



**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

diajukan dalam rangka penyelesaian studi strata 1
untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

PERPUSTAKAAN
UNNES

oleh
Yuniati
1301408066

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

PENGESAHAN

Skripsi yang judul “Upaya 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” ini telah dipertahankan di dalam sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 20 Maret 2013

Panitia
Ketua

Prof. Dr. Haryono, M.Psi
NIP. 1962022 198601 1 001

Sekretaris,

Dr. Awalya, M.Pd., Kons
NIP. 19601101 198710 2 001

Penguji Utama,
UNNES

Kusnarto Kurniawan, S.Pd., M.Pd, Kons
NIP. 19710114 200501 1 002

Penguji/Pembimbing I

Penguji/Pembimbing II

Dra. Ninik Setyowani, M.Pd.
NIP. 19521030 197903 2 001

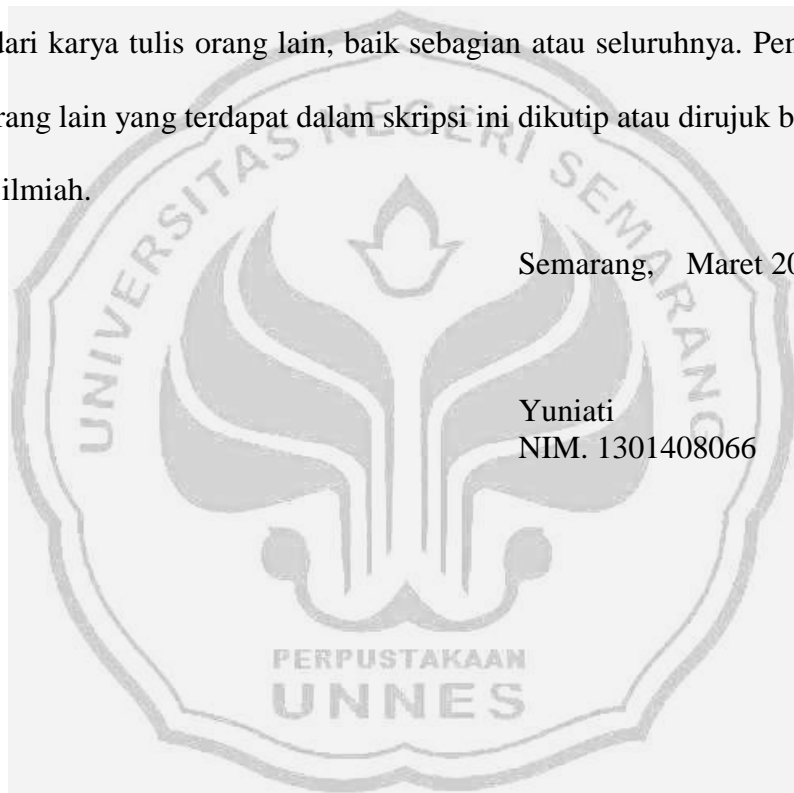
Dra. Sinta Saraswati, M.Pd., Kons
NIP. 19600605 199903 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa isi skripsi dengan judul “Upaya 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” ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Maret 2013

Yuniati
NIM. 1301408066



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmu-lah engkau berharap” (QS. Al- Insyirah: 5-8).

PERSEMBAHAN

- ♥ Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan kasih sayang-Nya,
- ♥ Abah, umi, kakak (Agus Riyanto) yang senantiasa memberikan kasih sayang dan doa dalam setiap langkahku,
- ♥ Suami tercintaku yang menjadi inspirasiku dan penyemangat hidup, terima kasih atas dukungannya,
- ♥ Saudara-saudaraku keluarga “Ikhwah Rasul 42, Ikhwah Rasul 30”
- ♥ Teman-teman BK angkatan 2008 serta almamater tercinta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Upaya 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”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui masalah dalam berinteraksi sosial pada siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013 apakah dapat ditingkatkan dengan layanan bimbingan kelompok.

Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa, ini bisa dibuktikan dari siswa yang menjadi subyek penelitian dari awalnya mengalami masalah tersebut setelah mendapat layanan bimbingan kelompok dapat dilihat bahwa kemampuan interaksi sosial pada siswa menjadi meningkat.

Penyusunan skripsi ini didasarkan atas pelaksanaan penelitian eksperimen yang dilakukan dalam suatu prosedur terstruktur dan terencana. Proses penulisan skripsi yang telah diselesaikan ada beberapa hambatan, namun berkat kuasa Allah SWT dan kerja keras, dapat terselesaikan. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Bimbingan dan Konseling.
2. Drs. Hardjono, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian untuk penyelesaian skripsi ini.
3. Drs. Eko Nusantoro, M.Pd., selaku ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
4. Dra. Ninik Setyowani, M.Pd., Dosen pembimbing 1 yang memberikan bimbingan dan motivasi untuk kesempurnaan dan terselesaikannya skripsi ini.
5. Dra. Sinta Saraswati, M.Pd. Kons., Dosen pembimbing 2 yang memberikan bimbingan dan motivasi untuk kesempurnaan dan te
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
7. Keluarga besar Jurusan Bimbingan dan Konseling dan Fakultas Ilmu Pendidikan.
8. Drs. Siswanto, S.Pd., M.Pd., Kepala SMP Negeri 13 Semarang yang memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
9. Listyowati, S.Pd konselor sekolah yang membantu penulis melaksanakan penelitian ini.

10. Guru dan seluruh warga SMP Negeri 13 Semarang yang turut membantu terselesaikannya skripsi ini, termasuk kepada NS, AN, YN, FR, VI, NG, FD, ML, AD dan IN yang bersedia menjadi subyek penelitian.
 11. Teman-teman jurusan Bimbingan dan Konseling angkatan 2008 yang telah memberikan bantuan, kebersamaan dan motivasi, semoga kita bisa menjadi konselor yang baik.
 12. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan hiburan, motivasi dalam kebosanan serta kejenuhan selama bimbingan skripsi.
 13. Semua keluarga besar kos IR yang selalu menghibur dan memberi semangat selama pengerjaan skripsi.
 14. Serta pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu
- Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, serta dapat memberikan inspirasi positif terkait dengan perkembangan ilmu bimbingan dan konseling.

Semarang, Maret 2013

Penulis

ABSTRAK

Yuniati. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Pada Siswa Kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang Tahun 2011/2012* Pembimbing IDra.Ninik Setyowani, M.Pd, Pembimbing II Dra. Sinta Saraswati, M.Pd., Kons.

Kata Kunci : Kemampuan Interaksi Sosial, Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan.

Kemampuan berinteraksi sosial sebagai sesuatu yang harus dimiliki setiap manusia karena manusia adalah makhluk sosial yang senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya, hubungan dengan manusia lain tidak lepas dari rasa ingin tahu tentang lingkungan sekitarnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji dan membuktikan seberapa besar upaya meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan pada siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang tahun ajaran 2011-2012. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini diambil dari pendapat Tatik Romlah yang tujuannya adalah membantu siswa untuk mempelajari pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan aturan-aturan sosial.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *pre eksperimen Design* dengan jenis *One Group pre test and post test Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang Tahun Ajaran 2011-2012 yang berjumlah 32 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel random atau sampel acak, dimana yang menjadi sampel penelitian ini adalah siswa kelas VII F berjumlah 10 siswa. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan skala psikologis dengan jumlah 65 butir soal dan 55 butir soal dinyatakan valid dan reliabel. Sedangkan metode analisis data untuk mengetahui keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan sebagai upaya dalam meningkatkan perilaku interaksi sosial siswa melalui uji *wilcoxon*.

Hasil penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui gambaran siswa sebelum memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, secara keseluruhan siswa memperoleh persentase skor rata-rata 62,14% termasuk dalam kriteria Sedang (S). Setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, hasil *post test* secara keseluruhan menunjukkan bahwa persentase skor rata-rata kemampuan interaksi sosial siswa meningkat menjadi 78,29% yang termasuk dalam kriteria tinggi (T). Dengan demikian, siswa yang telah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini, kemampuan interaksinya meningkat, dimana peningkatan tersebut sebesar 16,15%. Dari uji Wilcoxon diperoleh Z_{hitung} sebesar 2,803 dan nilai Z_{tabel} pada taraf signifikan 5% dan $N=10$ diperoleh Z_{tabel} sebesar 1,96. Terkait dengan uraian tersebut maka tingkat kemampuan interaksi sosial siswa sebelum dan setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan adalah berbeda dan mengalami peningkatan yang signifikan.

Disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat digunakan sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang Tahun Ajaran 2011-2012. Saran bagi siswa yang khususnya mengalami beraneka ragam mempunyai kemampuan dalam berinteraksi sosial dengan melatih diri untuk membiasakan berinteraksi sosial dengan orang lain baik secara langsung maupun tidak langsung.



ABSTRACTION

Yuniati. 2012. Effort Improve Ability Of Social Interaction of Student Through Service Tuition Group With Technique Game At Student Class of VII F SMP Country 13 Semarang Year 2011 / 2012 Counsellor Of I Dra. NinikSetyowani, M.Pd, CounsellorOf II Dra. SintaSaraswati, M.Pd.,Kons.

Keyword : Ability Of Social Interaction, Service Tuition Group with Technique Game

Ability of have social interaction [to] as something that have to have byeach;every human being because human being is social creature which ever wish to relate to other human being, [relation/link] with other human being do not get out of to feel to like to know about vicinity environment. Intention of this research is to test and prove how big strive to improve ability of social interaction of student [pass/through] group tuition service with game technique at class student of VII F SMP Country 13 Semarang school year 2011-2012. Tuition group service with this game technique [is taken away from by opinion of TatikRomlah which is its target is to assist student to study experiences related to social orders

Research type which is used in this research is research of experiment with experiment pre desain of Design with type of One Gruoppre test post and test Design. Population in this research is class student of VII F SMP Country 13 Semarang School Year 2011-2012 amounting to 32 student. Sampling technique which is used in this research [is] random sampel or is random sample, where becoming this research sampel is class student of VII F amount to 10 student. Method data collecting in this research by using psychological scale with amount 65 problem item and 55 problem item expressed valid and reliabel. While method analyse data to know effectiveness of group tuition service with game technique as effort in improving behavior of social interaction [of] student [pass/through] test of wilcoxon.

Result of research which have been [done/conducted] to know student picture before obtaining group tuition service with game technique, as a whole student obtain;get percentage of mean score 62,14% included in criterion Is (). After obtaining group tuition service with game technique, result of post test as a whole indicate that percentage of mean score ability of social interaction of student mount to become 78,29% which included in high criterion (T). Thereby, student which have obtained group tuition service with this game technique, ability of [his/its] social interaction mount, where the improvement equal to 16,15%. From test of Wilcoxon obtained byZhitung equal to 2,803 and value of Ztabel at level of signifikan 5% and N=10 obtained [by] Ztabel equal to 1,96. Related to the description hence storey;level ability of social interaction of student before and after obtaining group tuition service with game technique is to differ and experience of the make-up of which issignifikan.

Please conclude that group tuition service with game technique can be used as [by] effort in improving ability of social interaction of class student of VII

F SMP Country 13 Semarang School Year 2011-2012. Suggestion to student which specially experience of multifariously of manner have ability in have social interaction to trained x'self to accustom to have social to interaction with others either through indirect and also direct.



