



## MODEL BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS BUDAYA JAWA DENGAN TEKNIK PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SMP KOTA SEMARANG

Muhammad Arief Maulana<sup>✉</sup>, Mungin Eddy Wibowo, Imam Tadjri

Prodi Bimbingan Konseling, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima September 2014  
Disetujui Oktober 2014  
Dipublikasikan November 2014

*Keywords:*  
Guidance-based group of  
Javanese culture;  
Social interaction;  
Technique game

### Abstrak

Manusia adalah makhluk sosial seperti siswa SMP juga memerlukan kehadiran teman di sekolah untuk memenuhi kebutuhan sosialnya. Kemampuan berinteraksi yang baik akan membuat siswa mampu diterima di lingkungan masyarakat dengan baik. Namun kenyataannya masih banyak siswa yang belum mampu berinteraksi dengan baik kepada orang lain. Tujuan Penelitian ini yaitu (1) mengetahui pelaksanaan bimbingan kelompok di SMP Kota Semarang; (2) mengetahui kondisi interaksi sosial di SMP Kuncup Melati; (3) merancang model bimbingan kelompok berbasis budaya Jawa dengan teknik permainan untuk meningkatkan interaksi sosial; (4) mengetahui keefektifan model bimbingan kelompok berbasis budaya Jawa dengan teknik permainan untuk meningkatkan interaksi sosial. Metode penelitian menggunakan *Research and Development*, sampai pada tahapan ke enam yaitu menghasilkan produk akhir. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive random sampling*. Subyek penelitian berjumlah 11 siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial terendah. Analisis data menggunakan non parametris Wilcoxon untuk mengetahui efektifitas model bimbingan kelompok berbasis budaya Jawa dengan teknik permainan. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan model bimbingan kelompok berbasis budaya Jawa dengan teknik permainan efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.

### Abstract

*Humans are social creatures like junior high school students also require the presence of friends at school to meet their social needs. Good interaction skills will make students able to be accepted in society as well. But in reality there are many students who have not been able to interact well with others. The purpose of this study is (1) knowing the implementation guidance in the junior group Semarang; (2) determine the condition of social interaction in SMP Kuncup Melati; (3) designing a model-based group counseling Javanese culture with game techniques to increase social interaction; (4) determine the effectiveness of the guidance models based group of Javanese culture with game techniques to increase social interaction. The research method used Research and Development, through the six stages to produce the final product. The sampling technique used was purposive random sampling. The research subjects are 11 students who have the lowest social interaction abilities. Data were analyzed using non-parametric Wilcoxon guidance to determine the effectiveness of the model-based group of Javanese culture with game techniques. The results show the development of culture-based model of group counseling techniques of Java with the game effectively to improve students' social interaction.*

## Pendahuluan

Manusia pada dasarnya merupakan makhluk sosial yang membutuhkan bantuan atau pertolongan orang lain untuk dapat memenuhi segala kebutuhannya. Manusia tidak mampu jika hidup sendiri tanpa keberadaan orang lain disekitarnya. Sebagai makhluk sosial, manusia selalu melakukan interaksi dengan orang lain dan berkomunikasi untuk menjalin hubungan dengan orang lain di sekitarnya. Dalam kehidupan bermasyarakat, kemampuan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar merupakan sesuatu yang penting. Agar kita bisa diterima dan diakui menjadi salah satu anggota masyarakat sekitar, kita perlu menjalin hubungan yang baik dan menghargai perbedaan satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB II Pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut setiap siswa perlu memiliki sikap dan kemampuan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar yang dapat mendukung perkembangan potensi siswa. Salah satu kemampuan yang perlu dimiliki oleh siswa adalah interaksi sosial baik dengan lingkungan sekitar.

Interaksi sosial merupakan suatu kondisi dimana individu satu dengan yang lainnya mampu menjalin hubungan yang dinamis, baik secara individual maupun secara berkelompok. Hubungan dalam interaksi sosial bisa berwujud hubungan yang positif maupun hubungan yang negatif. Interaksi sosial antar siswa memang diperlukan di dalam pembelajaran di sekolah. Siswa yang mampu berinteraksi sosial dengan siswa lain dengan baik maka dapat diartikan bahwa kemampuan bersosialisasinya baik, dia bisa menempatkan diri, menyesuaikan diri dan mampu menerima kehadiran orang lain disekitarnya.

