



Efektivitas Konseling Kelompok Teknik Permainan Kerja Sama Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Panti Asuhan

Debbie Nuzia Putri¹, Sugiyo²

1. Universitas Negeri Semarang

2. Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah artikel:

Diterima 1 Maret 2021

Disetujui 23 Mei 2021

Dipublikasi 31 Juni 2021

Keyword

Spiritual,

kebahagiaan, SMA

IT

DOI:

<https://doi.org/10.15294/ijgc.v10i1>

Abstrak


Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas konseling kelompok teknik permainan kerja sama dalam meningkatkan interaksi sosial anak di panti asuhan Amanah Ambarawa. Jenis penelitian yang digunakan adalah *true experimental, post-test only control design* dengan jumlah sampel sebanyak 10 anak dibagi 2 kelompok, kelompok eksperimen dan kontrol dengan teknik *random sampling*. Alat pengumpulan data penelitian menggunakan skala interaksi sosial dan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konseling kelompok teknik permainan kerja sama dapat meningkatkan interaksi sosial anak di panti asuhan Amanah Ambarawa. Hal ini ditunjukkan melalui perbandingan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen yaitu 79,4 (kategori sedang) menjadi 107,2 (kategori sangat tinggi). Hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai Asymp.Sig. (2-tailed) $0,005 < 0,05$, artinya layanan konseling kelompok teknik permainan kerja sama efektif untuk meningkatkan interaksi sosial.

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of group counseling with cooperative game techniques in increasing social interaction of children in Panti Asuhan Amanah Ambarawa. This research is a type of true experimental, post-test only control design with 10 children divided into 2 groups, experiment and control with random sampling techniques. The research was obtained used social interaction scale and analyzed using quantitative descriptive and Wilcoxon test. The results showed that group

counseling of cooperative game techniques can be used to improve children's social interactions. This is shown through the comparison of the average score of pre-test and post-test of the experimental group that is 79,4 (medium category) to 107,2 (very high category). Wilcoxon test results obtained values Asymp. Sig. (2-tailed) 0,005 < 0,05. The conclusions indicate that group counseling of cooperative games techniques are effective for increasing social interaction.

How to cite: **How to cite:** Putro,Debie,Nuzia.,Sugiyono., Efektivitas Konseling Kelompok Teknik Permainan Kerja Sama Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Panti Asuhan. Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application, 10(1), 92--100. <https://doi.org/10.15294/ijgc.v10i1>

 This article is licensed under: CC-BY

Universitas Negeri Semarang 2021

e-ISSN 2597-6133, p-ISSN 2252-6374

✉ Alamat korespondensi:

Universitas Negeri Semarang, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia.

Email: Nuziadebbie048@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu dimensi prioritas dalam kehidupan. Pencapaian pendidikan yang optimal penting dilakukan guna meningkatkan kapasitas untuk bertahan dan bersaing di era modernisasi ini. Penyelenggaraan pendidikan wajib belajar dua belas tahun atau tingkat lanjutan akhir (SLTA) oleh pemerintah masih perlu dioptimalkan melalui pengembangan sistem belajar mengajar yang tepat guna. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah peningkatan kualitas kebahagiaan peserta didik dalam belajar. Menurut Puspitorini (2012) kebahagiaan merupakan suatu keadaan pikiran atau perasaan kesenangan dan ketentraman hidup secara lahir dan batin yang bermakna untuk meningkatkan fungsi diri.

Aspek kebahagiaan dalam konstruksi psikologis remaja penting untuk diteliti, karena di masa tersebut individu sedang mengalami perkembangan yang pesat, baik secara psikologis maupun biologis. Kesehatan mental juga berpengaruh terhadap perkembangan remaja. Sekolah perlu memenuhi aspek-aspek perkembangan remaja seperti psikologis, sosial, belajar, dan karir siswa. Hal ini dikarenakan remaja banyak berinteraksi dan melakukan aktivitas di sekolah yang tentunya sangat berpengaruh terhadap perkembangan remaja.

