

**MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA MELALUI LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN *SOCIAL PLAYING*****Nurul Rizkiana [✉], Sugiyo, Anwar Sutoyo**Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia**Info Artikel***Sejarah Artikel:*

Diterima Juni 2014

Disetujui September 2014

Dipublikasikan Desember
2014*Keywords:**social interaction, guidance
service group, social playing
technique.***Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data empiris tentang peningkatan interaksi sosial pada siswa kelas VII G melalui layanan bimbingan kelompok teknik permainan *social playing*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII G SMP Negeri 3. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah 10 siswa dengan kemampuan interaksi sosial tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala interaksi sosial. Metode analisis data yaitu deskriptif persentase dan uji hipotesis dengan uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian ini yaitu setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *social playing*, kriteria interaksi sosial siswa menjadi tinggi (80.04%). Dari uji *Wilcoxon* diperoleh Z_{hitung} sebesar 2.80 dan nilai Z_{tabel} pada taraf kesalahan 0.025 dan $n=10$ yaitu 1.96. Sehingga dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial pada siswa kelas VII G SMP Negeri 3 Ungaran dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *social playing*.

Abstract

The purpose from this research is to get empirical data about the increase of social interaction in seven G student. Through guidance service group social playing games. This type of research is experimental research, the population in this research is experimental research, the population in this research is seven G students in junior high school 3 Ungaran. Sampling technique in this research was purposive sampling. The samples have been taken on this research is 10 students with the ability of social interaction is high, medium, low, and very low. Method of collecting data in this research is using social interaction scale. Analysis methods data is descriptive percentage and hypothesis testing with wilcoxon test. The result in this research is after receiving guidance service group with social playing techniques, criteria of social interaction of students is high (80.04%). Obtained from Wilcoxon test with $Z_{count} = 2.80$ and Z_{table} if level error 0.025 and $n=10$ is 1.96. So it can be concivde that social interaction in seven G students in junior high school 3 Ungaran can be enhanced by giving guidance service group with social playing techniques.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung A2 Lantai 2 FIP Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: nurulrizkiana@gmail.com

ISSN 2252-6374

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Tidak ada satu manusia pun yang dapat hidup sendiri di dunia ini. Hal ini tidak dapat disanggah, di dalam kehidupan manusia berinteraksi, berkomunikasi, saling membantu dan bekerjasama untuk mencapai tujuan hidup bersama. Siswa merupakan bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan masyarakat lain untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Di dalam komunitas lingkungannya siswa dituntut untuk dapat berinteraksi sosial agar dapat berhubungan dan menjalin kerjasama dengan lingkungannya, dimana lingkungan yang dimaksud di sini adalah lingkungan sekolah. Jika seorang siswa tidak dapat berinteraksi dengan baik terutama di lingkungan sekolahnya, maka dikhawatirkan terjadi permasalahan kompleks yang dapat merugikan diri siswa sendiri maupun anggota sekolah lain dimana siswa tersebut berada.

Sugiyono (2006), menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan interaksi yang ditentukan oleh waktu, situasi, dan kepentingan-kepentingan yang mengakibatkan terjadinya interaksi tersebut. Soekanto (2006), interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis, menyangkut hubungan antara individu, antara kelompok maupun antara individu dengan kelompok. Interaksi sosial sangat berguna untuk menelaah dan mempelajari banyak masalah di dalam masyarakat. Sebagai contoh di Indonesia, dapat dibahas bentuk-bentuk interaksi sosial yang berlangsung antara berbagai suku bangsa, antara golongan-golongan yang disebut mayoritas dan minoritas, dan antara golongan terpelajar dengan golongan agama dan seterusnya. Berdasarkan pendapat para ahli tentang pengertian interaksi sosial, maka dapat dipahami bahwa interaksi sosial merupakan hubungan yang terjadi antara individu dengan individu lain, antara individu dengan kelompok lain atau antara kelompok dengan individu dimana hubungan tersebut bersifat dinamis dan saling mempengaruhi, menelaah serta