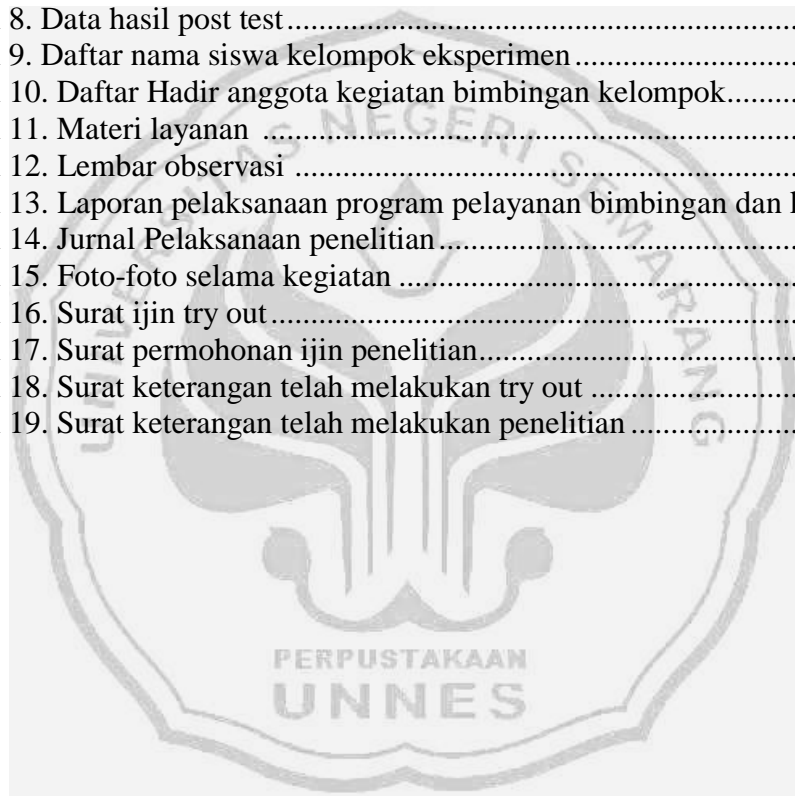
DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Pernyataan Keaslian Tulisan	iii
Motto dan Persembahan	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak.....	viii
Daftar Isi.....	ix
DaftarLampiran.....	xi
 BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
 BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Interaksi Sosial	10
2.1.1 PengertianInteraksi Sosial.....	10
2.1.2 Ciri-ciri Interaksi Sosial	11
2.1.3 Proses Terjadinya Interaksi Sosial	13
2.1.4 Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial.....	16
2.1.5 Faktor-faktor Yang Berpengaruh dalam Interaksi Sosial.....	20
2.1.6 Kriteria Kemampuan Interaksi Sosial.....	21
2.1.7 Cara Meningkatkan Interaksi Sosial	23
2.2 Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan	24
2.2.1 Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok	24
2.2.2 Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok	25
2.2.3 Unsur-unsur Layanan Bimbingan Kelompok	27
2.2.4 Asas Layanan Bimbingan kelompok	30
2.2.5 Tahap-tahap Dalam Layanan Bimbingan Kelompok	31
2.2.6 Manfaat mengikuti Layanan Bimbingan Kelompok.....	37
2.2.7 Evaluasi Kegiatan Layanan Bimbingan Kelompok	38
2.2.8 Teknik-teknik Dalam Bimbingan Kelompok.....	38
2.2.9 Kriteria Layanan Bimbingan Kelompok Yang Efektif	39
2.2.10 Teknik Permainan	43
2.2.11 Jenis-jenis Permainanana Yang Digunakan	48
2.3 Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan.....	57
2.4 ParadigmaTeori	59

2.5 Hipotesis Penelitian	60
 BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	61
3.2 Desain Penelitian.....	61
3.3 Variabel Penelitian	63
3.3.1 Identifikasi Variabel Penelitian	63
3.3.2 Hubungan Antar Variabel	64
3.3.3 Definisi Operasional Variabel.....	65
3.4 Populasi dan sampel.....	66
3.4.1 Populasi	66
3.4.2 Sampel	67
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	68
3.6 Penyusunan Instrument	69
3.7 Validitas dan reliabilitas	70
3.7.1 Analisis Data	70
3.7.2 Analisis Deskriptif Prosentase	71
3.8 Uji Hipotesis	72
 BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	73
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	90
4.3 Keterbatasan Penulisan	109
4.4 Uji Hipotesis.....	109
 BAB 5 PENUTUP	
5.1 Simpulan	111
5.2 Saran	112
Daftar Pustaka	113
Lampiran	114

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kisi-kisi pengembangan instrument	116
Lampiran 2. Lembar instrumen try out	118
Lampiran 3. Lembar instrumen penelitian	123
Lampiran 4. Uji validitas dan reliabilitas skala interaksi sosial	127
Lampiran 5. Perhitungan validitas skala interaksi sosia	131
Lampiran 6. Perhitungan Reliabilitas skala interaksi sosial.....	132
Lampiran 7. Data hasil pre test	133
Lampiran 8. Data hasil post test.....	133
Lampiran 9. Daftar nama siswa kelompok eksperimen	146
Lampiran 10. Daftar Hadir anggota kegiatan bimbingan kelompok.....	147
Lampiran 11. Materi layanan	157
Lampiran 12. Lembar observasi	170
Lampiran 13. Laporan pelaksanaan program pelayanan bimbingan dan konseling	180
Lampiran 14. Jurnal Pelaksanaan penelitian.....	187
Lampiran 15. Foto-foto selama kegiatan	188
Lampiran 16. Surat ijin try out.....	192
Lampiran 17. Surat permohonan ijin penelitian.....	193
Lampiran 18. Surat keterangan telah melakukan try out	194
Lampiran 19. Surat keterangan telah melakukan penelitian	195



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan bermasyarakat, manusia akan saling berhubungan dan membutuhkan orang lain. Kebutuhan itulah yang dapat menimbulkan suatu proses interaksi sosial. Manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial, yang tidak akan bisa hidup di dunia ini tanpa ada bantuan dari orang lain. Misalnya pada lingkup keluarga, manusia pasti memerlukan keluarga sebagai sarana untuk mencurahkan kasih sayang, perasaan atau permasalahan yang sedang dihadapi. Seperti halnya dalam kehidupan di sekolah, siswa juga membutuhkan orang lain, baik itu guru ataupun teman sebayanya. Misalnya saja saat siswa mendapat masalah di sekolah, dan dia tidak dapat menyelesaikannya sendiri, siswa pasti akan meminta bantuan orang untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi.

Membina interaksi sosial yang baik antara siswa dengan guru dan antara sesama siswa harus terus dikembangkan. Apabila interaksi sosial tersebut terjalin dengan baik, hal itu akan sangat bermanfaat. Siswa akan merasa percaya, nyaman, dan hubungan dengan guru maupun siswa lain juga terjalin dengan baik. Selain itu, proses belajar mengajarpun akan berjalan dengan lancar. Untuk itu kemampuan siswa dalam berinteraksi sosial sangat penting untuk ditingkatkan.

Masa remaja merupakan masa penyesuaian diri seseorang dengan kelompok. Di lingkup sekolah, kegiatan kelompok siswa misalnya OSIS, PMR, pramuka, kelompok bermain, dan lain sebagainya. Pada masa ini interaksi sosial

dengan kelompok lebih penting bagi remaja. Mereka cenderung menghabiskan waktu dengan kelompoknya daripada di rumah dan menuruti perkataan orang tuanya. Apabila interaksi sosial dengan kelompok itu sifatnya positif, hal itu akan sangat berguna bagi perkembangan remaja tersebut. Akan tetapi apabila interaksi sosial dengan kelompok itu cenderung negatif atau menyimpang, hal itu dikhawatirkan akan membentuk perilaku sosial yang menyimpang pada diri remaja.

Interaksi sosial merupakan hubungan individu satu dengan individu lainnya di mana individu satu dengan yang lainnya dapat mempengaruhi individu lain dan terdapat hubungan yang timbal balik (Walgito, 2000 : 65). Sementara menurut Soekanto dalam (Dayakisni, 2003 : 127), mendefinisikan interaksi sosial sebagai hubungan antar orang perorangan dengan kelompok manusia.

\Karakter pada diri siswa berbeda antara satu dengan yang lainnya. Ada beberapa siswa yang tidak mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan lingkungannya, namun banyak juga siswa yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan lingkungannya. Bagi siswa yang mampu berinteraksi sosial dengan baik, mereka cenderung mempunyai teman lebih banyak daripada siswa yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan lingkungannya. Apabila hal itu dibiarkan siswa tidak akan mampu melaksanakan tugas perkembangannya dengan baik.

Menurut hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran matematika di SMP N 13 Semarang, menjelaskan bahwa siswa-siswanya mempunyai kemampuan interaksi sosial yang kurang. Hal ini terbukti dengan

adanya fenomena seperti interaksi sosial antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa terlihat kurang baik. Siswa tidak mendengarkan dan menghargai guru yang sedang mengajar di depan kelas, mereka lebih suka berbicara sendiri dengan temannya, membuat gaduh suasana kelas, bahasa lisan mereka tidak sopan dan sering membuat guru marah, mereka sangat pendiam dan jarang mengungkapkan pendapat ataupun bertanya kepada guru, hanya beberapa siswa saja yang terlihat aktif mendengarkan dan bertanya saat guru menjelaskan materi pelajaran, selain itu juga dari hasil IKMS yang peneliti sebarakan di kelas VII F untuk 31 siswa dapat diperoleh hasil yaitu siswanya mempunyai interaksi sosial yang sangat rendah, yaitu sebanyak 22% , siswa yang mempunyai interaksi sosial rendah sebanyak 19%, siswa yang interaksi sosialnya tergolong sedang sebanyak 18%, siswa yang tergolong interaksi sosialnya tinggi yaitu 20%, dan siswa yang tergolong interaksi sosialnya tergolong sangat tinggi yaitu 21%. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pembimbing ketika mengajar di kelas VII F, diperoleh informasi bahwa siswanya tergolong interaksi sosialnya yang beragam, itu terbukti ketika diadakan tanya jawab di kelas, terlihat ada siswa yang terdiam. Oleh karena itu nanti diharapkan melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan, siswa yang interaksi sosialnya yang beragam dapat menjadi naik, siswa yang interaksi sosialnya sedang menjadi tinggi, dan siswa yang interaksinya sudah tinggi menjadi semakin tinggi.

Dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rais Kusuma pada tahun 2007 yang berjudul Keefektifan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Kemampuan Berinteraksi Sosial Pada Siswa Kelas XI di SMA N 2 Ungaran

Tahun Ajaran 2007/2008. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum memperoleh perlakuan termasuk dalam kategori yang beragam dengan rata-rata persentase 31,16% dan setelah mendapat 78,83% termasuk dalam kategori tinggi, dengan demikian mengalami peningkatan sebesar 47,57%. Hasil uji wilcoxon menunjukkan bahwa nilai $Z_{hitung} = -2,809 > Z_{tabel} = 1,96$. Hal tersebut membuktikan bahwa bimbingan kelompok efektif terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial.