Penelitian oleh Ardian Adi Putra dan Fuad Nashori (2008) menemukan bahwa seorang penyandang cacat tubuh mampu menemukan faktor-faktor kebahagiaan dari rasa syukur dan kepasrahan atas kepuasan kerja, cinta dan perkawinan, serta pergaulan sosial yang belum terpenuhi. Wahidin (2017) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa spiritualitas memiliki peranan sebesar 45.2% terhadap kebahagiaan remaja akhir. Dengan demikian, faktor spiritualitas memiliki prosentase besar terhadap pengaruh kebahagiaan. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Almutia Isa (2019) mengenai pengaruh kecerdasan spiritual terhadap kesejahteraan subjektif siswa. Hasil penelitian menemukan hal yang mempengaruhi ketidakbahagiaan beberapa siswa SMA Muhammadiyah *Boarding School* Yogyakarta, yaitu perasaan minder, iri dengan teman, merasa tidak memiliki prestasi yang membanggakan, persoalan keuangan, dan persoalan waktu luang. Sebuah wawancara dengan seorang guru asrama menyebutkan bahwa faktor agama dan latar belakang keluarga yang kurang harmonis atau bahkan *broken home* dan minimnya interaksi antar-anggota keluarga menjadi salah satu pengaruh ketidakbahagiaan siswa.

Maksudin (2012) mengungkapkan bahwa penyelenggaraan pendidikan dengan sistem *boarding school* terbukti efektif untuk melatih dan mempraktikkan sikap dan perilaku siswa sehari-hari di lingkungan sekolah atau efektif dalam menerapkan *humanism religious* pada semua kegiatan di sekolah yang telah diatur waktunya. *Boarding school* adalah sistem pendidikan terintegrasi antara sistem pesantren dan sistem madrasah atau sekolah, dimana peserta didik tinggal di asrama dengan menjalankan aktivitas sekolah dan aktivitas pondok. Menurut Rizkiani (2012) manfaat kehidupan asrama adalah interaksi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan intensif, memudahkan kontrol terhadap kegiatan siswa, menimbulkan stimulus belajar dan membiasakan perilaku tertentu.

Sistem *boarding school* tentu membuat siswa akrab dengan aspek spiritualitas karena dalam setiap aktivitas belajarnya tidak akan melewatkan nilai-nilai spiritual. Hal ini juga tentu akan meningkatkan kecerdasan spiritual remaja. Wahidin (2017) menyatakan bahwa spiritualitas adalah proses dimana siswa berusaha untuk menemukan, berpegang pada sesuatu dan mengubah apa yang mereka anggap sakral dalam hidup mereka. Hal ini membantu mereka merasa lebih bahagia untuk mengelola setiap situasi dengan keyakinan yang kuat. Kesadaran akan Tuhan dapat membantu seorang remaja untuk menggunakan sumber-sumber spiritual untuk menyelesaikan masalah dan ketidakbahagiaan dalam hidup. Hasil penelitian Seligman (2002) mengungkapkan bahwa individu yang religius merasa lebih bahagia dan lebih puas terhadap kehidupannya dibandingkan dengan individu yang tidak religius.

Berdasarkan paparan latar belakang dan penelitian yang relevan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh spiritual terhadap kebahagiaan siswa di sekolah berbasis asrama. dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan kualitas kebahagiaan siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *true experimental, post-test only control group design*. Variabel dalam penelitian ini yaitu konseling kelompok teknik permainan kerja sama sebagai variabel bebas dan interaksi sosial sebagai variabel terikat. Sampel penelitian terdiri dari 10 anak yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol dan diberikan *pre-test* dan *post-test*. Teknik sampling yang digunakan adalah *random sampling*.

Pengumpulan data menggunakan skala interaksi sosial. Peneliti menggunakan penskoran skala likert dengan nilai 5 sebagai skor tertinggi dan

nilai 1 sebagai skor terendahnya. Kategori hasil penskoran skala likert terdiri atas kategori sangat rendah (skor 25 - 45), rendah (46 - 65), sedang (66 - 85), tinggi (86 - 105) dan sangat tinggi (106 - 125). Pada uji reliabilitas penelitian menggunakan *alpha cronbach* dengan taraf signifikansi 5%. Hasil yang diperoleh sebesar 0,884 maka instrumen penelitian dianggap reliabel atau bersifat konsisten. Analisis data penelitian menggunakan uji Wilcoxon dengan keseluruhan analisis dibantu *Statistical Product and Services Solution (SPSS) V. 16*.

