ABSTRAK

Fitriyanti, Amalia. 2010. *Peningkatan Perilaku Prososial Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Menggunakan Permainan Pada Siswa Kelas VIII SMP Teuku Umar Semarang Tahun Ajaran 2009/2010*. Skripsi, Jurusan Bimbingan Dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Drs. Heru Mugiharso, M.Pd. Kons dan Drs. Eko Nusantoro, M.Pd.

Kata kunci: perilaku prososial, layanan penguasaan konten, dan permainan.

Remaja selalu berinteraksi dengan kelompok sosialnya untuk mengembangkan ketrampilan-ketrampilan sosialnya. Dalam berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan orang lain, seringkali muncul benturan dengan kebutuhan dan keinginan orang lain. Penyebabnya adalah kekurangpahaman seseorang terhadap keinginan dan kebutuhan orang lain. Pemahaman terhadap keinginan, perasaan dan kebutuhan orang lain sangatlah dibutuhkan remaja untuk dapat hidup sukses dalam bermasyarakat. Perilaku prososial adalah salah satu perilaku yang dilakukan oleh seseorang guna menolong orang lain tanpa mengharapkan imbalan apapun. Adapun aspek-aspek yang menjadi unsur dalam perilaku prososial yaitu berupa tindakan-tindakan seperti : menolong, berbagi (*sharing*) dan menyumbang (dermawan), empati, bekerjasama, dan punya kepedulian terhadap orang lain. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah perbedaan perilaku prososial siswa sebelum dan setelah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan menggunakan permainan?. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan membuktikan rumusan masalah.

Jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Teuku Umar Semarang, sedangkan untuk sampelnya adalah kelas VIII-4 yang berjumlah 27 siswa. Pengambilan sampel dilakukan melalui teknik *one stage cluster random sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan analisis deskriptif persentase dan uji t-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum mendapatkan perlakuan perilaku prososial siswa termasuk dalam kategori sedang dengan rata-rata persentase 59% dan sesudah mendapatkan perlakuan rata-rata persentasenya menjadi 72% termasuk dalam kategori tinggi, dengan demikian mengalami peningkatan sebesar 13%. Hasil uji t-test menunjukkan bahwa nilai t_{hitung}= 9,29 dan $t_{tabel=}$ 2,06. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hasilnya signifikan, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan menggunakan permainan. Dengan demikian Ha diterima dan Ho ditolak, sehingga terjadi peningkatan perilaku prososial pada siswa dan hipotesis yang diajukan dapat diterima.

Berdasarkan kesimpulan diatas disarankan Bagi kepala sekolah hendaknya memberikan fasilitas kepada guru pembimbing untuk melaksanakan layanan penguasaan konten untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi yang dimiliki siswa khususnya dalam berperilaku prososial. Bagi guru pembimbing hendaknya mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dalam memberikan layanan dan lebih kreatif dalam menggunakan permainan sebagai media penyampaian materi sehingga siswa juga tertarik untuk selalu mengikuti layanan yang diberikan.