Dalam penelitian ini peneliti memilih salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling, yaitu layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. Layanan bimbingan kelompok adalah salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang diberikan kepada sejumlah orang (10 sampai 15) dalam bentuk kelompok yang dipimpin oleh seorang konselor, membahas masalah umum yang aktual menjadi kepedulian para anggota kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Melalui bimbingan kelompok siswa diberikan kesempatan untuk mengeluarkan pendapat sesuai dengan materi yang dilaksanakan dalam bimbingan kelompok tersebut. Siswa diajarkan dan dilatih tentang materi yang berhubungan dengan interaksi sosial, sehingga kemampuan berinteraksi sosial siswa akan meningkat.

Fenomena di atas sangat menarik apabila diteliti. Agar dapat membantu meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa, bimbingan dan konseling mempunyai peranan yang sangat besar yakni dengan menerapkan salah satu jenis teknik yang dapat digunakan untuk melatih siswa mengembangkan kemampuan berinteraksi sosialnya. Salah satu teknik tersebut adalah menggunakan teknik

permainan. Pada teknik permainan tersebut, siswa diajarkan dan dilatih tentang berbagai permainan yang berhubungan dengan interaksi sosial, sehingga kemampuan berinteraksi sosial siswa akan meningkat.

Dalam penelitian ini peneliti memilih teknik permainan, untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. Sebelum permainan dimulai, siswa akan dijelaskan aturan permainan sesuai yang akan dimainkan, misalnya dibagi dalam kelompok-kelompok kecil, selanjutnya kelompok-kelompok kecil itu secara bergantian mendapatkan giliran untuk bermain. Dalam kesempatan itu individu akan menghayati secara langsung bagaimana kerjasama atau interaksi antar teman sepermainan. Sementara kelompok yang mendapat giliran untuk bermain, kelompok yang lainnya bertugas menjadi penonton sekaligus sebagai observer. Dari pertunjukan permainan tersebut itu kemudian diadakan diskusi dengan tujuan untuk mengevaluasi team kerja, kerjasama atau interaksi antar anggota kelompok permainan dan disisipkan masukan-masukan untuk pemain yang memainkan permainan. Melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini setiap individu diberikan kesempatan untuk berinteraksi antar pribadi yang khas, pada kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan setiap individu mendapatkan kesempatan untuk menggali dan berekspresi pada tiap topik permainan yang diberikan pemimpin kelompok. Kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini memungkinkan setiap anggotanya untuk saling belajar mengungkapkan dan mendengarkan dengan baik, seperti: berpendapat, ide, saran, tanggapan, serta tanggung jawab terhadap pendapat yang telah dikemukakannya, belajar menghargai pendapat orang lain,

mampu menahan dan mengendalikan emosi yang bersifat negatif, belajar bertenggang rasa, menjadi akrab satu sama lain. Kelompok juga dapat untuk tempat belajar dan melatih mengekspresikan perasaan, menunjukkan perhatian terhadap orang lain dan berbagi pengalaman, ini diperkirakan sangat membantu bagi siswa yang mengalami interaksi sosial yang masih sangat yang beragam, yang beragam, sedang, tinggi maupun sangat tinggi dan akan memudahkan proses penangannya.

Teknik permainan dalam bimbingan kelompok diperkirakan tepat digunakan sebagai salah satu bentuk permainan yang dapat diberikan kepada siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial sangat yang beragam, yang beragam, sedang, tinggi maupun sangat tinggi di lingkungannya, baik di rumah, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Selain itu kelima aspek komunikasi yang meliputi keterbukaan, rasa positif, empati, dukungan, dan kesetaraan, terampil pada kegiatan bimbingan kelompok. Sehingga diharapkan secara optimal siswa dapat mengalami perubahan dan mencapai peningkatan yang positif setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Siswa mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat secara langsung berlatih menciptakan dinamika kelompok, yakni berlatih bekerja sama, berbicara, menanggapi, mendengarkan, dan bertenggang rasa dalam suasana kelompok. Kegiatan ini merupakan tempat pengembangan diri dalam rangka belajar kemampuan interaksi sosial secara positif dan efektif dalam kelompok kecil. Dari kegiatan tersebut siswa dapat menerapkan ke dalam kehidupan sosial masyarakat yang sesungguhnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini akan dikemas dengan judul ”Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Pada Siswa Kelas VII F Di SMP N 13 Semarang”

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah utamanya adalah ”Apakah kemampuan interaksi sosial siswa dapat ditingkatkan dengan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan?” Dari rumusan masalah utama dapat jabarkan menjadi tiga rumusan masalah meliputi :

- 1.2.1 Bagaimana interaksi sosial siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan?
- 1.2.2 Bagaimana interaksi sosial siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan?
- 1.2.3 Adakah perbedaan kemampuan interaksi sosial siswa sebelum dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah mengetahui ”kemampuan interaksi sosial siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan”. Dari tujuan utama di atas dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1.3.1 Mengetahui interaksi sosial siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan.

1.3.2 Mengetahui interaksi sosial siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan.

1.3.3 Mengetahui adanya perbedaan kemampuan interaksi sosial siswa sebelum dan setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritik

Mendukung Konsep Upaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. Dengan Teknik Permainan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Pihak Sekolah

Pihak sekolah dapat mengetahui permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi oleh siswanya, sehingga pihak sekolah dapat mengambil langkah yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

1.4.2.2 Pihak Siswa

Meningkatkan kemampuan interaksi sosialnya, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial di lingkungan sekolah, keluarga maupun di masyarakat.

1.4.2.3 Pihak Peneliti

- 1.4.2.3.1 Mengaplikasikan teori yang sudah diperoleh pada lingkungan kerja nyata.
- 1.4.2.3.2 Membantu menyelesaikan permasalahan yang dialami siswa.



BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan disampaikan konsep-konsep teoritis yang mendasari pelaksanaan penelitian, yaitu penjelasan mengenai interaksi sosial, penjelasan mengenai layanan bimbingan kelompok dan penjelasan tentang teknik permainan.

2.1 Interaksi Sosial

2.1.1 Pengertian Interaksi Sosial

Sebagai makhluk sosial, dalam hidupnya manusia pasti membutuhkan bantuan orang lain. Adanya kebutuhan akan bantuan ini merupakan awal terbentuknya interaksi sosial dengan orang lain. 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: 65). Sama halnya menurut Maryati dan Suryawati (2003 : 22) yang menyatakan bahwa, interaksi sosial adalah kontak atau hubungan timbal balik atau interstimulasi dan respons antar individu, antar kelompok atau antar individu dan kelompok”

Terdapat perbedaan antara kedua pendapat ahli di atas, perbedaannya terletak pada macam-macam interaksinya. Menurut Walgito interaksi sosial yang terjadi hanya interaksi antar individu sedangkan menurut Maryati dan Suryawati mencakup antar individu, antar kelompok atau antar individu dan kelompok. Sementara menurut Murdiyatomoko dan Handayani (2004 : 50), interaksi sosial adalah hubungan antar manusia yang menghasilkan suatu proses

pengaruh-mempengaruhi yang menghasilkan hubungan tetap dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur sosial. Selain itu menurut Siagian (2004 : 216), interaksi positif hanya mungkin terjadi apabila terdapat suasana saling mempercayai, menghargai, dan saling mendukung.

Berdasar pengertian interaksi sosial di atas, dapat dilihat bahwa unsur-unsur yang terkandung dalam interaksi sosial adalah: (1) terjadinya hubungan antar individu (2) terjadinya hubungan antar kelompok (3) adanya hubungan yang saling mempengaruhi (4) adanya umpan balik (5) adanya rasa saling mempercayai, menghargai dan saling mendukung.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antar sesama individu baik secara individu maupun kelompok yang saling mempengaruhi satu sama lain yang ditandai dengan adanya umpan balik, rasa saling mempercayai, menghargai dan saling mendukung.

2.1.2 Ciri-ciri Interaksi Sosial

Dalam interaksi sosial terdapat beberapa ciri-ciri diantaranya menurut Santosa (2004 : 11) bahwa ciri-ciri interaksi sosial meliputi:

2.1.2.1 Adanya hubungan

Setiap interaksi tentu saja terjadi karena adanya hubungan antara individu dengan individu maupun antara individu dengan kelompok.

2.1.2.2 Ada individu

Setiap interaksi sosial melibatkan individu yang melakukan hubungan.

2.1.2.3 Ada tujuan

Setiap interaksi sosial memiliki tujuan tertentu seperti mempengaruhi individu lain.

2.1.2.4 Adanya hubungan dengan struktur dan fungsi sosial

Interaksi sosial yang ada hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok terjadi karena individu tidak dapat terpisah dari kelompok. Di samping itu, tiap-tiap individu memiliki fungsi di dalam kelompoknya.

Dari penjabaran teori di atas, ciri-ciri interaksi sosial yang baik di lingkup sekolah misalnya, hubungan antara kepala sekolah dengan guru, antar sesama guru, guru dengan staf-staf yang ada di sekolah, maupun guru dengan para siswa dapat terjalin dengan baik. Ciri-ciri interaksi sosial yang baik antara siswa dengan siswa misalnya adanya kebersamaan, rasa saling membutuhkan, saling menghargai dan menghormati, tidak ada jarak antara yang kaya dan yang miskin, serta saling membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.

Ciri-ciri interaksi sosial di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam berinteraksi sosial pasti akan terjalin hubungan antara individu dengan individu yang lain, dimana dalam interaksinya itu mereka pasti mempunyai tujuan yang ingin dicapai, baik itu tujuan individu maupun tujuan kelompok. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan adanya struktur dan fungsi sosial

2.1.3 Proses Terjadinya Interaksi Sosial

Proses terjadinya interaksi sosial ada tiga, yaitu tingkah laku komunikatif, pembentukan norma-norma kelompok, dan respon interpersonal (Newcomb dkk, 1978: 247). Penjelasannya sebagai berikut:

2.1.3.1 Tingkah Laku Komunikatif

Sikap setiap anggota kelompok yang berinteraksi, dipengaruhi oleh sikap anggota lain proses saling pengaruh mempengaruhi terjadi tidak langsung atau segera sifatnya, dan menyangkut komunikasi. Menurut Newcomb dkk. (1978: 293), komunikasi adalah suatu bentuk hubungan interpersonal di mana dapat dikatakan, orang dapat mengadakan kontak dengan isi pikiran orang lain. Komunikator menguji keberhasilan pertukaran informasi melalui feedback, yaitu dengan melihat tanda-tanda pada tingkah laku orang lain yang memperlihatkan efek atas si penerima berita sebelumnya, dan dengan demikian membantu pengirim berita untuk menentukan apakah berita sudah diterima sebagaimana dimaksudkan.

2.1.3.2 Pembentukan Norma-Norma Kelompok

Dalam hidup manusia diperlukan adanya suatu peraturan untuk mengatur perilakunya. Peraturan-peraturan yang dirumuskan sebagai penerimaan bersama terhadap suatu peraturan itu diistilahkan sebagai *norma kelompok*. Norma kelompok yang dibentuk dan diterima dalam suatu kelompok tentunya harus dilaksanakan.

2.1.3.3 Respon Interpersonal

Orang-orang belajar beradaptasi terhadap tingkah laku orang lain, dengan menerima informasi balasan, atau arus balik, khususnya mengenai dirinya sendiri, dan juga dengan membandingkan sikap dan nilai orang lain dengan sikap dan nilai diri sendiri. Pengaruh timbal balik digambarkan dengan pemudahan sosial, suatu proses di mana apa yang dilihat dan didengar dari anggota kelompok yang melakukan hal yang sama, berpengaruh memperkuat perbuatan itu.