HASIL

Pada penelitian ini untuk menguji keefektifan layanan konseling kelompok teknik permainan kerja sama maka digunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen sebagai kelompok yang mendapatkan *treatment* dan kelompok kontrol sebagai kelompok pembanding. Pada minggu pertama dua kelompok sama – sama diberikan *pre-test* skala interaksi sosial. Dari hasil *pre-test* diketahui kelompok eksperimen mendapat skor rata – rata 79,4 (kategori sedang), sedangkan kelompok kontrol mendapat skor rata – rata 109,2 (sangat tinggi). Kelompok eksperimen kemudian diberi *treatment* konseling kelompok teknik permainan kerja sama sebanyak enam kali, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apapun. Setelahnya diakhir dilakukan *post-test* kepada kelompok eksperimen dan kontrol diperoleh hasil skor rata - rata kelompok eksperimen pada kategori sangat tinggi yaitu 107,2 dan skor kelompok kontrol juga berada pada kategori sangat tinggi yaitu 112.

Uji Wilcoxon digunakan untuk menganalisis hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak, uji Wilcoxon berlaku untuk data bertipe interval atau ratio. Pada uji Wilcoxon keputusan diambil berdasarkan beberapa persyaratan seperti bila nilai *Asymp. Sig < 0,05*, maka hipotesis penelitian diterima namun apabila nilai *Asymp. Sig > 0,05*, maka hipotesis penelitian ditolak.

Tabel 1

Hasil Analisis data

	Post-test-Pre-test
Z	-2.810 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005 ^b

Keterangan :

a : Based on negative ranks b : Wilcoxon Signed Ranks Test

PEMBAHASAN

Hasil uji hipotesis penelitian diterima, menunjukkan bahwa konseling kelompok teknik permainan kerja sama memberi dampak positif untuk meningkatkan interaksi sosial anak di panti asuhan. Sebelum diberikan *treatment* anak memiliki kemampuan interaksi sosial dalam kategori sedang. Kemudian setelah melakukan konseling kelompok kemampuan interaksi sosial anak meningkat pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Sebagaimana Abdulsyani (1994) mengatakan bahwa kerja sama merupakan salah satu bentuk dari interaksi sosial, penjelasan tersebut menjadi dasar penggunaan permainan kerja sama untuk mencapai tujuan penelitian ini. Permainan kerja sama diberikan agar terbangun dinamika dalam kelompok. Dinamika kelompok tersebut dapat melatih dan mengembangkan kemampuan sosial seperti : melatih keterampilan komunikasi, sikap tenggang rasa, toleransi, musyawarah dan demokratis, memiliki rasa tanggung jawab sosial serta memiliki kemandirian yang tangguh.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Veranitha, Giyono dan Rahmayanthi (2013) yang menyatakan bahwa interaksi sosial anak dapat ditingkatkan dengan pemberian layanan konseling kelompok. Pemberian konseling kelompok menunjukkan hasil yang baik ditandai dengan peningkatan beberapa indikator interaksi sosial. Peningkatan tersebut ditunjukkan dalam kegiatan sehari – hari seperti anak lebih berani mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok, berani menyapa dan menjawab pertanyaan guru hal ini menunjukkan anak telah mampu berkomunikasi dengan baik. Selain itu anak lebih dapat bekerja sama dengan teman yang lain, terlibat dalam kegiatan – kegiatan kelompok, serta mulai lebih terbuka kepada teman yang lain. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini, bahwa peserta konseling kelompok teknik permainan kerja sama menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berkomunikasi, kerjasama, keterbukaan, dan rasa positif pada diri anak.

Prayitno dan Amti (2004) menyatakan bahwa dalam konseling kelompok, individu dapat mengembangkan kemampuan komunikasi serta menerima dan menyampaikan pendapat secara logis, efektif dan produktif kemampuan bertingkah laku dan berinteraksi sosial, serta berinteraksi dengan teman sebaya.

Dalam pemberian layanan konseling kelompok peneliti menggunakan teknik permainan kerja sama sebagaimana pernyataan Jones (1998) bahwa suatu aktivitas kerja sama memberi banyak manfaat dan beberapa tujuan yang dicapai. Sebuah permainan dapat meningkatkan kemampuan sosial anggota, belajar berkomunikasi, manajemen emosi, membentuk self esteem, meningkatkan

kohesivitas kelompok, penghargaan diri serta meneguhkan peran diri dalam kelompok.

