



Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Communication Games* Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII A SMP N 34 Semarang

Carissa Octora Wandasri[✉], Sugiyo, Ninik Setyowani

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima 5 Maret 2018
Disetujui 7 Maret 2018
Dipublikasikan 16 Maret 2018

Keywords:
Communication games ;
Group guidance; Social
interaction.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat interaksi sosial siswa dengan memanfaatkan layanan bimbingan kelompok teknik communication games pada siswa sekolah menengah pertama. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan fenomena yang ada di SMP Negeri 34 Semarang yang menunjukkan bahwa adanya siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang bervariasi yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen dan dilaksanakan selama 8 sesi, kegiatan dilaksanakan selama 40-60 menit. Dengan sampel 12 anak dari populasi 36 anak dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling. Alat pengumpulan data menggunakan skala interaksi sosial dan observasi, dengan reliabilitas 0.868 untuk skala interaksi sosial. Adapun teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu Wilcoxon Match Pairs Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa antara kematangan emosi dengan kemampuan penyesuaian diri memiliki hubungan yang signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial siswa. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji wilcoxon, maka nilai ($Z = -2,803, 0,005 < 0,05$). Setelah mendapatkan treatment jika dibandingkan dengan sebelum mendapatkan treatment. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian bimbingan kelompok teknik communication games sesuai dengan prosedur cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa.

Abstract

This study aims to find out how much the level of social interaction of students by utilizing the guidance services group communication techniques games on junior high school students. This research was conducted based on the phenomenon in SMP Negeri 34 Semarang which showed that there are students who have various social interaction ability that is very low, low, medium, high and very high. This research uses experimental research design and conducted for 8 sessions, the activity is carried out for 40-60 minutes. With a sample of 12 children from a population of 36 children with purposive sampling technique. The data collection tool uses social interaction and observation scale, with reliability of 0.868 for social interaction scale. The technique used to test the hypothesis is Wilcoxon Match Pairs Test. The results showed that between emotional maturity with the ability to adjust themselves have a significant relationship. The results showed that group guidance services can improve students' social interaction. Based on calculations using the wilcoxon test, then the value ($Z = -2.803, 0.005 < 0.05$). After getting treatment when compared with before getting treatment. This indicates that giving guidance of group technique of communication games in accordance with procedure is effective enough to improve ability of social interaction of student.

How to cite: Wandasari, C.O., Sugiyo, Ninik Setyowani. (2018). Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Communication Games* Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII A SMP N 34 Semarang. *Indonesian Journal of Guidance And Counseling: Theory And Application*, 7(1), 60-66.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

PENDAHULUAN

Dalam menghadapi dunia sekitar individu tidak bersifat pasif, tetapi bersifat aktif, artinya individu berusaha mempengaruhi, menguasai dan mengubah semua batasan. Demikian pula sebaliknya, artinya berusaha mempengaruhi peranan terhadap individu, artinya melalui individu dapat mempengaruhi individu lain berupa tingkah laku, perbuatan, sikap, pikiran, perasaan, kemauan dan sebagainya. Perlu diketahui bahwa sifat kerja pada individu adalah sosial, sebab pekerjaan pasti menimbulkan respon pada orang lain. Disini apabila seorang individu memiliki kesulitan dalam melaksanakan interaksi sosial maka kemungkinan besar individu tersebut akan mengalami kesulitan dalam lingkungan sosialnya.

Interaksi sosial sangat berkaitan dengan hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu yang satu dapat mempengaruhi individu lain atau sebaliknya Bonner (dalam Sugiyono, 2006). Selanjutnya Brooks menyatakan bahwa di dalam interaksi terdapat aktivitas yang bersifat resiprokal, demi kebutuhan bersama yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku dan perbuatan. Interaksi berlanjut dengan adanya hubungan *take and give*. Kuatnya hubungan timbal balik dalam sebuah interaksi akan menghasilkan struktur dari hubungan dan menunjukkan pada saat tertentu bagaimana hubungan itu akan berakhir (Sugiyono, 2006).

Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara individu satu dengan individu lainnya di mana individu yang satu dapat mempengaruhi individu yang lainnya sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik (Walgito, 2000). Sama halnya menurut Maryati dan Suryawati (2003) yang menyatakan bahwa, interaksi sosial adalah kontak atau hubungan timbal balik atau interstimulasi dan respons antar individu, antar kelompok atau antar individu dan kelompok”.