Menurut Gillin & Gillin dalam (Dayakisni, 2009: 119) ada dua macam proses sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial, yaitu proses asosiatif dan proses disosiatif.'

2.1.3.4 Proses asosiatif, yakni yang mengarah kepada bentuk - bentuk asosiasi (hubungan atau gabungan) seperti :

2.1.3.4.1 Akomodasi

Adalah proses penyesuaian sosial dalam interaksi antara pribadi dan kelompok manusia untuk meredakan pertentangan.

2.1.3.4.2 Asimilasi

Adalah proses sosial yang timbul bila ada kelompok masyarakat dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda, saling bergaul secara intensif dalam jangka waktu lama, sehingga lambat laun kebudayaan asli mereka akan berubah sifat dan wujudnya membentuk kebudayaan baru sebagai kebudayaan campuran.

2.1.3.4.3 Akulturasi

Adalah proses sosial yang timbul, apabila suatu kelompok masyarakat dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur - unsur dari kebudayaan asing, sehingga lambat laun unsur - unsur kebudayaan asing itu diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian dari kebudayaan itu sendiri.

2.1.3.4.5 Proses disosiatif, yakni yang mengarah kepada bentuk konflik, seperti :

2.1.3.4.5.1 Persaingan

Adalah suatu perjuangan yang dilakukan perorangan atau kelompok sosial tertentu, agar memperoleh kemenangan atau hasil secara kompetitif, tanpa menimbulkan ancaman fisik di pihak lawannya.

2.1.3.4.5.2 Kontravensi

Adalah bentuk proses sosial yang berada di antara persaingan dan konflik. Wujud kontravensi antara lain sikap tidak senang, baik secara tersembunyi maupun terang-terangan yang ditujukan terhadap perorangan atau kelompok atau terhadap unsur kebudayaan golongan tertentu. Sikap tersebut dapat berubah menjadi kebencian akan tetapi tidak sampai menjadi pertentangan atau konflik.

2.1.3.4.5.3 Konflik

Adalah proses sosial antar perorangan atau kelompok masyarakat tertentu, akibat adanya perbedaan paham dan kepentingan yang sangat mendasar, sehingga menimbulkan adanya semacam gap atau jarak yang mengganjal interaksi sosial di antara yang bertikai tersebut.

2.1.4 Syarat - Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Ada dua syarat pokok terjadinya interaksi sosial, hal itu senada dengan pendapat Dayakisni (2009: 119) yang menyatakan bahwa, interaksi sosial tidak mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat yaitu adanya kontak sosial dan adanya komunikasi. Adapun penjelasannya adalah:

2.1.4.1 Kontak sosial

Adalah hubungan antara satu pihak dengan pihak lain yang merupakan reaksi sosial, dan masing - masing pihak saling bereaksi antara satu dengan yang lain meski tidak harus bersentuhan secara fisik. Namun, pengertian kontak sosial pada zaman teknologi yang telah maju ini tidak berarti hanya terjadi kontak langsung saja, tetapi dapat terjadi pada kontak tidak langsung. Misalnya melalui media teknologi informasi. Kontak sosial dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu sebagai berikut.

2.1.4.1.1 Kontak primer, yaitu terjadi apabila seseorang mengadakan hubungan secara langsung seperti, tatap muka, berjabat tangan, saling tersenyum, main mata, dan lain-lain.

2.1.4.1.2 Kontak sekunder, yaitu kontak tidak langsung memerlukan perantara, seperti menelepon, dan berkirim surat.

Apabila dicermati, baik dalam kontak primer maupun kontak sekunder terjadi hubungan timbal balik antara komunikator dan komunikan, yang menimbulkan percakapan antara komunikator dengan komunikan. Dalam percakapan tersebut agar kontak sosial dapat berjalan dengan baik, harus ada rasa

saling pengertian dan kerjasama yang baik antara komunikator dengan komunikan.

Dari penjelasan di atas terlihat ada tiga komponen pokok dalam kontak sosial, yaitu: (1) percakapan, (2) saling pengertian, dan (3) kerjasama antara komunikator dan komunikan. Ketiga komponen di atas merupakan kemampuan interaksi sosial yang harus dimiliki oleh siswa. Kemudian selanjutnya tiga komponen itu akan dijadikan sebagai indikator dalam kisi-kisi instrumen penelitian yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian penelitian ini.

2.1.4.2 Komunikasi

Artinya berhubungan atau bergaul dengan orang lain. Komunikasi ada dua macam yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non verbal. Menurut De Vito (dalam Sugiyo, 2005: 4) mengemukakan ciri-ciri komunikasi meliputi lima ciri yaitu:

2.1.4.1.1 Keterbukaan atau *openness*

Komunikasi antar pribadi mempunyai ciri keterbukaan maksudnya adanya kesediaan kedua belah pihak untuk membuka diri, mereaksi kepada orang lain, merasakan pikiran dan perasaan orang lain. Keterbukaan ini sangat penting dalam komunikasi antarpribadi agar komunikasi menjadi lebih bermakna dan efektif. Keterbukaan ini berarti adanya niat dari masing-masing pihak yang dalam hal ini antara komunikator dan komunikan saling memahami dan membuka pribadi masing-masing.

2.1.4.1.2 Empati

Dalam komunikasi antarpribadi perlu ada empati dari komunikator, hal ini dapat dinyatakan bahwa komunikasi antarpribadi akan berlangsung secara kondusif apabila pihak komunikator menunjukkan rasa empati pada komunikan. Empati dapat diartikan sebagai menghayati perasaan orang lain atau turut merasakan apa yang dirasakan orang lain. Menurut Surya (2003) dalam Sugiyo (2005: 5) empati adalah sebagai suatu kesediaan untuk memahami orang lain secara paripurnabaik yang nampak maupun yang terkandung, khususnya dalam aspek perasaan, pikiran, dan keinginan. Dengan berempati kita menempatkan diri dalam suasana perasaan, pikiran, dan keinginan orang lain sedekat mungkin. Secara psikologis apabila dalam komunikasi komunikator menunjukkan empati pada komunikan akan menunjang berkembangnya suasana hubungan yang didasari atas saling pengertian, penerimaan, dipahami, dan adanya kesamaan diri.

2.1.4.1.3 Dukungan

Dalam komunikasi antarpribadi perlu dimunculkan sikap memberi dukungan dari pihak komunikator agar komunikan mau berpartisipasi dalam komunikasi. De Vito (1989) yang dikutip Sugiyo (2005: 5) secara tegas menyatakan keterbukaan dan empati tidak akan bertahan lama apabila tidak didukung oleh suasana yang mendukung. Hal ini berarti bahwa dalam komunikasi antarpribadi perlu adanya suasana yang mendukung atau memotivasi, lebih-lebih dari komunikator.

2.1.4.1.4 Rasa positif

Rasa positif dalam komunikasi antarpribadi ditunjukkan oleh sikap dari komunikator khususnya sikap positif. Sikap positif dalam hal ini berarti adanya kecenderungan bertindak pada diri komunikator untuk memberikan penilaian yang positif terhadap komunikan. Dalam komunikasi antarpribadi sikap positif ini ditunjukkan oleh sekurang-kurangnya dua aspek/ unsur yaitu: pertama, komunikasi antarpribadi hendaknya memberikan nilai positif dari komunikator. Maksud pernyataan ini yaitu apabila dalam komunikasi, komunikator menunjukkan sikap positif terhadap komunikan maka komunikan juga akan menunjukkan sikap positif. Sebaliknya jika komunikator menunjukkan sikap negatif maka komunikan juga akan bersikap negatif. Kedua, perasaan positif pada diri komunikator. Hal ini berarti bahwa situasi dalam komunikasi antarpribadi hendaknya menyenangkan. Apabila kondisi ini tidak muncul maka komunikasi akan terhambat dan bahkan akan terjadi pemutusan hubungan.

2.1.4.1.5 Kesetaraan

Kesamaan menunjukkan kesetaraan antara komunikator dan komunikan. Dalam komunikasi antarpribadi kesetaraan ini merupakan ciri yang penting dalam keberlangsungan komunikasi dan bahkan keberhasilan komunikasi antarpribadi. Apabila dalam komunikasi antarpribadi komunikator merasa mempunyai derajat kedudukan yang lebih tinggi daripada komunikan maka dampaknya akan ada jarak dan ini berakibat proses komunikasi akan terhambat. Namun apabila komunikator memposisikan dirinya sederajat dengan komunikan maka pihak

komunikasikan akan merasa nyaman sehingga proses komunikasi akan berjalan dengan baik dan lancar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa syarat-syarat yang dibutuhkan dalam interaksi sosial adalah adanya kontak sosial dan adanya komunikasi, baik itu kontak primer maupun kontak sekunder dan komunikasi verbal maupun komunikasi non-verbal. Syarat-syarat interaksi sosial di atas, akan dijadikan sebagai indikator dalam penyusunan skala interaksi sosial.

2.1.5 Faktor-faktor yang Berpengaruh dalam Interaksi Sosial

Dengan adanya interaksi sosial dengan orang lain, maka seseorang termasuk siswa akan mempunyai pola tingkah laku yang sesuai dengan lingkungannya tersebut. Apabila lingkungan itu baik maka hal itu tidak akan menjadi masalah bagi perkembangan siswa tersebut, namun yang dikhawatirkan apabila lingkungan tinggal siswa itu adalah lingkungan yang sifatnya negatif, maka dikhawatirkan hal itu akan berdampak buruk bagi perkembangan diri siswa.

Dengan demikian, situasi sosial atau lingkungan tempat individu tinggal dapat mempengaruhi perkembangan individu atau siswa. Selain itu norma-norma sosial juga mempunyai andil dalam perkembangan interaksi sosial siswa. Hal itu sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Santosa (2004: 12) yang menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial adalah:

2.1.5.1 The nature of the social situation

Situasi sosial itu memberi bentuk tingkah laku terhadap individu yang berada dalam situasi tersebut.

2.1.5.2 The norms prevailing in any given social group

Kekuasaan norma-norma kelompok sangat berpengaruh terhadap terjadinya interaksi sosial antar individu.

2.1.5.3 Their own personality trends

Masalah masing-masing individu memiliki tujuan kepribadian sehingga berpengaruh terhadap tingkah lakunya.

2.1.5.4 A person's transitory tendencies

Setiap individu berinteraksi sosial dengan kedudukan dan kondisinya yang bersifat sementara.

2.1.5.5 The process of perceiving and interpreting a situation

Setiap situasi mengandung arti bagi setiap individu sehingga hal ini mempengaruhi individu untuk melihat dan menafsirkan situasi tersebut.

Jadi dapat disimpulkan bahwa yang mempengaruhi interaksi sosial siswa adalah situasi sosial tempat individu tinggal, norma sosial yang mengatur dalam kelompok, serta masalah yang terjadi pada masing-masing individu.

2.1.6 Kriteria Kemampuan Interaksi Sosial yang Baik

Kemampuan interaksi sosial merupakan hal mutlak yang harus dimiliki oleh setiap manusia, karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial. Menurut Santosa (2004 : 11), ciri-ciri interaksi sosial adalah adanya hubungan; adanya individu; adanya tujuan; dan adanya hubungan dengan struktur dan fungsi sosial.