Menurut Monk (2006) menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan permulaan hubungan persahabatan dan hubungan bebas, hubungan bebas bersifat timbal balik dan memiliki sifat sebagai berikut: (1) saling mengerti, (2) saling membantu/kerjasama, (3) saling percaya, dan (4) saling menghargai. Walgito (2003) interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan

individu yang lain yang saling mempengaruhi dan terdapat hubungan saling timbal balik.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang dinamis antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok, yang saling bertemu, mempengaruhi atau memperbaiki perilaku satu sama lain. Hubungan antar individu ini terjalin melalui komunikasi baik secara langsung maupun tak langsung. Setiap manusia perlu berinteraksi untuk mengembangkan kemampuan sosial dan memenuhi kebutuhan fisik dan psikis termasuk interaksi antar siswa yang berbeda budaya di sekolah.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Utami (2011), menyatakan bahwa sebanyak 10% siswa mengaku pernah terjadi konflik antar siswa di sekolah karena perbedaan etnis. Konflik tersebut terjadi karena kesalahpahaman dan siswa dari etnis tertentu merasa terasing. Ditemukan pula 28% siswa mengaku ada *gang* yang dibentuk oleh siswa berdasarkan etnis. Ketika disinggung mengenai teman belajar kelompok di rumah, 71% siswa mengaku tidak memilikinya. Hal ini dengan alasan karena teman-temannya sebagian besar beragama Katolik. Alasan lain adalah karena siswa merasa temannya adalah orang Jawa semua. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa masih merasa kesulitan untuk menjalin hubungan dengan siswa yang memiliki perbedaan budaya.

Sedangkan menurut Kurnanto dalam Supriatna (2013) menyatakan bahwa peserta didik SMP di Pontianak memiliki kesadaran multibudaya yang sangat rendah (34,67%), pengetahuan mengenai budaya sangat rendah (30,56%), dan memiliki ketrampilan untuk keluar dari permasalahan multibudaya pun sangat rendah (35,15%). Hasil penelitian tersebut menandakan bahwa siswa SMP masih belum mampu untuk menerima dan memahami perbedaan budaya yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Siswa masih kesulitan dalam memilih tindakan apa yang harus dilakukan saat berinteraksi dengan budaya lain, sehingga hal ini menimbulkan permasalahan siswa tidak mampu berinteraksi dengan baik antar siswa yang memiliki budaya berbeda.

Terkait dengan layanan bimbingan dan konseling di Indonesia, Moh. Surya (2006) mengetengahkan tentang tren bimbingan dan konseling multikultural, bahwa bimbingan dan konseling dengan pendekatan multikultural sangat tepat untuk lingkungan berbudaya plural seperti Indonesia. Bimbingan dan konseling

dilaksanakan dengan landasan semangat bhinneka tunggal ika, yaitu kesamaan di atas keragaman. Layanan bimbingan dan konseling hendaknya lebih berpangkal pada nilai-nilai budaya bangsa yang secara nyata mampu mewujudkan kehidupan yang harmoni dalam kondisi pluralistik. Salah satu layanan adalah layanan bimbingan kelompok berbasis budaya Jawa.

Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang mana dilakukan secara kelompok dengan proses diskusi guna membahas masalah-masalah yang bersifat umum. Hal tersebut senada dengan pendapat Mungin (2005) menyatakan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi agar kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

Sedangkan menurut Gibson (2010) memandang bahwa bimbingan kelompok dengan sebagai aktivitas-aktivitas kelompok yang terfokus pada penyediaan informasi dan atau pengalaman-pengalaman melalui suatu aktivitas kelompok yang terencana dan terorganisasi. Gazda dalam Wibowo (2005) menyatakan bahwa bimbingan kelompok diorganisasi untuk mencegah perkembangan masalah, yang isi utamanya meliputi informasi pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan masalah sosial yang tidak disajikan dalam bentuk pelajaran.