Masa remaja merupakan masa penyesuaian diri seseorang dengan kelompok, pada masa ini interaksi sosial dengan kelompok lebih penting bagi remaja. Mereka cenderung menghabiskan waktu dengan kelompoknya daripada di rumah, apabila interaksi sosial bersifat positif, hal itu akan sangat berguna bagi perkembangan remaja tersebut. Akan tetapi apabila interaksi sosial dengan kelompok itu cenderung menyimpang, hal itu dikhawatirkan akan membentuk perilaku sosial yang menyimpang pada diri remaja. Proses interaksi

si sosial akan menghasilkan dua bentuk, yaitu proses asosiatif dan disosiatif. Bentuk interaksi sosial asosiatif merupakan bentuk interaksi yang mengarah pada keharmonisan, keintiman hubungan sedangkan bentuk proses disosiatif mengarah pada ketidak harmonisan bahkan sampai pada perpecahan. Bentuk interaksi sosial yang berupa proses asosiatif meliputi : Kerja sama (Cooperation), akomodasi dan Asimilasi. Kerjasama merupakan bentuk interaksi sosial yang pokok. (Soekanto 2009)

Dengan pertumbuhan dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, hubungan, masyarakat dan budaya telah terpengaruh secara dramatis, terutama sebagai akibat meningkatnya aksesibilitas dan kecepatan platform komunikasi. Namun, karena orang memasukkan teknologi baru ini kedalam interaksi social mereka, ada kecenderungan untuk kehilangan kontak dengan nuansa sosial, nilai budaya, dan karakteristik masyarakat tradisional. Dalam penelitian ini, dikatakan bahwa kegiatan social secara inheren diwujudkan dalam budaya konteks. (Huang dan Deng, 2008)

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP N 34 Semarang penulis mendapatkan bahwa terdapat siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah. Siswa memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah mereka akan kesulitan untuk menyampaikan pendapatnya pada proses pembelajaran berlangsung. Hal ini ditandai dengan siswa yang kurang aktif dan cenderung pasif dalam berkomunikasi saat berdiskusi dengan teman-temannya, kurang memiliki teman bermain, sering menyendiri, tidak bisa menyesuaikan dirinya dilingkungan sekitar, kurang suka berkumpul dengan teman-temannya, serta sulit mendapat kelompok saat pembentukan kelompok belajar.

Dalam penelitian ini peneliti memilih salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling, yaitu layanan bimbingan kelompok. Bimbingan Kelompok adalah layanan yang diberikan dalam suasana kelompok. Bimbingan ini ditujukan untuk merespon kebutuhan dan minat para peserta didik. Topik yang didiskusikan dalam bimbingan kelompok ini, adalah masalah yang bersifat umum (common problem) dan tidak rahasia, seperti : cara-cara belajar yang efektif, kiat-kiat menghadapi ujian, dan mengelola stres. Prayitno (1994).

Dalam penelitian ini peneliti memilih teknik communication games untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. Sebelum permainan dimulai siswa akan dijelaskan

kan terlebih dahulu materi yang sesuai dengan permainan. Teknik communication games dalam bimbingan kelompok diperkirakan tepat digunakan sebagai salah satu bentuk permainan yang dapat diberikan kepada siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang sangat beragam. Sehingga diharapkan secara optimal siswa dapat mengalami perubahan dan mencapai peningkatan yang positif setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik communication games. Siswa mengikuti kegiatan ini dapat secara langsung berlatih menciptakan dinamika kelompok, yakni berlatih bekerjasama, berbicara, menanggapi, mendengarkan, berempati dalam suasana kelompok

Penelitian yang dijadikan rujukan penelitian dari Yuniati (2013) Hasil post test terhadap kemampuan interaksi sosial siswa setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok, diketahui persentase skor rata-rata sub variabel kemampuan interaksi sosial siswa secara berturut-turut menngalamipeningkatan.

Tujuan penelitian ini yakni untuk memperoleh data tentang: (1) gambaran interaksi sosial siswa sebelum diberi layanan bimbingan kelompok teknik communication games. (2) gambaran interaksi sosial siswa setelah diberi layananbimbingan kelompok teknik communication games. (3) apakah layanan tersebut dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa.

METODOLOGI

Penelitian merupakan penelitian eksperimen. Menurut Arikunto (2010) "eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu. Yaitu: 1) Melaksanakan pre test untuk mengukur kondisi awal responden sebelum diberikan perlakuan. 2) Memberikan perlakuan. 3) Melakukan post test untuk mengetahui keadaan variabel terikat sesudah diberikan perlakuan.