Dari teori di atas, dapat dicontohkan bahwa ciri-ciri interaksi sosial yang baik di lingkup sekolah misalnya, hubungan antara kepala sekolah dengan guru, antar

sesama guru, guru dengan staf-staf yang ada di sekolah, guru dengan para siswa maupun antara siswa sendiri dapat terjalin dengan baik. Ciri-ciri interaksi sosial yang baik antara siswa dengan siswa misalnya adanya kebersamaan, rasa saling membutuhkan, saling menghargai dan menghormati, tidak ada gap atau jarak antara yang kaya dan yang miskin, serta saling membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama yang ingin dicapai.

Jika dikaitkan dengan syarat terjadinya interaksi sosial, maka dapat disimpulkan bahwa kriteria interaksi sosial yang baik adalah individu dapat melakukan kontak sosial dengan baik, baik kontak primer maupun kontak sekunder yang ditandai dengan kemampuan individu dalam melakukan percakapan dengan orang lain, saling pengertian, dan mampu bekerjasama dengan orang lain. Tidak hanya itu, individu juga perlu memiliki kemampuan melakukan komunikasi dengan orang lain, yang ditandai dengan adanya rasa keterbukaan, empati, memberikan dukungan atau motivasi, rasa positif pada orang lain, dan adanya kesamaan atau disebut kesetaraan dengan orang lain. Kemampuan-kemampuan seperti itulah yang dituntut dalam interaksi sosial. Kemampuan-kemampuan itu menunjukkan kriteria interaksi sosial yang baik.

Kriteria interaksi sosial yang baik ini akan dijadikan sebagai dasar atau tolok ukur untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. Untuk selanjutnya kriteria interaksi sosial ini akan dijadikan sebagai indikator dalam pembuatan instrumen skala interaksi sosial.

2.1.7 Cara Meningkatkan Interaksi Sosial

Dalam bimbingan dan konseling kemampuan interaksi sosial siswa dapat dikembangkan dengan layanan bimbingan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok siswa diberikan pembelajaran tentang penanaman nilai dan sikap tertentu, cara atau kebiasaan tertentu, dan bagaimana mereka menyelesaikan masalah-masalah yang sedang mereka hadapi. Hal itu sesuai dengan tujuan layanan bimbingan kelompok seperti yang diungkapkan Prayitno (2004:2), bahwa layanan bimbingan kelompok menambah wawasan dan pemahaman, mengarahkan penilaian dan sikap, menguasai cara atau kebiasaan tertentu, untuk memenuhi kebutuhannya dan mengatasi masalah-masalahnya. Dengan bimbingan kelompok yang dimaksud individu akan lebih mampu menjalani kehidupannya secara efektif.

Dari penjelasan teori di atas, apabila dikaitkan dengan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu menambah wawasan dan pemahaman; maksudnya siswa diberikan wawasan dan pemahaman tentang interaksi sosial yang baik, mengarahkan penilaian dan sikap; maksudnya memberikan pembelajaran kepada siswa mengenai bagaimana mereka menilai dan bersikap saat mereka berinteraksi dengan orang lain. Dengan begitu diharapkan siswa dapat mengatasi masalah-masalah yang mereka hadapi dan dapat menjalani kehidupan mereka secara efektif.

Berdasarkan tujuan layanan bimbingan kelompok di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan interaksi sosial siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok.

2.2 Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan

2.2.1 Pengertian Bimbingan Kelompok

Menurut Heru Mugiarto (2007: 66) layanan bimbingan kelompok yaitu “siswa diajak bersama-sama mengemukakan pendapat tentang topik-topik yang dibicarakan dan mengembangkan bersama permasalahan yang dibicarakan pada kelompok, sehingga terjadi komunikasi antara individu di kelompoknya kemudian siswa dapat mengembangkan sikap dan tindakan yang diinginkan dapat terungkap di kelompok”. Menurut Prayitno (1994:309) “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”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok yaitu layanan yang membantu peserta didik dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir/jabatan, dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu melalui kelompok-kelompok kecil (5 s.d. 10 orang). 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.

2.2.2 Tujuan Bimbingan Kelompok

2.2.2.1 Tujuan umum

Pengembangan kemampuan sosialisasi terutama berkomunikasi.

2.2.2.2 Tujuan khusus

Pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap (komunikasi verbal dan non verbal) seperti berani mengeluarkan pendapat, mampu bertenggang rasa, dan menghormati orang lain.

Menurut Tatiek Romlah (2001:12) tujuan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

1. Membantu individu menemukan diri, yaitu menemukan kemampuan yang terpendam mengenai pemikiran, ide-ide, sesuai dengan topic bahasan ketika pengemukakan pendapat dalam bimbingan kelompok
2. Membantu individu mengarahkan diri, yaitu membantu individu untuk berfikir secara terarah dan mengembangkan kemampuan berfikir dalam mengemukakan ide
3. Membantu individu menyesuaikan diri dengan lingkungan, yaitu individu mampu berada dalam lingkungan social yaitu berada dalam kelompok
4. Bimbingan kelompok membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual (hangat) dan menjadi perhatian peserta.

Sedangkan menurut Mungin Edi Wibowo (2005: 17) tujuan bimbingan kelompok adalah untuk memberi informasi dan data untuk mempermudah pembuatan keputusan dan tingkah laku.

Secara umum tujuan bimbingan kelompok adalah membantu individu-individu agar dapat mencapai perkembangan yang optimal, kesejahteraan dirinya, dan masyarakat (Tatiek Romlah, Teori dan praktik bimbingan kelompok, 2001: 13). Pada bimbingan kelompok ini mempunyai tujuan khusus (bagi para anggota dan tujuan umum. Tujuan khusus dari kegiatan bimbingan kelompok antara lain :

- a) Lebih terbuka dan jujur pada diri sendiri maupun orang lain
- b) Belajar mempercayai diri sendiri dan orang lain
- c) Belajar memberi dan menerima (*feed back*) dan konfrontasi demi kepentingan pribadi
- d) Belajar memahami dan menghadapi suatu permasalahan yang riil
- e) Sama-sama belajar menganalisis suatu permasalahan
- f) Belajar menggunakan berbagai sumber informasi yang relevan untuk memecahkan masalah yang dihadapi
- g) Belajar memahami dan mengarahkan dorongan–dorongan dalam dirinya kearah tindakan nyata
- h) Belajar mengemukakan pendapatnya didepan umum

2.2.3 Unsur-Unsur Bimbingan Kelompok

Unsur-unsur dalam bimbingan kelompok menurut Prayitno (1995:27) adalah sebagai berikut:

2.2.3.1 Unsur utama suasana kelompok

Saling hubungan antara anggota kelompok sangatlah penting. Sebaliknya hubungan anggota kelompok dengan pemimpin kelompok tidaklah begitu penting. Jika dalam kelompok hanya terjadi hubungan antara anggota dengan pemimpin kelompok, dan hubungan antara anggota kelompok tidak terjadi maka bisa dikatakan bahwa dinamika kelompok tidak terjadi. Hal itu akan terlihat seperti hubungan antara guru dengan murid atau sekumpulan penonton terhadap lakon.

2.2.3.2 Tujuan Bersama

Tujuan bersama adalah pusat dari kegiatan/kehidupan kelompok. Dalam “kelompok tugas” tujuan bersama kelompok jelas. Yaitu menjalankan tugas yang dibebankan kepada kelompok itu. Dalam hal ini semua anggota kelompok memusatkan diri pada satu tujuan tertentu. Dalam “kelompok tugas” tujuannya tidaklah jelas atau kabur. Maka tugas kelompoklah untuk bersatu menentukan tujuan yang hendak mereka raih bersama.

2.2.3.3 Itikad dan Sikap Para Anggota Kelompok

Itikad dan sikap para anggota kelompok sangatlah menentukan kehidupan kelompok.

2.2.3.4 Kemandirian

Kemandirian merupakan unsure yang penting dalam kelompok. Hal ini akan menciptakan ketidaktergantungan antara satu dengan yang lainnya dalam kelompok.

2.2.4 Anggota Kelompok

2.2.4.1 Keragaman dan Keseragaman

Pertimbangan mengenai keragaman dan keseragaman cirri-ciri para anggota kelompok itu perlu di perhatikan. Yaitu berdasarkan jenis kelompok, umur, kepribadian dan hubungan awal.

2.2.4.2 Peranan Anggota Kelompok

Diantaranya adalah:

- a. Membantu terbinanya suasana keakraban dalam hubungan antara anggota kelompok
- b. Mencerahkan segenap perasaan dalam melibatkan diri dalam kegiatan kelompok
- c. Berusaha agar yang dilakukannya itu membantu tercapainya tujuan bersama
- d. Membantu tersusunnya aturan kelompok dan berusaha mematuhinya dengan baik
- e. Benar-benar berusaha untuk secara aktif ikut serta dalam seluruh kegiatan kelompok
- f. Mampu berkomunikasi secara terbuka
- g. Berusaha membantu anggota lain

- h. Memberi kesempatan kepada anggota lain untuk juga menjalankan peranannya
- i. Menyadari pentingnya kegiatan kelompok itu

2.2.4.3 Pemimpin Kelompok

Ketrampilan dan Sikap Serta Peranan Pemimpin Kelompok

Hal ini meliputi:

1. Kehendak dan usaha untuk mengenal dan mempelajari dinamika kelompok, fungsi-fungsi pemimpin kelompok dan saling hubungan antar orang-orang didalam suatu kelompok.
2. Kesiediaan menerima orang lain yang menjadi anggota kelompok, tanpa pamrih pribadi
3. Kehendak untuk dapat didekati dan membantu tumbuhnya saling hubungan antara anggota kelompok
4. Kesiediaan menerima berbagai pandangan dan sikap yang berbeda, yang barangkali amat berlawanan terhadap pandangan pemimpin kelompok.
5. Pemusatan perhatian terhadap suasana, perasaan dan sikap seluruh anggota kelompok dan pemimpin kelompok itu sendiri.
6. Penimbulan dan pemeliharaan saling hubungan antara anggota kelompok
7. Pengarahan yang teguh demi tercapainya tujuan bersama yang telah ditetapkan
8. Keyakinan akan kemanfaatan proses dinamika kelompok sebagai wahana untuk membantu para anggota.

9. Rasa humor, rasa bahagia, dan rasa puas , baik yang dialami oleh pemimpin kelompok sendiri maupun para anggota kelompok.

2.2.5 Ciri-ciri Kepemimpinan Kelompok

2.2.5.1 Tut Wuri Handayani

Yaitu yang mengikuti kegiatan kelompok itu secara cermat, ikut serta dalam “ timbul dan tenggelamnya” suasana perasaan yang mewarnai kelompok itu, dan memberikan bantuan secara tepat jika memang bantuan itu diperlukan.

2.2.5.2 Mengayomi Vs Mengawasi

Sikap ini akan mengimbas kepada anggota kelompok dalam bentuk saling hubungan dan rasa kebersamaan.

2.2.5.3 Pemimpin Kelompok Sebagai Tokoh.

Pemimpin kelompok harus mampu menjadi tokoh yang mampu ditiru oleh anggota kelompok.

2.2.6 Asas-asas Bimbingan Kelompok

2.2.6.1 Asas kesukarelaan, asas bimbingan kelompok yang menghendaki adanya kesukarelaan dan kerelaan anggota kelompok untuk mengikuti kegiatan kelompok

2.2.6.2 Asas keterbukaan, asas bimbingan kelompok yang menghendaki agar anggota kelompok bersikap terbuka dan tidak berpura-pura baik didalam memberikan keterangan dirinya maupun memberikan informasi kepada anggota kelompok lain

2.2.6.3 Asas kekinian, asas bimbingan kelompok yang menghendaki agar isi layanan dengan topik bahasan yang bersifat sekarang bagi pelaksanaannya maupun masa terjadinya.

