permainan *scrabble* pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Surabaya. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya bahwa hipotesis statistik yang berbunyi bimbingan kelompok

DAFTAR PUSTAKA

- Sobur, Alex. 2009. *Psikologi Umum*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Wilis, Sofyan. 2010. *Remaja Dan Masalahnya*. Bandung: Alfabeta.
- Soekanto, Soerjono. 2003. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.

Spear. J.W. 2014. Pengenalan Permainan *Scrabble* (Online). <http://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Scrabble>, Diakses 21 Januari 2014 Jam 20.00

Hartinah, Siti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung : PT Refika Aditama



UNESA

Universitas Negeri Surabaya