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah Pre-experimental Design dengan desain penelitian Pre-test dan Post-test design. Alasan menggunakan one group pre-test post-test design karena hasil penelitian yang dilakukan lebih akurat, dapat dibandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2012). Popula-

si dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 34 Semarang yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Metode analisis data untuk mengetahui keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan teknik communication games sebagai upaya dalam meningkatkan perilaku interaksi sosial siswa melalui uji wilcoxon. Siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini ditetapkan berdasarkan hasil pengisian skala psikologis pre test dan hasil observasi tingkat interaksi sosial, yaitu siswa yang mengalami persentase tingkat interaksi sosial rendah. Kemudian Bimbingan kelompok dilaksanakan sebanyak delapan kali pertemuan dengan membahas 8 topik tugas

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala sikap. Skala sikap digunakan untuk mengungkap kemampuan interaksi sosial siswa. Dalam hal ini, untuk mengetahui peningkatan dari siswa yang memiliki kemampuan berinteraksi sosial yang tergolong sangat yang beragam, yang beragam, sedang, tinggi dan sangat tinggi sampai siswa memiliki kemampuan berinteraksi sosial yang meningkat dari sebelumnya.

Skala Likert memiliki lima kategori kesesuaian dan interval skor 1 sampai 5. Jika itemnya berupa pernyataan positif maka skor 5 untuk jawaban Sangat Sesuai, 4 untuk jawaban Sesuai, 3 untuk jawaban Kurang Sesuai, 2 untuk jawaban Tidak Sesuai, dan 1 untuk jawaban Sangat Tidak Sesuai. Sedangkan untuk item negatif skornya menjadi 5 untuk jawaban Sangat Tidak Sesuai, 4 untuk jawaban Tidak Sesuai, 3 untuk jawaban Cukup Sesuai, 2 untuk jawaban Sesuai, dan 1 untuk jawaban Sangat Sesuai (Azwar, 2004). Dengan indikator ang diukur yaitu: 1) kontak sosial; 2) komunikasi; 3) kerjasama; 4) empati dan; 5) dukungan sosial.

Berdasarkan hasil try out tentang Interaksi sosial yang terdiri dari 50 item diperoleh 45 item valid dan 5 item dinyatakan invalid (tidak valid). Pengujian validitas instrument ini dilakukan dengan membandingkan r hitung dengan r table. Dalam penelitian ini taraf signifikansi yang digunakan sebesar 5% dengan jumlah subyek 36 responden, sehingga diperoleh r_{tabel} 0,329. Item instrument dalam hal ini dinyatakan valid ketika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} 0.329, jadi semakin besar r_{hitung} maka item tersebut semakin valid. Adapun rincian uji validitas dijabarkan dalam table 1.

Berdasarkan perhitungan uji validitas dapat diketahui dari 50 item terdapat

5 item pernyataan yang tidak valid yaitu nomor 3, 7, 10, 19, dan 36 dinyatakan invalid, sehingga item pernyataan yang dapat digunakan dalam Pre test sejumlah 45. Berdasarkan perhitungan pengujian reliabilitas menggunakan rumus alpha diperoleh skor r_{hitung} 0.868. Jadi instrument tersebut dikatakan reliabel karena r_{hitung} 0.868 > r_{tabel} 0.7. Untuk melihat perbedaan tingkat kecemasan berkomunikasi siswa sebelum (pre test) dan sesudah (post test) diberi perlakuan dengan layanan bimbingan kelompok, dilakukanlah analisis data dengan menggunakan metode teknik Wilcoxon signed ranks test.

HASIL

Perbedaan tingkat interaksi sosial siswa pada hasil pretest dan posttest dianalisa melalui pengolahan data dengan bantuan program Microsoft Office Excel 2010, yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 2.