2.2.6.4 Asas kerahasiaan, asas bimbingan kelompok yang menghendaki kelompok untuk merahasiakan segala sesuatu yang dibahas dan muncul dalam kegiatan kelompok dan tidak boleh disebarluaskan ke luar kelompok.

2.2.6.5 Asas kenormatifan, asas bimbingan kelompok yang berkenaan dengan cara-cara berkomunikasi dan bertatakrama dalam kegiatan kelompok, dan dalam mengemas isi bahasan.

2.2.7 Tahap-tahap Dalam layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno (1995:40) tahap-tahap dalam Bimbingan Kelompok adalah:

2.2.7.1 Tahap Awal: Persiapan

Pada tahap persiapan ini, Pemimpin kelompok menyiapkan tempat untuk melaksanakan bimbingan kelompok, seperti: meja, kursi, dan ruangan yang akan digunakan. Selain itu pemimpin kelompok juga menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan pada saat pelaksanaan bimbingan kelompok seperti: Presensi, laiseg, Lembar observer, bolpen. Semuanya ini hendak dipersiapkan sebelum bimbingan kelompok dimulai untuk kelancaran pelaksanaan bimbingan kelompok.

2.2.7.2 Tahap 1: Pembentukan

Pola keseluruhan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

a. Tema

- 1) Pengenalan
- 2) Pelibatan diri
- 3) Pemasukan diri

b. Tujuan

- 1) Anggota memahami pengertian dan kegiatan kelompok dalam rangka bimbingan kelompok
- 2) Tumbuhnya suasana kelompok
- 3) Tumbuhnya minat anggota mengikuti kegiatan kelompok
- 4) Tumbuhnya sikap saling mengenal, percaya, menerima, dan membantu diantara para anggota
- 5) Tumbuhnya suasana bebas dan terbuka
- 6) Dimulainya pembahasan tentang tingkah laku dan perasaan dalam kelompok

c. Kegiatan

- 1) Mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan kelompok dalam rangka pelayanan bimbingan kelompok
- 2) Menjelaskan cara-cara, dan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok
- 3) Saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri
- 4) Teknik khusus
- 5) Permainan pengakraban

d. Peranan pemimpin kelompok

- 1) Menampilkan diri secara utuh dan terbuka
- 2) Menampilkan penghormatan kepada orang lain, hangat, tulus, bersedia membantu dengan penuh empati
- 3) Sebagai contoh

2.2.7.3 Tahap II : Peralihan

Pola keseluruhan dalam tahap ini adalah:

1. Tema
Pembangunan jembatan antara tahap pertama dan kedua
2. Tujuan
 - a. Terbebasnya anggota dari perasaan atau sikap enggan, ragu, malu atau saling tidak percaya untuk memasuki tahap berikutnya.
 - b. Makin mantapnya sasarana kelompok dan kebersamaan
 - c. Makin mantapnya minat untuk ikut kegiatan bimbingan kelompok
3. Kegiatan
 - a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya
 - b. Menawarkan atau mengamati apakah anggota kelompok sudah siap mengikuti kegiatan selanjutnya
 - c. Membahas suasana yang terjadi
 - d. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota
 - e. Kalau perlu kembali beberapa aspek ke tahap sebelumnya

4. Peranan Pemimpin Kelompok

- a. Menerima suasana yang ada secara sabar dan terbuka
- b. Tidak menggunakan cara-cara yang bersifat langsung atau mengambil kekuasaanya
- c. Mendorong dibahasnya suasana perasaan
- d. Membuka diri, sebagai contoh , dan penuh empati

2.2.7.4 Tahap III: Kegiatan

Pola keseluruhan dalam tahapan ini adalah :

1. Kegiatan kelompok bebas
 - a. Tema
Kegiatan pencapaian tujuan
 - b. Tujuan
 - 1) Terungkapnya secara bebas topik yang di inginkan, dipikirkan dan dialami anggota kelompok
 - 2) Terbahasnya topik secara mendalam dan tuntas
 - 3) Ikut sertanya seluruh anggota secara aktif dan dinamis dalam pembahasan baik yang menyangkut unsur-unsur tingkah laku, pemikiran ataupun perasaan
 - c. Kegiatan
 - 1) Masing-masing anggota secara bebas mengungkapkan topik pembahasan
 - 2) Menetapkan topik yang akan dibahas dulu
 - 3) Anggota membahas topik yang terpilih secara mendalam dan tuntas

- 4) Kegiatan selingan
- d. Peranan Pemimpin Kelompok
- 1) Sebagai lalu lintas yang sabar dan terbuka
 - 2) Aktif tetapi tidak banyak berbicara
 - 3) Memberikan dorongan dan penguatan serta penuh empati

e. Kegiatan kelompok tugas

1. Tema

Kegiatan pencapaian tujuan (pencapaian tugas)

2. Tujuan

- a. Terbahasnya topic secara mendalam dan tuntas
- b. Ikut sertanya seluruh anggota secara aktif dan dinamis dalam pembahasan baik yang menyangkut unsur-unsur tingkah laku, pemikiran ataupun perasaan,

3. Kegiatan

- a. Pemimpin kelompok mengemukakan suatu masalah atau topic
- b. Tanya jawab dengan anggota kelompok mengenai hal-hal yang belum jelas mengenai topik yang diangkat oleh pemimpin kelompok
- c. Anggota membahas topik tersebut secara mendalam dan tuntas

d. Kegiatan selingan

4. Peranan Pemimpin Kelompok

- a. Sebagai lalu lintas yang sabar dan terbuka
- b. Aktif tetapi tidak banyak berbicara

2.2.7.5 Tahap IV: Pengakhiran

Pola Keseluruhan dalam tahapan ini adalah:

1. Tema

Penilaian dan tindak lanjut

2. Tujuan

- a. Terungkapnya kesan-kesan anggota kelompok tentang kegiatan
- b. Terungkapnya hasil kegiatan kelompok yang telah dicapai yang dikemukakan secara mendalam dan tuntas
- c. Terumuskannya rencana kegiatan lebih lanjut
- d. Tetap dirasakannya hubungan kelompok dan dirasakan kebersamaan meskipun kegiatan diakhiri

3. Kegiatan

- a. Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan diakhiri
- b. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil-hasil kegiatan
- c. Membahas kegiatan lanjutan

4. Peranan Pemimpin Kelompok

- a. Tetap mengusahakan suasana hangat, bebas dan terbuka
- b. Memberikan pernyataan terimakasih kepada seluruh anggota kelompok
- c. Memberikan semangat untuk kegiatan lebih lanjut
- d. Penuh rasa persahabatan dan empati.

2.2.8 Manfaat Mengikuti Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Dewa Ketut Sukardi (2002: 49) menyatakan manfaat mengikuti kegiatan bimbingan kelompok adalah:

1. Menumbuhkan hubungan yang baik diantara anggota kelompok
2. Kemampuan berkomunikasi antara individu
3. Pemahaman berbagai situasi dan kondisi lingkungan
4. Mengembangkan sikap dan tindakan nyata untuk mencapai hal-hal yang diinginkan sebagaimana terungkap dalam kelompok

Selain tersebut diatas Dewa Ketut Sukardi (2002: 53) juga menuliskan beberapa manfaat layanan Bimbingan Kelompok . diantaranya adalah:

- a. Diberi kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi disekitarnya. Pendapat mereka itu boleh jadi bermacam-macam , ada yang positif ada yang negative. Semua pendapat itu , melalui dinamika kelompok diluruskan bagi yang berpendapat negative disinkronkan dan dimantapkan sehingga para siswa memperoleh pemahaman yang obyektif, tepat dan luas.
- b. Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri, dan lingkungan yang bersangkutan paut dengan hal-hal yang mereka bicarakan didalam kelompok.
- c. Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan “penolakan” terhadap yang buruk dan sokongan terhadap yang baik itu. Lebih jauh lagi , program-program itu diharapkan dapat mendorong siswa untuk :
- d. Melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil senagaimana mereka programkan semula.

2.2.9 Evaluasi Kegiatan Layanan Bimbingan Kelompok

Penilaian atau evaluasi kegiatan layanan bimbingan kelompok diorientasikan kepada perkembangan pribadi siswa dan hal-hal yang dirasakan oleh anggota berguna. Penilaian kegiatan bimbingan kelompok dapat dilakukan secara tertulis, baik melalui esai, daftar cek maupun daftar isian sederhana (Prayitno, 1995:81). Setiap pertemuan pada akhir kegiatan, pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk mengungkapkan perasaannya, pendapatnya, minat dan sikapnya tentang sesuatu yang telah dilakukan selama kegiatan kelompok (menyangkut isi maupun proses). Selain itu anggota kelompok juga diminta untuk mengemukakan tentang hal-hal yang paling berharga dan sesuatu yang kurang disenangi selama kegiatan berlangsung.

Penilaian atau evaluasi dan hasil dari kegiatan layanan bimbingan kelompok ini bertitik tolak bukan pada kriteria “benar atau salah” berorientasi pada perkembangan, yakni mengenali kemajuan atas perkembangan positif yang terjadi pada diri anggota kelompok.

2.2.10 Teknik-Teknik Dalam Bimbingan Kelompok

Sebagaimana yang diungkapkan Prayitno (1995:78) bahwa teknik-teknik dalam bimbingan kelompok adalah sama dengan teknik yang digunakan dalam konseling perorangan. Hal tersebut memang demikian karena pada dasarnya tujuan dan proses pengembangan pribadi melalui layanan bimbingan kelompok dan konseling individu adalah sama. Perbedaannya hanya terletak pada proses

interaksi antar pribadi yang lebih luas dalam dinamika kelompok pada bimbingan kelompok.

Teknik dalam bimbingan kelompok menggunakan teknik umum atau disebut juga “tiga M” yaitu mendengar dengan baik, memahami secara penuh, dan merespon secara tepat dan positif. Kemudian pemberian dorongan minimal dan penguatan.

2.2.11 Kriteria Bimbingan Kelompok Yang Efektif

Bimbingan kelompok merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen yang saling berkaitan. Dapat terlaksana secara efektif dan efisien jika semua komponen dalam sistem tersebut mengarah pada perubahan dan pada sesuatu yang positif. Komponen sistem dalam bimbingan kelompok menurut Wibowo (2005:189) adalah:

“Variabel *raw input* (siswa/anggota kelompok); *instrumental input* (konselor, program, tahapan dan sarana); *enviromental input* (norma, tujuan dan lingkungan); proses atau perantara (interaksi, perlakuan, kontrak perilaku yang disepakati akan diubah dan dinamika kelompok); output yaitu berkenaan dengan perubahan perilaku atau penguasaan tugas-tugas”.