Bimbingan kelompok dapat digunakan untuk mencegah masalah sosial, salah satunya adalah interaksi sosial. Layanan bimbingan kelompok digunakan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa yang rendah. Bimbingan kelompok didasarkan pada nilai budaya Jawa yang diyakini oleh masyarakat Jawa akan lebih efektif untuk mencapai tujuan. Nilai budaya Jawa yang mendorong terciptanya interaksi sosial terwujud dalam budi pekerti luhur yang nampak melalui sikap dan perilaku yang dilandasi oleh kegiatan berfikir, sehingga setiap perilaku selalu dipikirkan dan disesuaikan dengan kondisi lingkungan.

Nilai budaya Jawa menjadi pedoman bagi masyarakat Jawa dalam menjalani kehidupan, namun demikian nilai budaya Jawa juga berisi nilai-nilai luhur yang perlu dimiliki oleh setiap warga negara misalnya sikap *tepa seliro* (toleransi), *bisa rumangsa* (empati), *sepi ing pamrih rame ing gawe* (tolong menolong tanpa pamrih), *tata krama* (sopan santun dalam berbicara dan berperilaku), *wani ngalah luhur wekasane* (mampu

untuk mengalah), *manjing ajur-ajer* (mampu menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi sekitar). Beberapa sikap tersebut merupakan sikap yang positif yang perlu dimiliki oleh setiap siswa dalam rangka menyiapkan mereka untuk hidup ditengah-tengah masyarakat yang beraagam budaya.

Layanan bimbingan kelompok terkadang membuat anggota kelompok merasa jenuh karena tidak disertai dengan pendekatan atau teknik tertentu. Karena layanan bimbingan kelompok belum dikoordinasi dengan baik dan direncanakan dengan matang oleh konselor sekolah. Banyak siswa yang masih merasa bosan saat mengikuti kegiatan bimbingan kelompok, hal ini ditandai dengan siswa tidak mau mengikuti layanan bimbingan kelompok lagi. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan suatu produk layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan supaya siswa tidak merasa jenuh dan bosan saat mengikuti layanan bimbingan kelompok. Selain itu supaya terjadi layanan bimbingan kelompok mampu menciptakan dinamika kelompok dan mampu meningkatkan interaksi antar anggota kelompok.

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini masih perlu dikembangkan dengan berbasis pada budaya Jawa. Budaya Jawa dipilih karena siswa hidup ditengah-tengah masyarakat yang berbudaya Jawa khususnya Jawa Tengah. Bimbingan Kelompok berbasis budaya Jawa ini memberikan nilai budaya Jawa yang luhur kepada siswa untuk dimengerti, dipahami, dan dilakukan oleh siswa dalam kehidupan. Misalnya nilai budaya yang ingin ditanamkan kepada siswa yaitu *gotong royong*, *bisa rumangsa*, *tepa selira*, *tata krama*, *sepi ing pamrih rame ing gawe*, *manjing ajur-ajer*.

Bimbingan kelompok di beberapa sekolah di SMP Kota Semarang yang sudah berjalan dilaksanakan oleh guru BK sesuai dengan struktural/tahap yang selama ini digunakan dalam bimbingan kelompok yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran. Namun dalam tahap kegiatan tersebut cenderung masih berdiskusi biasa dan tidak menggunakan teknik ataupun strategi yang ada dalam pelaksanaan bimbingan kelompok. Sehingga pelaksanaan bimbingan kelompok tidak menghasilkan hasil yang maksimal dan khususnya untuk meningkatkan interaksi sosial. Pelaksanaan bimbingan kelompok di sekolah yang akan peneliti jadikan objek penelitian, bimbingan kelompok selama ini hanya dilaksanakan biasa saja dengan menggunakan tahapan yang telah dijelaskan.

Bimbingan kelompok perlu dilakukan inovasi supaya siswa lebih antusias dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok dan mampu efektif dalam meningkatkan interaksi sosial. Peneliti mengembangkan model bimbingan kelompok berbasis budaya Jawa dengan teknik permainan agar siswa mengenal nilai budaya Jawa dan teknik permainan digunakan untuk mengaplikasikan ketrampilan sosial dan akan mengakrabkan anggota kelompok.

Neukrug (2012) menyatakan bahwa budaya diekspresikan melalui nilai bersama, kebiasaan, norma-norma perilaku, simbol, artefak, bahasa, dan adat istiadat. Liliwari (2005) menyatakan bahwa budaya terdiri dari pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan ketrampilan lainnya serta kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Dengan demikian budaya Jawa dapat diartikan sebagai sekumpulan sikap, nilai, keyakinan, dan perilaku yang dimiliki bersama oleh sekelompok orang Jawa, yang dikomunikasikan dari generasi ke generasi lewat bahasa atau beberapa sarana komunikasi lainnya.