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui secara umum dari 10 siswa mengalami peningkatan interaksi sosial, dari perhitungan prosentase rata-rata interaksi sosial siswa sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik communication games adalah 48,5% yang termasuk dalam kategori rendah. Namun, setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik communication games presentase rata-ratanya mengalami peningkatan sebesar 37,7% dan menjadi 86,2% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dari hasil analisis presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik communication games dapat mempengaruhi interaksi

sosial siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel untuk uji wilcoxon, maka nilai nilai Z yang didapat -2,803 dengan p value (Asymp. Sig 2 tailed) sebesar $0,005 < 0,05$, sehingga keputusan H_a Diterima dan H_o ditolak. Hasil penelitian dari pre test dan post test menunjukkan bahwa secara keseluruhan masalah yang beragamnya interaksi sosial yang dialami siswa tersebut menjadi beragam (tinggi, sangat tinggi, sedang) setelah mendapatkan treatment jika dibandingkan dengan sebelum mendapatkan treatment. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian bimbingan kelompok teknik communication games sesuai dengan prosedur efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa, dikarenakan setelah pemberian layanan rata-rata kemampuan interaksi sosial siswa mengalami peningkatan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data observasi dan skala psikologis yang dilakukan di SMP N 34 Semarang penulis mendapatkan bahwa terdapat siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah. Siswa memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah mereka akan kesulitan untuk menyampaikan pendapatnya pada proses pembelajaran berlangsung. Hal ini ditandai dengan siswa yang kurang aktif dan cenderung pasif dalam berkomunikasi saat berdiskusi dengan teman-temannya, kurang memiliki teman bermain, sering menyendiri, tidak bisa menyesuaikan dirinya dilingkungan sekitar, kurang suka berkumpul dengan teman-temannya, serta sulit mendapat kelompok saat

Tabel 1. Perbedaan tingkat interaksi sosial

No	Responden	Pre-test			Post-test			Peningkatan
		Skor	%	Kategori	Skor	%	Kategori	
1.	AK-1	118	52,4	Sedang	202	89,8	Tinggi	37,4
2.	AK-2	114	50,7	Sedang	192	85,3	Tinggi	34,6
3.	AK-3	109	48,4	Rendah	197	87,6	Tinggi	39,2
4.	AK-4	104	46,2	Rendah	206	91,6	Tinggi	45,4
5.	AK-5	96	42,7	Rendah	194	86,2	Tinggi	43,5
6.	AK-6	111	49,3	Rendah	190	84,4	Tinggi	35,1
7.	AK-7	121	53,8	Sedang	195	86,7	Tinggi	32,9
8.	AK-8	113	50,2	Rendah	194	86,2	Tinggi	36
9.	AK-9	116	51,6	Rendah	189	84,0	Tinggi	32,4
10.	AK-10	103	45,8	Sedang	200	88,9	Tinggi	43,1
	Rata-Rata	110,5	48,5	Rendah	195,9	86,2	Tinggi	37,7

pembentukan kelompok belajar.

Soekanto (2009) dan Dayakisni (2009) yang menyatakan bahwa, interaksi sosial tidak mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat yaitu adanya kontak sosial dan adanya komunikasi. Selanjutnya apabila dilihat dari indikator interaksi sosial, dimana indikator tersebut terdapat indikator yang positif dan indikator yang negatif. dikarenakan sesuai dengan penjelasan diatas maka hal ini masuk dalam indikator interaksi sosial yang bersifat negatif yaitu pertentang dikarenakan adanya perbedaan pendirian atau perasaan antar individu sehingga terjadi konflik di antara mereka yang seharusnya kegunaan kelompok tersebut yaitu untuk mencegah meledaknya pertentang yang bersifat sementara.

Dalam melaksanakan sesuatu kita harus terlebih dahulu mengetahui tujuan dari kegiatan tersebut agar kita tahu apa yang akan kita dapat atau kita capai ketika kegiatan tersebut sudah terlaksanakan, begitu pula ketika kita ingin melakukan Communication Games kita terlebih dahulu harus memahami tujuan dari hal tersebut, Menurut Suwarjo (2011) ada beberapa tujuan dari communication games, yaitu: 1) Meningkatkan sikap social; 2) Belajar berkomunikasi; 3) Belajar berorganisasi. Sehingga dapat dikatakan bahwa dengan communication games anak-anak dapat meningkatkan sikap sosial, belajar dan berorganisasi, hal ini dibuktikan dengan hasil dari penelitian yaitu setiap indikator dalam interaksi sosial meningkat dengan dilakukannya communication games.

Yuniati (2013) berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa bimbingan kelompok teknik permainan dapat meningkatkan kemampuan dalam berinteraksi sosial siswa. Semakin ditingkatkan bimbingan kelompok teknik permainan maka akan meningkat kemampuan dalam berinteraksi sosial.

Penelitian dari Andriati Novi (2016) Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa. Interaksi sosial siswa mengalami perubahan perkembangan antara sebelum dengan sesu-

dah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran. Maka dapat dikatakan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran signifikan meningkatkan interaksi sosial siswa.