Komponen-komponen sistem dalam bimbingan kelompok tersebut adalah:

2.2.11.1 *Raw input*

Keanggotaan merupakan salah satu unsur pokok dalam bimbingan kelompok. Raw input dalam bimbingan kelompok adalah siswa. Karena bimbingan kelompok sifatnya pengembangan dan topik yang dibahas merupakan topik-topik umum, maka siapapun dapat menjadi anggota kelompok. Berikut ini beberapa pertimbangan dalam membentuk suatu kelompok bimbingan kelompok menurut Prayitno (1995:30) adalah:

- a. Jenis Kelompok, Untuk tujuan-tujuan tertentu mungkin diperlukan pembentukan kelompok dengan jumlah anggota yang seimbang antara laki-laki dan perempuan atau mungkin juga semua jenis kelamin anggota sama.
- b. Umur, pada umumnya dinamika kelompok lebih baik dikembangkan dalam kelompok-kelompok dengan anggota seumur.
- c. Kepribadian, Keragaman atau keseragaman dalam kepribadian anggota dapat membawa keuntungan atau kerugian tertentu. Jika perbedaan diantara para anggota itu amat besar, maka komunikasi akan terganggu dan dinamika kelompok juga kurang hangat.
- d. Hubungan awal, keakraban dapat mewarnai hubungan dalam anggota kelompok yang sudah saling bergaul sebelumnya dan sebaiknya suasana keasingan akan dilaksanakan oleh para anggota yang belum saling kenal. Untuk kelompok tugas mungkin anggota yang seragam akan menyelesaikan tugas dengan baik. Sebaliknya, bagi kelompok bebas, khususnya dengan

tujuan kemampuan hubungan sosial dengan orang-orang baru, anggota kelompok yang beragam akan lebih tepat sasaran.

2.2.11.2 *Instrumental input*

Konselor (pemimpin kelompok), program dan tahapan dan sasaran merupakan instrumental input bimbingan kelompok. Konselor atau pemimpin kelompok harus menguasai keterampilan dan sikap yang memadai untuk terselenggaranya proses bimbingan kelompok yang efektif. Diantaranya pemimpin kelompok mampu melaksanakan teknik umum dengan istilah 3M yaitu mendengarkan dengan baik, memahami secara penuh, dan merespon secara tepat dan positif. Program kegiatan selayaknya dikembangkan sesuai kebutuhan siswa, kondisi objektif siswa, perkembangan yang terjadi di masyarakat serta keterampilan dan kemampuan konselor di sekolah yang bersangkutan (Wibowo, 2005:252).

2.2.11.3 *Environmental input*

Kegiatan layanan bimbingan kelompok dapat berjalan dengan lancar dan terarah, apabila terdapat norma kelompok. Norma kelompok merupakan aturan yang dibuat dan disepakati serta digunakan dalam kegiatan bimbingan kelompok. Selain itu lingkungan kondusif dalam kelompok juga perlu diciptakan demi tercapainya bimbingan kelompok yang efektif. Lingkungan kondusif yang dimaksud adalah adanya suasana akrab dan hangat yang mewarnai dinamika kelompok. Dinamika kelompok merupakan interaksi dinamis anatar anggota kelompok dan pemimpin kelompok dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok.

2.2.11.4 Proses

Kegiatan layanan bimbingan kelompok terlihat hidup apabila tercipta dinamika kelompok didalamnya. Dinamika kelompok dapat dimanfaatkan dalam proses interaksi antar anggota dalam membahas topik yang disajikan, sehingga antar anggota dapat terjalin rasa empati, ketrebukaan, rasa positif, saling mendukung dan merasa setara dengan anggota lain dalam kelompok tersebut. Oleh karena itu perlu diperhatikan pada peranan yang hendaknya dimainkan oleh anggota maupun pemimpin kelompok.

Agar proses bimbingan kelompok dapat mencapai keberhasilan, perlu disediakan sarana pendukung yaitu merupakan seperangkat alat bantu untuk memperlancar proses bimbingan kelompok. Alat bantu tersebut antara lain ruangan, tempat duduk dan perlengkapan administrasi lainnya (Wibowo, 2005:154).

2.2.11.5 Output

Setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok, siswa diharapkan memiliki sikap dan keterampilan yang lebih baik. Dalam hal ini siswa Selain itu siswa diharapkan memiliki keterbukaan, rasa positif, empati, sikap saling mendukung dan memiliki rasa setara dan kebersamaan yang tinggi.

Menurut Ani dan Marjohan (1992:150) mengemukakan bahwa setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok diharapkan anggota mampu mengembangkan sikap dan keterampilan sebagai berikut:

- a. Sikap, meliputi tidak mau menang sendiri, tidak gegabah dalam berbicara, ingin membantu orang lain, lebih melihat aspek positif dalam menanggapi

pendapat teman-temannya, sopan dan bertanggung jawab, menahan dan mengendalikan diri, mau mendengar pendapat orang lain dan tidak memaksakan pendapatnya.

- b. Keterampilan, meliputi mengemukakan pendapat kepada orang lain, menerima pendapat orang lain dan memberikan tanggapan secara tepat dan positif.

2.2.12 Teknik Permainan

Permainan (*play*) ialah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock, 2006:272). Menurut Freud dan Erickson (dalam Santrock, 2006:273) permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Karena tekanan-tekanan terlepaskan didalam permainan, anak dapat menguasai masalah-masalah kehidupan. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Tetapi permainan (*play therapy*) memungkinkan anak mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik-konflik anak dan cara-cara mereka mengatasinya. Anak-anak dapat merasa tidak terancam dan lebih leluasa mengemukakan perasaan-perasaan mereka yang sebenarnya dalam konteks permainan.

Piaget dalam (Santrock, 2006:273) melihat permainan sebagai media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Pada waktu yang sama, ia mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak-anak membatasi cara mereka

bermainan. Permainan memungkinkan anak-anak mempraktekkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan mereka yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Piaget yakin bahwa struktur-struktur kognitif perlu dilatih, dan permainan memberi setting yang sempurna bagi latihan ini.

Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar (2000) mengemukakan pandangan beberapa ahli psikologi dan sosiologi mengenai kegiatan bermain, antara lain:

- 2.2.12.1 Anak mempunyai energi berlebih karena terbebas dari segala macam tekanan, baik tekanan ekonomis maupun sosial, sehingga ia mengungkapkan energinya dalam bermain (Schiller & Spencer).
- 2.2.12.2 Melalui kegiatan bermain, seorang anak menyiapkan diri untuk hidupnya kelak jika telah dewasa. Misalnya dengan bermain peran secara tidak sadar ia menyiapkan diri untuk peran atau pekerjaannya dimasa depan (Karl Groos).
- 2.2.12.3 Melalui bermain anak melewati tahap-tahap perkembangan yang sama dari perkembangan sejarah umat manusia (Teori Rekapitulasi). Kegiatan-kegiatan seperti lari, melempar, memanjat dan melompat merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari dari generasi ke generasi (Stanley Hall).
- 2.2.12.4 Anak bermain (berkreasi) untuk membangun kembali energi yang hilang. Bermain merupakan medium untuk menyegarkan badan kembali (revitalisasi) setelah bekerja selama berjam-jam (Lazarus).

2.2.12.5 Melalui kegiatan bermain, anak memuaskan keinginan-keinginannya yang terpendam atau tertekan. Dengan bermain anak seperti mencari kompensasi untuk apa yang tidak mendapat pemuasan (mazhab psikoanalisa).

2.2.12.6 Bermain juga memungkinkan anak melapaskan perasaan dan emosi-emosinya, yang dalam realitas tidak dapat diungkapkannya.

2.2.12.7 Kepribadian terus berkembang dan untuk pertumbuhan yang normal, perlu ada rangsangan (stimulus) dan bermain memberikan stimulus ini untuk pertumbuhan (Aplenton).

Sedangkan menurut pendapat Gordon dan Browne (1978:266) dalam buku metode pengajaran (Moeslichatoen, 1999:265), bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan lebih dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Fungsi bermain bagi anak menurut Hartley Frank dan Gordenson dalam (Moeslichatoen, 1999:67-68) yakni:

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit dan lain sebagainya.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada didalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, dan lain sebagainya.

- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Misalnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran dan lain sebagainya.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan sebagainya.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas dan lain sebagainya.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota dan sebagainya.
- g. Mencerminkan pertumbuhan seperti semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya dan semakin dapat berlari cepat.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Sedangkan menurut Hetherington & Parke (1979) bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambilnya setelah ia dewasa nanti.

Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan anak baik secara fisik, maupun psikis, oleh sebab itu bermain harus memenuhi lima ciri utama, yaitu:

- 2.2.12.7.h.1 Bermain didorong oleh motivasi dari dalam seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya.
- 2.2.12.7.h.2 Bermain dipilih secara bebas oleh anak.
- 2.2.12.7.h.3 Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya.
- 2.2.12.7.h.4 Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan
- 2.2.12.7.h.5 Bermain senantiasa melibatkan peran serta aktif anak, baik secara fisik, secara psikologis maupun keduanya sekaligus.

Metode-metode yang dianjurkan konselor untuk evaluasi dan refleksi permainan dalam bimbingan kelompok diantaranya adalah:

2.2.12.7.h.5.1 Evaluasi dalam kelompok-kelompok kecil

Dalam hal ini konselor memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk evaluasi dan refleksi yang dapat ditulis diatas kertas terlebih dahulu dalam sejumlah kelompok kecil yang ada. Artinya, setiap kelompok mendapat satu daftar pertanyaan. Konselor boleh juga mulai membacakan pertanyaan-pertanyaan itu untuk semua anggota kelompok, sekaligus menjelaskannya. Lalu dibahas didalam kelompok-kelompok kecil.

2.2.12.7.h.5.2 Evaluasi di Pleno

Konselor mengajukan pertanyaan untuk refleksi satu persatu dan meminta komentar atau jawaban atas pertanyaannya. Siapa saja dari anggota kelompok yang ingin mengungkapkan sesuatu. Dapat secara langsung menjawab. Konselor mengumpulkan kesan-kesan dan jawaban-jawaban. Dalam hal ini konselor bukan

hanya membantu untuk menjelaskan kalau ada isi pertanyaan berikutnya dibahas dengan cara yang sama.

2.2.12.7.h.5.3 Evaluasi Perorangan

Dalam hal ini konselor dapat memberikan pertanyaan dalam bentuk tulisan kertas (untuk masing-masing peserta) dan pada kertas tersebut disediakan ruang kosong untuk jawaban-jawaban yang akan ditulis. Upaya ini dapat dilakukan secara anonim atau dengan nama si penulis. Kertas-kertas itu lalu dapat dikumpulkan sebagai informasi untuk pembimbing sebagai informasi untuk semua peserta.