Model bimbingan kelompok berbasis budaya Jawa dilengkapi dengan teknik permainan, sehingga penulis akan mengembangkan jenis permainan tertentu untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Fungsi permainan dalam bimbingan konseling adalah media untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sebagai bentuk ekspresi emosi dan melatih siswa untuk mengukur kemampuan yang dimilikinya serta mampu meningkatkan kreativitas siswa.

Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) mengetahui pelaksanaan bimbingan kelompok yang selama ini dilaksanakan di SMP Kota Semarang; (2) mengetahui diskripsi kondisi disiplin belajar siswa SMP Kuncup Melati Semarang; (3) dikembangkan model layanan bimbingan kelompok berbasis budaya Jawa dengan teknik permainan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa; dan (4) mengetahui tingkat keefektifan model layanan bimbingan kelompok berbasis budaya Jawa dengan teknik permainan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.

### Metode

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan penelitian *research and development* atau yang biasa disebut dengan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan suatu produk yang dihasilkan.

Menurut Sugiyono (2010) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Sugiyono (2010) langkah dalam penelitian pengembangan adalah (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, (10) Produksi masal. Dalam penelitian ini, peneliti tidak sampai tahap produksi masal, namun hingga tahap uji coba produk. Karena adanya keterbatasan biaya dan waktu yang dimiliki oleh peneliti.

Teknik dan instrumen pengumpulan data yang peneliti pakai yaitu dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan angket interaksi sosial. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *purposive random sampling*. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif deskriptif untuk pelaksanaan bimbingan kelompok dan kelayakan model, sedangkan untuk analisis data skala menggunakan analisis data kuantitatif dengan menggunakan uji Wilcoxon *sign rank test*. Dalam pengujian validitas dan reliabilitas menggunakan uji validitas konstruk dan reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach.

### Hasil dan Pembahasan

Dari hasil penelitian diperoleh kondisi faktual bimbingan kelompok yang selama ini dilaksanakan yang meliputi (1) pelaksanaan layanan bimbingan kelompok; (2) tujuan bimbingan kelompok; (3) jumlah anggota dalam layanan bimbingan kelompok; (4) materi bimbingan kelompok; (5) kompetensi yang harus dimiliki oleh pemimpin kelompok; (6) Proses tahapan dalam bimbingan kelompok; (7) konsep teknik yang digunakan dalam layanan bimbingan kelompok; (8) hambatan yang dialaminya dalam melakukan layanan bimbingan kelompok; (9) evaluasi dan tindak lanjut yang dilakukan. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dilakuakn dengan alokasi waktu tidak lebih dari 45 menit setiap pertemuan. Tempat pelaksanaannya terkadang menggunakan ruangan kelas di SMP atau terkadang juga berada di ruang perpustakaan. Pelaksanaannya pun masih bersifat insidental tanpa terprogram dengan jelas.

Tujuan bimbingan kelompok di SMP Kota Semarang yaitu untuk mengembangkan kemampuan sosial siswa baik dalam berkomunikasi dan bersosialisasi di lingkungan

sekolah dan masyarakat, serta membantu perkembangan siswa dengan jalan mencegah munculnya permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam melewati tugas perkembangannya. Tujuan bimbingan kelompok di SMP Kota Semarang lebih menekankan pengembangan kemampuan sosial anak. Jumlah anggota bimbingan kelompok di SMP Kota Semarang adalah  $\pm 10$  anggota kelompok, yang dipilih secara acak maupun berdasarkan permasalahan sosial yang dialami oleh anggota kelompok.