Penelitian Itsna (2015) Gambaran kemampuan interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik socialplay mengalami peningkatan, maka layanan bimbingan kelompok teknik social play yang didalamnya melibatkan interaksi antar anggota kelompok

Ketiga penelitian ini memberikan sumbangsih dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang kemampuan interaksi sosial dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik permainan yang mana penelitian tersebut membuktikan bahwa dengan memberikan treatment tersebut dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial sehingga memungkinkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti juga menghasilkan peningkatan yang signifikan.

Setelah membandingkan hasil penelitian terdahulu dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti selanjutnya peneliti akan menjabarkan mengapa layanan bimbingan kelompok teknik communication games dapat meningkatkan interaksi sosial, berikut penjabarannya salah satu tujuan layanan bimbingan kelompok salah satunya adalah membahas suatu masalah atau topik-topik umum yang dirasakan menjadi kepentingan bersama. Saling hubungan antara anggota kelompok sangatlah diutamakan sedangkan hubungan antar anggota dengan pemimpin kelompok tidak sedemikian penting, karena dalam layanan bimbingan kelompok semua anggota mendapatkan kedudukan yang sama untuk saling berhubungan atau berinteraksi dengan anggota lain. Dengan demikian, bimbingan kelompok bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat saling mengenal satu sama lain, saling jujur dan terbuka, dan sekaligus dapat meningkatkan kepercayaan kepada orang lain dengan memanfaatkan dinamika kelompok.

Dari pendapat di atas kita dapat menjabarkan lebih jauh bahwa ketika bermain anak-anak dapat mengetahui bagaimana bersaing dengan jujur, sportif, tahu akan hak dan peduli akan hak orang lain, agar dapat melakukan permainan, seorang anak harus mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya, permainan seringkali menghendaki adanya peran yang berbeda, oleh karena itu dalam permainan,

Tabel 2. Hasil Uji *Wilcoxon*

Test Statistics ^a	
	post test - pre test
Z	-2,803 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,005
N	10

anak-anak dapat belajar berorganisasi. Sehingga dapat dikatakan bahwa dengan communication games anak-anak dapat meningkatkan sikap sosial, belajar dan berorganisasi, hal ini dibuktikan dengan hasil dari penelitian yaitu setiap indikator dalam interaksi sosial meningkat dengan dilakukannya communication games, indikator yang dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknik ini ialah: Kontak sosial yang dapat dihubungkan dengan tujuan dari teknik ini yaitu belajar berkomunikasi, serta Kerjasama yang dihubungkan dengan tujuan dari teknik ini yaitu belajar berorganisasi, setelah itu Komunikasi yang dengan jelas dapat ditingkatkan dengan teknik ini yaitu berhubungan dengan tujuannya sendiri yaitu berkomunikasi, Empati yang dapat ditingkatkan dengan teknik ini yang sangat sesuai dengan tujuan dari communication games yaitu meningkatkan sikap sosial yang melatih siswa agar lebih peka terhadap lingkungan sosial; dan yang terakhir yaitu Dukungan sosial yang juga sangat sesuai dengan tujuan dari communication games yaitu tujuan untuk meningkatkan sikap sosial.

Penjelasan di atas senada dengan pengaruh dari teknik communication games. Dalam melaksanakan sesuatu kita harus terlebih dahulu mengetahui tujuan dari kegiatan tersebut agar kita tahu apa yang akan kita dapat atau kita capai ketika kegiatan tersebut sudah terlaksanakan, begitu pula ketika kita ingin melakukan Communication Games kita terlebih dahulu harus memahami tujuan dari hal tersebut, menurut Suwarjo (2011) ada beberapa tujuan dari communication games, yaitu: 1) Meningkatkan sikap sosial; 2) Belajar berkomunikasi; 3) Belajar berorganisasi. Metode games berupaya membangunkan aspek psikis anak sehingga bisa lebih cepat menangkap apa yang muncul dihadapannya. Bermain juga membuat anak lebih terdorong dalam mempelajari dan mengembangkan apa saja hal yang semestinya mereka ketahui sejak duduk di bangku sekolah. Dalam penelitian ini sangat sesuai dengan pendapat Elizabeth B Hurlock dalam (Andang Ismail, 2006) yaitu dalam aspek dorongan berkomunikasi; penyaluran energi emosional yang terpendam; penyaluran kebutuhan dan keinginan; sumber belajar; rangsangan bagi kreativitas dan perkembangan wawasan diri.