mempelajari berbagai masalah dalam masyarakat yang bersifat sosial, bentuknya bukan hanya kerjasama, tetapi juga dapat berbentuk persaingan, pertikaian, dan sejenisnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pembimbing SMP Negeri 3 Ungaran pada saat peneliti melakukan observasi awal skripsi menyatakan bahwa masalah yang paling banyak dialami oleh siswa kelas VII adalah masalah sosialisasi dan penyesuaian diri. Menurut guru pembimbing, rata-rata siswa kelas VII mengalami masalah sosialisasi karena setelah 6 tahun belajar di Sekolah Dasar, sekarang mereka harus masuk ke dunia SMP yang jauh berbeda dari SD. Siswa mengalami hambatan bagaimana berinteraksi sosial yang baik di SMP, baik dengan teman-temannya, guru, maupun masyarakat sekolah, hal ini disebabkan karena siswa bertemu dengan orang-orang baru yang sebelumnya tidak mereka kenali sehingga mereka cenderung diam dan takut salah dalam bergaul. Selain itu, menurut guru pembimbing hambatan lain yang dialami siswa dalam berinteraksi sosial yaitu karena ketika di SD mereka hanya mengenal beberapa guru dan beberapa orang teman sebaya sedangkan ketika mereka masuk di SMP mereka mau tidak mau harus berinteraksi dengan banyak guru yang memiliki karakter berbeda-beda serta berinteraksi dengan ratusan teman sebaya yang jangkauan letak kelasnya pun cukup berjauhan yaitu kelas VII A-VII J terpisah oleh taman, kantin, maupun lapangan sekolah sehingga mempersulit siswa kelas VII untuk mengenal teman-teman sebayanya.

Sejalan dengan hal tersebut, peneliti juga melakukan instrumentasi menggunakan Daftar Cek Masalah (DCM) untuk memperkuat fenomena yang dikemukakan di atas. Berdasarkan data hasil instrumentasi Daftar Cek Masalah (DCM) yang diisi oleh siswa kelas VII A-VII J dengan jumlah 329 siswa, menunjukkan bahwa dari sepuluh kelas yang mengisi DCM prosentase masalah bidang sosial dengan topik permasalahan interaksi sosial berada di urutan pertama. Dimana kelas VII G dengan jumlah

siswa 31, memiliki permasalahan interaksi sosial yang paling tinggi diantara kelas VII yang lain.

Fenomena di atas sangat berbanding terbalik dengan keadaan seharusnya yaitu berdasarkan teori kognisi sosial yang dikemukakan oleh Santrock (2002), “Remaja mengembangkan suatu egosentrisme khusus, mulai berpikir tentang kepribadian tidak ubahnya seperti cara para ahli teori kepribadian berpikir tentang kepribadian, dan memantau dunia sosial mereka dengan cara-cara yang canggih”. Dari teori tersebut, dapat dijelaskan bahwa siswa kelas VII yang masuk dalam usia remaja awal seharusnya sudah memiliki kemampuan sosialisasi yang tinggi, mereka seharusnya dapat berinteraksi dengan teman-teman sebayanya tanpa memandang perbedaan jenis kelamin, perbedaan kelas, dan sejenisnya. Dari pihak guru telah mencoba agar interaksi yang terjadi antar siswa satu sama lain dapat lebih akrab dan optimal misalnya dengan mengadakan kegiatan bersama seperti jalan sehat, bersih-bersih kelas, dan sebagainya, namun hal tersebut belum berdampak besar, hanya beberapa siswa yang terlihat sudah banyak berinteraksi dengan temannya, sedang yang lain masih cenderung pasif. Upaya lain yang sudah dilakukan oleh guru pembimbing yaitu melaksanakan bimbingan kelompok pada siswa kelas VII, tujuannya agar siswa dapat saling berinteraksi dan lebih mengenal satu sama lain, hal ini memang membuahkan hasil yaitu siswa dapat lebih mengenal temannya yang satu kelompok, hanya saja guru pembimbing merasa upaya tersebut belum optimal karena ternyata siswa masih belum hafal dengan nama-nama teman satu kelasnya apalagi dengan siswa kelas VII lain yang tidak satu kelas.

Interaksi sosial yang baik sangat dibutuhkan siswa dalam mengembangkan potensi dirinya, karena dengan adanya interaksi sosial yang baik siswa dapat menjalin komunikasi dan kerjasama dengan siswa lain untuk mencapai tugas perkembangan sosialnya secara optimal, selain itu siswa juga dapat berinteraksi dengan guru demi mencapai tujuan akademik yang maksimal. Jika interaksi sosialnya tidak baik kemungkinan yang terjadi

yaitu siswa akan merasa terasing dalam lingkungannya, merasa dipojokkan, tidak memiliki teman, atau bahkan ditindas dan dihina oleh siswa lain di sekitarnya. Oleh karena itulah, kemampuan interaksi sosial siswa sangat penting terutama bagi siswa kelas VII yang berada dalam tahap adaptasi di sekolah baru. Namun dalam kenyataannya, belum semua siswa dapat berinteraksi sosial dengan baik, hal tersebut dikarenakan karena adanya faktor internal dan faktor eksternal yang menghambat perkembangan sosial siswa.

Salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang diduga tepat untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa yaitu layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *social playing*. Dimana tujuan umum dari layanan bimbingan kelompok yaitu berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan (Prayitno, 2004), sedangkan teknik permainan *social playing* digunakan karena permainan sosial (*social playing*) ditandai dengan bermain bersama, yang di dalamnya ada interaksi dalam kelompok, peserta dalam kelompok mampu melibatkan diri dalam kerjasama dan ikut bermain (Mayke, 2005). *Social playing* merupakan langkah penting dalam tahap perkembangan sosial. Hal ini mendasari peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *social playing*.

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti melakukan penelitian eksperimental sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial dengan layanan bimbingan kelompok teknik permainan *social playing*. Penelitian eksperimental ini peneliti kemas dalam sebuah penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan *Social Playing* pada Siswa kelas VII G SMP Negeri 3 Ungaran Tahun 2013/2014”.

Tujuan penelitian ini yakni untuk memperoleh data tentang: (1) gambaran interaksi sosial siswa kelas VII G SMP Negeri 3 Ungaran sebelum diberi layanan bimbingan kelompok teknik permainan *social playing*. (2)

gambaran interaksi sosial siswa kelas VII G SMP Negeri 3 Ungaran setelah diberi layanan bimbingan kelompok teknik permainan *social playing*. (3) apakah layanan bimbingan kelompok teknik permainan *social playing* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa kelas VII G SMP Negeri 3 Ungaran.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *pre-eksperimental* dengan desain *one group pre test-post test*. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, diantaranya layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *social playing* dan interaksi sosial siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII G SMP Negeri 3 Ungaran yaitu sebanyak 31 siswa. Teknik sampling yang digunakan untuk menentukan sampelnya adalah teknik *purposive sampling*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini didasarkan pada teori yang menyatakan bahwa bimbingan kelompok yang efektif berjumlah 10-15 orang (Prayitno:2004). Sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 10 siswa dengan kemampuan interaksi sosial

tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah, hal ini dilakukan agar terjadi dinamika kelompok dalam proses kegiatan.

Metode pengumpulan data menggunakan skala psikologis yang dibagikan kepada siswa, yaitu skala interaksi sosial, dan dilengkapi dengan pedoman observasi untuk melihat bagaimana peningkatan interaksi sosial siswa selama mengikuti kegiatan. Instrumen skala interaksi sosial tersebut telah diujicobakan sebelum digunakan dalam penelitian. Untuk menguji validitas instrumen penelitian, peneliti menggunakan validitas konstruk dengan rumus *product moment* dan untuk menguji tingkat reliabilitas menggunakan rumus *alpha*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase dan rumus *wilcoxon*. Hal ini dilakukan karena sampel yang digunakan kurang dari 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data, diperoleh gambaran interaksi sosial siswa sebelum dan setelah memperoleh perlakuan yang akan dipaparkan pada tabel 1.

Tabel 1. Perbedaan Hasil Persentase Skor Berdasarkan Indikator Interaksi Sosial sebelum dan setelah Memperoleh Perlakuan

No.	Indikator	Pre Test Skor (%)	Kategori	Post Test Skor (%)	Kategori	Peningkatan Skor (%)
1.	Kerukukan	52.25	Rendah	80.25	Tinggi	28
2.	Bargaining	56.50	Sedang	81.50	Tinggi	25
3.	Kooptasi	53.75	Rendah	77.75	Tinggi	24
4.	Koalisi	52.80	Sedang	78.80	Tinggi	26
5.	Adaptasi	50.33	Rendah	78.33	Tinggi	28
6.	Kompromi	57.71	Sedang	83.43	Tinggi	25.72
7.	Toleransi	55.00	Sedang	84.00	Sangat tinggi	29
8.	Terbuka	51.75	Rendah	79.50	Tinggi	27.75
9.	Persamaan derajat	57.00	Sedang	82.33	Tinggi	25.33
Rata-rata		50,70	Rendah	80.65	Tinggi	31.95

Seperti tertera pada tabel 1, dapat dilihat pada indikator interaksi sosial siswa sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *social playing* rata-rata tingkat interaksi sosial berada dalam kategori

rendah dengan persentase 48.70%. Sedangkan setelah mendapat perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *social playing* rata-rata indikator interaksi sosial siswa berada

dalam kategori tinggi dengan persentase 80.65% sehingga peningkatan terjadi sebesar 31.95%.