Jenis materi yang diberikan di dalam layanan bimbingan kelompok di SMP Kota Semarang adalah menggunakan topik tugas. Topik tugas ditentukan oleh guru pembimbing bertujuan untuk mencegah munculnya permasalahan. Layanan bimbingan kelompok lebih bersifat preventif karena guru pembimbing lebih memfokuskan untuk mencegah munculnya permasalahan yang dapat menghambat perkembangan potensi siswa. Kompetensi yang perlu dimiliki pemimpin kelompok untuk melaksanakan layanan bimbingan kelompok di SMP Kota Semarang yaitu berlatar belakang

pendidikan minimal S1 BK atau memiliki sertifikasi profesi konselor. Tahapan dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok yang telah dilakukan selama ini oleh guru pembimbing di sekolah mengacu kepada konsep secara umum yaitu tahap awal/pembukaan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran.

Secara teori, pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di SMP Kota Semarang ini menggunakan teknik diskusi yang biasanya disertai dengan permainan sebagai sarana untuk mengakrabkan anggota kelompok. Kendala dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di SMP Kuncup Melati meliputi waktu, pelaksanaan layanan bimbingan kelompok, dan dukungan sistem yang saling mempengaruhi. evaluasi bimbingan kelompok dilakukan dengan menggunakan catatan yang berisikan kelemahan dan kekurangan yang terjadi saat proses bimbingan kelompok berlangsung. Guru pembimbing juga mengamati perilaku siswa saat mengikuti kegiatan, apakah sudah terbentuk dinamika kelompok yang baik atau belum. Guru pembimbing juga memberikan evaluasi

**Tabel 1.** Hasil *Pre test* interaksi sosial siswa

Indikator	Responden											Rata-rata	
	AND	BGS	DV	LS	ANJ	INT	SGT	ART	AIF	ADS	AGN		
Indikator 1	%	58	50	69	57	55	44	53	59	51	44	53	<b>54</b>
	Kr	S	R	T	S	S	R	S	S	R	R	S	<b>S</b>
Indikator 2	%	43	68	56	62	31	50	43	75	37	56	56	<b>50</b>
	Kr	R	S	S	S	SR	R	R	T	R	S	S	<b>R</b>
Indikator 3	%	68	56	62	62	62	50	75	43	50	75	56	<b>60</b>
	Kr	S	S	S	S	S	R	T	R	R	T	S	<b>S</b>
Indikator 4	%	58	58	62	41	50	62	66	45	50	50	54	<b>54</b>
	Kr	S	S	S	R	R	S	S	R	R	R	S	<b>S</b>
Indikator 5	%	81	68	50	62	68	50	68	56	75	50	50	<b>61</b>
	Kr	T	S	R	S	S	R	S	S	T	R	R	<b>S</b>
Indikator 6	%	59	52	59	45	47	43	52	50	50	50	54	<b>51</b>
	Kr	S	R	S	R	R	R	R	R	R	R	S	<b>R</b>
Indikator 7	%	50	40	60	45	40	50	50	40	45	50	50	<b>47</b>
	Kr	R	R	S	R	R	R	R	R	R	R	R	<b>R</b>
Indikator 8	%	35	60	50	50	65	70	40	40	55	50	35	<b>50</b>
	Kr	SR	S	R	R	S	T	R	R	S	R	SR	<b>R</b>
Indikator 9	%	50	43	56	46	37	59	62	43	53	46	46	<b>49</b>
	Kr	R	R	S	R	R	S	S	R	S	R	R	<b>R</b>
Rata-rata	%	<b>55</b>	<b>51</b>	<b>60</b>	<b>51</b>	<b>50</b>	<b>51</b>	<b>56</b>	<b>50</b>	<b>51</b>	<b>50</b>	<b>51</b>	<b>52</b>
	Kr	<b>S</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>R</b>	<b>R</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>R</b>	<b>R</b>	<b>R</b>	<b>R</b>	<b>R</b>