Penelitian lain yang juga menggunakan permainan sebagai teknik yang efektif selaras dengan hasil penelitian ini adalah Irman dan Hadiarni (2012) yang menunjukkan bahwa rumusan model konseling melalui terapi permainan kelompok sangat efektif dalam meningkatkan interaksi sosial dan penanggulangan trauma yang dialami siswa pasca gempa di Kota Padang. Siswa yang mendapatkan konseling melalui terapi permainan kelompok, menunjukkan perubahan yang sangat signifikan kearah yang lebih baik seperti : (1) perasaan tenang, rileks, lega, beban pikiran berkurang, rasa takut perlahan hilang, (2) otak menjadi fresh, (3) siswa mendapatkan keterampilan dalam menyikapi situasi yang sulit dan, (4) siswa mendapat kekuatan mental spiritual dalam menyikapi masalah yang akan muncul. Efektivitas permainan untuk meningkatkan interaksi sosial anak dibuktikan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan perubahan ke arah yang lebih baik yaitu : anak menjadi nyaman, merasa lega dan beban pikiran berkurang, belajar mengatasi masalah dan mengambil keputusan serta meningkatnya rasa percaya diri tampil di hadapan orang lain. Temuan ini sejalan dengan Musfiroh dan Suyanto (dalam Suwarjo & Eliasa, 2011) mengenai fungsi bermain untuk perkembangan emosi yang meliputi : (1) kestabilan emosi, (2) rasa kompetensi dan percaya diri, (3) menyalurkan keinginan, (4) menetralsir emosi negatif, (5) mengatasi konflik, dan (6) menyalurkan agresivitas secara aman.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian diperoleh simpulan bahwa selama pelaksanaan konseling kelompok menunjukkan hasil yang positif yaitu : kemampuan bicara dan berpendapat berkembang, komunikasi antara setiap anggota kelompok meningkat, kerja sama serta interaksi antara setiap anak berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Sehingga konseling kelompok teknik permainan kerja sama efektif meningkatkan interaksi sosial anak di panti asuhan Amanah.

Saran untuk pendidik diharapkan dapat menggunakan metode dan media permainan yang menarik, menyenangkan, dan beragam agar anak dapat lebih aktif, mampu bekerja sama dan mengembangkan kemampuan interaksinya. Untuk penelitian lanjutan, melakukan penelitian menggunakan layanan bimbingan dan konseling kelompok teknik permainan lain yang lebih variatif dan inovatif baik pada anak panti asuhan maupun dengan *setting* yang berbeda seperti SD, SMP, SMA/ SMK serta Perguruan Tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. (1994). *Sosiologi : Skematika Teori dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Almutia, I. (2019). Pengaruh Kecerdasan Spiritual Terhadap Kesejahteraan Subjektif Siswa Sma Muhammadiyah Boarding School Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 5(5), 356-368.
- Eliasa, Eva Imania. (2010). *Program Bimbingan Pribadi dan Sosial Untuk Meningkatkan Kompetensi Intrapersonal dan Interpersonal Siswa Remaja*. Tesis. SPS UPI. Tidak diterbitkan...
- Irman dan Hadiarni. (2012). *Model Konseling Trauma Pasca Gempa Melalui Terapi Permainan Kelompok Terhadap Siswa Madrasah Ibtidaiyah dan Madrasah Tsanawiyah di Kota Padang*. *Proceeding IAIN Batusangkar*. 1(1): 72-76.
- Jones, Alanna. (1998). *104 Activities That Build*. Rec Room Publishing.
- Maksudin, M. (2012). *Sistem Boarding School SMP Islam Terpadu Abu Bakar YOGYAKARTA (Transformasi dan Humanisme Religius)*. *Cakrawala Pendidikan*, (1), 84448.
- Nashori, F., & Psi, S. (2018). *METODE PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA SISWA CACAT GANDA DI SEKOLAH LUAR BIASA (SLB) G DAYA ANANDA YOGYAKARTA* (Master's thesis, Universitas Islam Indonesia).
- Puspitorini, Y. W. (2012). *Tingkah Laku Proposal dan Kebahagiaan* (Doctoral dissertation, Prodi Psikologi Unika Soegijapranata).
- Prayitno dan Erman Amti. (2004). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rizkiani, M., & Widyastuti, R. H. (2012). Hubungan antara stress dengan perilaku merokok pada pegawai negeri sipil laki-laki. *Jurnal Keperawatan Diponegoro*, 1(1), 132-139.
- Seligman, M. E. (2002). Positive psychology, positive prevention, and positive therapy. *Handbook of positive psychology*, 2(2002), 3-12.

- Suwarjo dan Eva Imania Eliasa. (2011). *Permainan (Games) Dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Veranitha, A., Giyono, & Ranni Rahmayanthi. (2013). *Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Dengan Menggunakan Konseling Kelompok*. ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling). 2(2): 7-10.
- Wahidin, U. (2017). Pendidikan Karakter Bagi Remaja. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(03).