Berdasarkan data mengenai interaksi sosial pada siswa setelah pemberian perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *social playing* dalam tiap indikator interaksi sosial yaitu kerukunan, bargaining, kooptasi, koalisi, adaptasi, kompromi, toleransi, terbuka, dan persamaan derajat, maka dapat disimpulkan bahwa dari ke sembilan indikator interaksi sosial tersebut, semua indikator mengalami peningkatan. Peningkatan yang paling rendah yaitu indikator kooptasi dengan prosentase peningkatan sebesar 24.00%, dari prosentase 53.75 masuk kriteria sedang menjadi

77.75% masuk kriteria tinggi, sedangkan indikator dengan peningkatan tertinggi adalah toleransi yaitu sebesar 29% dari 55.00% masuk kriteria sedang menjadi 84.00% masuk dalam kriteria sangat tinggi.

Berdasarkan data tabel bantu hasil uji wilcoxon, diketahui jenjang terkecil atau $T_{hitung}=0$ dan $n=10$. Dari tabel dalam Sugiyono (2007) menetapkan harga-harga kritis untuk test wilcoxon dengan $n=10$ pada taraf signifikansi 5% untuk uji satu fihak ditemukan $Z_{tabel} = 1.96$. Sehingga $Z_{hitung} > Z_{tabel}$, atau memiliki arti bahwa H_0 penelitian ditolak dan H_a penelitian diterima.

Tabel 2. Hasil Analisis Uji *Wilcoxon*

Variabel	N	Z hitung	Z tabel
Interaksi Sosial	10	2.295	1.96

Berdasarkan tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa hasil perhitungan dengan analisis uji *Wilcoxon* diperoleh $Z_{hitung} = 2.295$, $Z_{tabel} = 1.96$, sehingga $Z_{hitung} = 2.295 > Z_{tabel} = 1.96$. pendapat Sugiyono (2007) jika jumlah jenjang terkecil lebih kecil dari z tabel, maka hipotesis diterima Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga menunjukkan adanya peningkatan interaksi sosial siswa kelas VII G SMP Negeri 3 Ungaran setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *social playing*.

Dari hasil perhitungan analisis deskriptif menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *social playing* dapat meningkatkan interaksi sosial pada siswa kelas VII G SMP Negeri 3 Ungaran. Sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok, 2 siswa masuk dalam kriteria tinggi, 2 siswa masuk dalam kriteria sedang, 3 siswa masuk dalam kriteria rendah dan 3 siswa masuk dalam kriteria sangat rendah. Rata-rata prosentase dari 10 siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *social playing* yaitu sebesar 53.50%, masuk dalam kriteria sedang. Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *social playing*, terjadi perubahan kriteria interaksi sosial pada siswa yaitu 2 siswa masuk dalam kriteria

interaksi sosial sedang, 4 siswa masuk dalam kriteria interaksi sosial tinggi dan 4 siswa masuk dalam kriteria interaksi sosial sangat tinggi. Rata-rata prosentase dari 10 siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *social playing* yaitu sebesar 80.04%, masuk dalam kriteria tinggi. Dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 26.54%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *social playing* pada siswa kelas VII G SMP Negeri 3 Ungaran, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Interaksi sosial siswa sebelum mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *social playing* menunjukkan bahwa indikator interaksi sosial siswa yaitu kerukunan, adaptasi, dan keterbukaan masuk dalam kategori rendah, sedangkan indikator interaksi sosial lain yaitu bargaining, kooptasi, koalisi, adaptasi, kompromi, toleransi, keterbukaan, dan persamaan derajat masuk dalam kategori sedang. (2) Interaksi sosial siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *social playing* menunjukkan bahwa setiap indikator mengalami peningkatan.

Delapan indikator meningkat menjadi tinggi yaitu kerukunan, bargaining, kooptasi, koalisi, adaptasi, kompromi, keterbukaan, dan persamaan derajat. Sedangkan indikator toleransi meningkat menjadi kategori sangat tinggi. (3) Interaksi sosial siswa mengalami peningkatan setelah mendapatkan treatment berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *social playing*. Peningkatan yang signifikan terlihat dari hasil uji wilcoxon. Hasil uji *wilcoxon* menunjukkan bahwa Z_{hitung} lebih besar dari Z_{tabel} sehingga hipotesis diterima. Adapun indikator interaksi sosial yang mengalami peningkatan tertinggi adalah indikator toleransi dengan prosentase peningkatan sebesar 29%.

DAFTAR PUSTAKA

- Prayitno. 2004. Layanan Bimbingan dan Konseling. Padang: UNP Press.
- Santrock, John. 2002. Live Span Development (Perkembangan Masa Hidup). Jakarta: Erlangga.
- Soekanto, Soerjono. 2006. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2006. Psikologi Sosial. Semarang: UNNES Press.
- Sugiyono. 2007. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Tedjasaputra, Meyke. 2005. Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Grasindo.