Dalam penelitian ini, bimbingan kelompok teknik communication games dapat memunculkan sikap dalam berinteraksi sosial khususnya dalam interaksi sosial di lingkungan sekolah. Dengan berlatih berinteraksi so-

sial, individu menjadi terbuka pada diri sendiri dan terbuka kepada orang lain sehingga terbentuk komunikasi yang baik antarpribadi dan dapat meningkatkan kepekaan sosial individu. Penerapan teknik permainan dalam hubungan antarpribadi yaitu untuk mengungkapkan maksud-maksud dan keinginannya, menerima umpan balik tentang tingkah laku, dan memodifikasi tingkah laku sampai orang lain memandang sebagaimana diri seseorang mempunyai pandangan terhadap dirinya sendiri.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VII A SMP Negeri 34 Semarang, maka dapat disarankan sebagai berikut: 1) Bagi guru bk hendaknya memberikan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik communication games terhadap siswa terkait tentang kemampuan interaksi sosial. Dengan cara memaksimalkan kegunaan dari layanan bimbingan kelompok dan menggunakan teknik-teknik yang sesuai dengan tumbuh kembang anak, dan diharapkan teknik tersebut sesuai dengan usia mereka dan dapat memaksimalkan kemampuan anak-anak, contohnya dengan metode games yang dapat memaksimalkan segi fisik maupun non fisik anak; 2) Bagi kepala sekolah hendaknya memberikan fasilitas kepada guru bk agar pelaksanaan bimbingan dan konseling terlaksana secara maksimal dan semua masalah siswa dapat terentaskan, yaitu dengan memberi ruangan khusus untuk melaksanakan berbagai layanan di dalam Bimbingan Konseling; 3) Bagi peneliti lain penelitian ini sangat signifikan dan dapat dijadikan bahan rujukan dikarenakan dapat memperkaya khasanah ilmiah.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, A. (2007). Psikologi Sosial. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Dako, Ismail. (2008). Meningkatkan Kerja Sama Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Mencari Pasangan Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Batudaa. *Jurnal INOVA*, 5 (3): 213-223.
- Dayakisni, T. & Hudaniah. (2009). Psikologi Sosial. Malang : UMM Press
- Djannah, W dan Ismiyati. (2012). Bimbingan Kelompok Teknik Simulasi untuk Meningkatkan Interaksi Sosial dengan Lingkungan Sekolah Siswa Kelas IVSD N 1 Jendi Selogiri Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012:1-12.

- Hurlock, B. Elizabeth. (2006). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga
- Imam, S. (2012). Interaksi Sosial Antar Umat Beragama (Studi Kasus Pada Masyarakat Karangmalang Kedungbanteng Kabupaten Tegal). *Jurnal pendidikan IPS* 1(2):1-10
- Ismail, A. (2006). Education Games. Yogyakarta: Pilar Media
- Itsna, F & DKK. (2015). Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Social Play. *Jurnal Bimbingan Konseling* 4(4): 1-10.
- Jose, A. (2011). Social interactions. Princeton University and NBER.
- Huang, K. H., & Deng, Y.S. (2008). Social Interaction Design In Cultural Context: A Case Study Of A Traditional Social Activity. *International Journal Of Design* 2(2): 81-96.
- Nurul, R & DKK. (2014). Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Social Playing. *Jurnal Bimbingan Konseling* 3(4): 1-8.
- Prayitno dan Amti, Erman. (1994). Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno. (1995). Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (dasar dan profil). Padang: Galia Indonesia
- Sugiyo. (2005). Komunikasi Antar Pribadi. Semarang: UNNES PRESS
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2007). Statistika Untuk Penelitian. Bandung : Alfabeta
- Soekanto, S. (2009). Sosiologi Suatu Pengantar. Semarang: UNNES PRESS
- Suwarjo & Imania, Eva. (2011). 55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling. Yogyakarta: Paramitra Publishing
- Syafruddin, R & DKK. (2011). Pola Komunikasi Antar Budaya Dalam Interaksi Sosial Etnis Karo Dan Etnis Minang Kecamatan Kabanjahe Kabupaten Karo. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan dan Ilmu Politik Universitas Medan Raya.
- Walgito, Bimo. (2004). Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: Andi
- Yuniati. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Melalui Bimbingan Kelompok Teknik Permainan. *Jurnal Bimbingan Konseling* 2(3): 1-10
- Yunita. (2013). Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Pada Siswa Kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi. Semarang: FIP UNNES.