**Tabel 2.** Hasil *Post test* Interaksi sosial siswa

Aspek	Responden												Rata-rata
	AND	BGS	DV	LS	ANJ	INT	SGT	ART	AIF	ADS	AGN		
Indikator 1	%	80	84	78	73	67	75	76	74	75	75	69	<b>75</b>
	Kr	T	T	T	T	S	T	T	T	T	T	T	<b>T</b>
Indikator 2	%	62	68	68	75	62	68	93	68	87	68	68	<b>72</b>
	Kr	S	S	S	T	S	S	ST	S	ST	S	S	<b>T</b>
Indikator 3	%	75	81	87	62	81	75	81	68	62	87	65	<b>72</b>
	Kr	T	T	ST	S	T	T	T	S	S	ST	S	<b>T</b>
Indikator 4	%	75	75	62	54	75	83	70	70	70	62	75	<b>70</b>
	Kr	T	T	S	S	T	T	T	T	T	S	T	<b>T</b>
Indikator 5	%	81	62	62	68	87	93	70	75	75	56	56	<b>70</b>
	Kr	T	S	S	S	ST	ST	T	T	T	S	S	<b>T</b>
Indikator 6	%	72	68	68	72	56	61	70	77	63	77	65	<b>68</b>
	Kr	T	S	S	T	S	S	T	T	S	T	S	<b>S</b>
Indikator 7	%	80	60	60	70	60	80	60	60	55	75	60	<b>63</b>
	Kr	T	S	S	T	S	T	S	S	S	T	S	<b>S</b>
Indikator 8	%	75	65	80	75	80	70	80	55	75	70	80	<b>73</b>
	Kr	T	S	T	T	T	T	T	S	T	T	T	<b>T</b>
Indikator 9	%	81	56	81	62	71	62	78	65	78	78	81	<b>72</b>
	Kr	T	S	T	S	T	S	T	S	T	T	T	<b>T</b>
<b>Skor akhir</b>	%	<b>76</b>	<b>70</b>	<b>72</b>	<b>68</b>	<b>69</b>	<b>72</b>	<b>75</b>	<b>67</b>	<b>70</b>	<b>71</b>	<b>69</b>	<b>71</b>
	<b>Kr</b>	<b>T</b>	<b>T</b>	<b>T</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>T</b>	<b>T</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>T</b>	<b>T</b>	<b>T</b>

melalui penilaian segera (*laisseg*), akan tetapi guru pembimbing tidak menindak lanjuti hasil penilaian segera yang ditulis oleh siswa setelah mengikuti layanan.

Sedangkan untuk hasil penelitian berupa kondisi interaksi sosial siswa, peneliti sebelumnya melakukan pretest untuk mengetahui peserta didik yang mempunyai tingkat interaksi sosial yang rendah dan sedang sebanyak 11 orang untuk diberi perlakuan yaitu menggunakan bimbingan kelompok berbasis budaya Jawa dengan teknik permainan sebanyak 8 pertemuan dengan membahas materi yang berhubungan dengan indikator interaksi sosial. Setelah peneliti melaksanakan pretes, ada beberapa peserta didik yang memiliki tingkat interaksi sosial yang rendah dan sedang. Peneliti mengambil 11 peserta didik yang mendapatkan skor interaksi sosial terendah. 11 orang siswa kemudian diberi perlakuan bimbingan kelompok berbasis budaya Jawa dengan teknik permainan sebanyak delapan kali pertemuan. Setelah 10 orang peserta didik yang sudah diberi perlakuan, dikasih *post test* untuk mengetahui perbandingan dari sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Dari hasil pre test dan post test yang sudah diolah, ternyata ada peningkatan untuk kemampuan interaksi sosial siswa. Hasil perbandingan tersebut dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2.

Bimbingan kelompok yang selama ini dilaksanakan di SMP Kuncup Melati Semarang masih menggunakan tahap bimbingan kelompok, belum didasarkan dengan nilai budaya Jawa dengan teknik permainan. Hasil pengembangan dari model bimbingan kelompok berbasis budaya Jawa dengan teknik permainan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa, yaitu dimulai dari desain/model awal bimbingan kelompok berbasis budaya Jawa dengan teknik permainan, uji validasi model yang terdiri dari uji ahli berupa tiga dosen yang ahli dalam bidang bimbingan dan konseling, dan sepuluh orang praktisi guru bimbingan dan konseling (*konselor*) di sekolah. Setelah melalui uji kelayakan, model direvisi dan menjadi produk akhir model bimbingan kelompok berbasis budaya Jawa dengan teknik permainan.

Model Bimbingan Kelompok Berbasis Budaya Jawa dengan Teknik Permainan

yang dikembangkan terdiri: (1) Rasional, (2) Tujuan Bimbingan Kelompok, (3) Visi dan Misi Bimbingan Kelompok, (4) Isi Bimbingan Kelompok, (5) Pendukung Bimbingan Kelompok, (6) Tahapan Bimbingan Kelompok, (7) Peran Pemimpin dan Anggota Kelompok, (8) Evaluasi dan Indikator Keberhasilan.

Dalam uji keefektifan bimbingan kelompok berbasis budaya Jawa dengan teknik permainan, peneliti menggunakan uji efektifitas statistik non parametrik dengan uji wilcoxon. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji Wilcoxon pada tabel **Test Statistics<sup>b</sup>** diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) =  $0.005 < \alpha = 0.05$ , maka tolak  $H_0$ . Artinya Model Bimbingan Kelompok berbasis budaya Jawa dengan teknik permainan efektif untuk meningkatkan disiplin belajar siswa SMK Pelita Nusantara 1 Semarang. Hal ini sejalan dengan hasil empiris pada tabel **Descriptive Statistics** dimana terjadi peningkatan skor minimum, maksimum, dan rata-rata dari pre test ke post tes. Selain itu bila dicermati pada tabel **Ranks** baris **Negative Ranks** = 0, artinya tidak ada ranks yang negatif, dalam hal ini tidak ada skor hasil post test yang lebih kecil daripada skor hasil pre test (Post < Pre), **Positive Ranks** = 11, artinya semua ranks bertanda positif, dalam hal ini semua skor hasil post test lebih tinggi dibandingkan hasil pre test (Post > Pre), dan **Tiles** = 0, artinya tidak ada skor post test yang sama dengan pre test.

## Simpulan

Layanan bimbingan kelompok yang dilaksanakan di SMP Kota Semarang selama ini sudah berjalan, namun belum optimal dalam hal meningkatkan interaksi sosial. Pelaksanaan bimbingan kelompok dilaksanakan belum terencana dengan baik. Teknik yang digunakan selama ini masih menggunakan diskusi dan tanya jawab, sehingga belum mengaplikasikan teknik permainan untuk meningkatkan interaksi sosial. Model Bimbingan Kelompok Berbasis Budaya Jawa dengan Teknik Permainan yang dikembangkan terdiri dari pedoman model bimbingan kelompok berbasis budaya Jawa untuk meningkatkan interaksi sosial terdiri atas:

(1) Rasional, (2) Tujuan Bimbingan Kelompok, (3) Visi dan Misi Bimbingan Kelompok, (4) Isi Bimbingan Kelompok, (5) Pendukung Bimbingan Kelompok, (6) Tahapan Bimbingan Kelompok, (7) Peran Pemimpin dan Anggota Kelompok, (8) Evaluasi dan Indikator Keberhasilan. Model bimbingan kelompok berbasis budaya Jawa dengan teknik permainan efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.

## Ucapan Terimakasih

Saya mengucapkan terimakasih kepada: (1) orangtua saya terutama bapak dan ibu yang telah memberikan dukungan dan doa; (2) pihak kampus pascasarjana UNNES yang telah mengizinkan saya untuk belajar; (3) dosen-dosen yang telah memberikan ilmunya; (4) pihak SMP Kuncup Melati Semarang serta ibu bapak guru BK yang telah mengizinkan saya melaksanakan penelitian; (5) sahabat-sahabatku semua yang telah memberikan semangat dan dukungan selama kuliah hingga selesai.

## Daftar Pustaka

- Gibson, Robert & Mariane Mitchell. 2010. *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Liliwari, Alo. 2009. *Dasar-dasar Komunikasi Antar Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Monks, dkk. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta. Gajah Mada University Press
- Neukrug, Ed. 2007. *The World of the Counselor, An Introduction to the Counseling Profession*. USA: The Thomson Cooperation
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Wibowo, Mungin Eddy. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: Unnes Press
- Surya, Mohammad. 2006. *Psikologi Konseling*. Bandung: Pustaka bani Quraisy
- Supriatna, Maman dkk. *Pengembangan Bimbingan dan Konseling Berbasis Kompetensi Multibudaya*. Prosiding. Seminar International Konseling Denpasar. Bali, 14-16 November 2013
- Utami, Esti Sudi. 2011. *Model Peningkatan Integrasi Sosial Melalui Pengembangan Komunikasi Lintas Budaya Berbasis Sociolinguistik Pada Masyarakat Multikultural Di Jawa Tengah*. Jurnal Ilmiah Sosiologi. Semarang: Universitas Negeri Semarang