2.2.12.7.h.5.4 Pengungkapan Perasaan dan pendapat

Metode ini dilaksanakan pada tahap terakhir salah satu permainan. Alasannya, metode ini memberikan kesempatan untuk mengungkapkan perasaan masing-masing peserta secara singkat pada saat kegiatan permainan dalam dinamika kelompok

2.2.11. Jenis-Jenis Permainan Yang Dilakukan

1. Penghargaan

- a) Tujuan: Memberi kesempatan pada peserta untuk saling bertukar umpan balik yang positif. Masing-masing peserta mengetahui sifat-sifatnya yang dinilai positif dan dihargai oleh orang lain. Meskipun hal itu sulit, namun penting. Kalau kita dapat menerima diri sendiri, kita juga dapat menerima ungkapan kasih sayang, pujian dan penghargaan dari orang lain.

b) Peserta: Besar kelompok 10 orang, permainan ini cocok untuk kelompok-kelompok yang anggotanya kurang berani sehingga dapat mengembangkan suasana yang lebih terbuka di dalam kelompok.

c) Waktu: 60 menit

d) Petunjuk:

1. Peserta dipersilahkan duduk di lantai membentuk sebuah lingkaran.

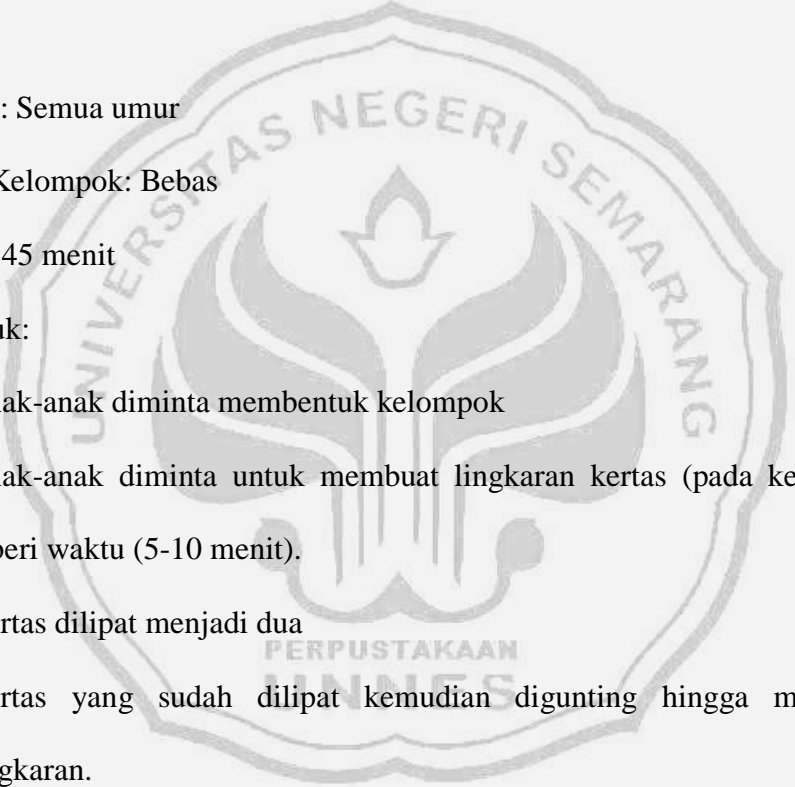
Kemudian mereka mengutarakan hal-hal yang mereka sukai atau hormati pada orang lain. Hayati bagaimana perasaan kalian pada waktu memberikan atau menerima penghargaan dan pujian. Salah satu peserta duduk di tengah lingkaran. Selama ia duduk, tidak boleh bicara sama sekali. Janganlah memberikan pujian kosong atau yang bersifat menjilat. Peserta (teman) yang sebelah kiri memberikan penghargaan terhadap yang duduk di tengah lingkaran mengutarakan dua atau tiga sifat yang disukai.

2. Kalau peserta pertama sudah selesai maka teman yang duduk di sebelah kirinya lagi meneruskan dan mengutarakan seperti yang dilakukan teman yang pertama tadi. Setelah orang yang duduk di tengah kembali duduk di lingkaran dan teman di sebelah kirinya menggantikannya duduk di tengah dan proses yang sama dimulai. Hal itu diteruskan sampai semua peserta dapat duduk di tengah.

3. Untuk akhir acara ini memberikan kesempatan untuk saling bertukar pengalaman.

2.2.11.2 Lingkaran Kertas

1. Tujuan: Mendorong peserta agar dapat bekerjasama, melatih anak dapat menjalankan peranannya sebagai siswa atau pelajar, anggota masyarakat, warga negara dan anak, mengasah anak untuk dapat saling mempercayai, melatih anak agar dapat menghormati satu sama lain, berkomunikasi dengan baik dan kebersamaan.

- 
2. Peserta: Semua umur
3. Besar Kelompok: Bebas
4. waktu: 45 menit
5. Petunjuk:
- Anak-anak diminta membentuk kelompok
 - Anak-anak diminta untuk membuat lingkaran kertas (pada kegiatan ini diberi waktu (5-10 menit).
 - Kertas dilipat menjadi dua
 - Kertas yang sudah dilipat kemudian digunting hingga membentuk lingkaran.
 - Setelah lingkaran jadi anak-anak dalam satu kelompok memasuki lingkaran kertas tersebut.
 - Anak-anak diminta berjalan dalam lingkaran dan menuju tanah yang lapang.

2.2.11.3 Gambaran Teman

1. Tujuan: Memperkenalkan para peserta sambil belajar menangkap pikiran dan perasaan orang lain dengan benar.
2. Peserta: Semua umur, 15 orang.
3. Waktu: 45 Menit
4. Bahan: Kertas dan pensil untuk setiap peserta
5. Petunjuk:
 - a) Kelompok besar dibagi menjadi beberapa pasangan atau setiap peserta mencari teman sendiri.
 - b) Masing-masing peserta melukis temannya.
 - c) Sesudah itu mereka saling mewawancarai dengan pertanyaan sebagai berikut:
 - 1) Apa yang akan kamu bawa jika kamu pergi ke satu desa yang sunyi sepi? Mengapa kamu membawa barang itu?
 - 2) Jika kamu dapat berubah menjadi tumbuhan makan tumbuhan apa yang kamu sukai? Mengapa kamu menyukai tumbuhan itu?
 - 3) Jika kamu mempunyai uang sepuluh juta rupiah apa yang akan kamu lakukan? Mengapa melakukan hal itu?
 - d) Setelah lukisan selesai dan sesudah para peserta saling bertanya jawab, mereka berkumpul lagi di kelompok besar.
 - e) Kemudian setiap peserta memperkenalkan pasangannya pada kelompok dan bercerita tentang wawancara tadi dengan menunjukkan lukisan yang telah dibuat.

2.2.11.3 Berkarya Tanpa Berbicara

1. Tujuan: Mengajak peserta untuk belajar membagi konsentrasi dalam kerja kelompok. Dalam permainan ini peserta memusatkan perhatian tidak hanya terhadap produk tetapi juga terkadang rekan-rekan kerjanya. Hal ini disebabkan pada umumnya kita berkonsentrasi penuh pada produk, dan hanya sedikit memperhatikan proses kerja sama ataupun rekan-rekan kerja. Dalam permainan ini, para peserta berkomunikasi tanpa berbicara, melainkan menggunakan gerak-gerik, mimik dan bunyi. Dengan demikian, mereka harus saling memperhatikan, terutama saling menanggapi keadaan fisik sesamanya, karena hanya dengan cara itu mereka dapat saling mengerti dan bekerjasama.
2. Peserta: 10 orang.
3. Waktu: 45-60 menit.
4. Bahan: Setiap kelompok menyediakan 10 lembar kertas/koran, ditambah lem perekat.
5. Petunjuk:
 - a) Fasilitator menerangkan: “Setiap kelompok menyediakan 10 lembar kertas/koran dan lem perekat. Dalam waktu 15 menit kalian harus membuat sesuatu dari bahan itu. Bentuknya terserah pada keputusan kelompok. Di samping itu tidak diperbolehkan menggunakan alat-alat selain bahan yang telah diberikan.
 - b) Selama bekerja tidak boleh ada berbicara. Kata-kata menjadi tabu, untuk sementara. Baik lisan maupun tulisan. Kalian dapat berkomunikasi

dengan gerak-gerak atau bahasa isyarat, mimik dan bunyi-bunyian. Amati cara bekerjasama dalam kelompok (waktu 15 menit).

- c) Tepat sesudah 15 menit, semua diminta berhenti dan masing-masing kelompok meletakkan hasil karyanya. Setiap peserta diberi kesempatan untuk memberi reaksi atas produk-produk itu.
- d) Peserta diajak untuk menceritakan apa yang dipikirkan dan dirasakan pada saat itu. Kemudian fasilitator meminta seluruh peserta untuk duduk membentuk sebuah lingkaran besar dengan mengadakan evaluasi (10 menit).
- e) Sesudah 10 menit mereka harus menceritakan pengamatan dan reaksi masing-masing kepada kelompok yang di tengah. Sesudah itu kelompok bersangkutan memutuskan, apakah mereka masih ingin berdiskusi, waktu hanya 5 menit. Sesudah seluruh kelompok selesai, masih dapat diadakan diskusi penutup dalam pleno.

2.2.11.4 Memutar Botol

1. Tujuan: Dengan permainan ini peserta dapat bergembira, sekaligus saling berkenalan
2. Peserta: 10 tahun keatas. Kelompok sebaiknya tidak lebih dari 20 orang.
3. Waktu: 30-40 menit
4. Bahan: Satu botol kosong
5. Petunjuk:
 - a) Duduklah di lantai dan membentuk satu lingkaran

- b) Saya memerlukan satu orang relawan untuk duduk di tengah-tengah lingkaran dan memutar botol yang pertama kali. Dia memberikan tugas pada siapapun yang ditunjuk botol kosong pada saat botol itu berhenti berputar. Contoh: “Siapapun yang ditunjuk botol itu harus bernyanyi potong bebek!” (Tugas yang diberikan bisa bermacam-macam).
- c) Sesudah tugas tersebut dijalankan, peserta yang di tengah lingkaran pindah ke pinggir lingkaran dan digantikan oleh peserta yang baru saja ditunjuk botol. (Jadi petugas memutar botol berganti-ganti sampai semua peserta mendapat giliran).

2.2.11.5 Awal Yang menentukan

1. Tujuan: Menumbuhkan kreativitas untuk menyusun biografi yang menarik sekaligus sebagai sarana untuk menceritakan kelebihan yang ada pada diri seseorang.
2. Peserta: Semua umur, 10 orang.
3. Waktu: 45 menit
4. Bahan: Kertas dan alat tulis.
5. Petunjuk:

Setiap peserta diminta mengambil salah satu huruf yang diambil dari dalam kantong dengan diundi. Setelah mendapatkan salah satu huruf, misalnya K, G, H, S, T dan H, setiap peserta diminta membuat kalimat yang menceritakan identitas peserta tersebut. Huruf-huruf tersebut dipakai sebagai awal pembuatan kata kunci. Dari kata kunci tersebut, peserta menceritakan dirinya dengan panjang

lebar. Misalnya: (K: Kuda, G: Garam, H: Hotel, S: Sukses, T: Tour). Contoh kata-kata itulah yang merupakan kata kunci bagi peserta tersebut. Setiap peserta yang mendapatkan giliran untuk menceritakan dirinya harus menunjukkan huruf yang sudah diambilnya dari kantong undian.

2.2.11.6 Siapa Yang Mempunyai Sifat Seperti Itu?

1. Tujuan: membantu para peserta untuk mengenali peserta lain dengan lebih baik, sekaligus juga meneliti sifat-sifat diri mereka. Permainan ini secara keseluruhan dapat membantu suatu kelompok untuk menciptakan suasana yang spontan dan terbuka.
2. Peserta: ± 10 orang
3. Waktu: 45-60 menit
4. Bahan: setiap peserta memerlukan satu lembar kertas dan satu pensil
5. Petunjuk:
 - a) Permainan ini memberi kalian kesempatan untuk saling berkenalan lebih baik. Di samping itu, kalian dapat mencoba menggunakan indera keenam dan daya tangkap kalian.
 - b) Permainan ini berjalan sebagai berikut: peserta menyiapkan satu lembar kertas dan satu bolpoin. Setelah berpikir sebentar, pilihlah tiga kata sifat yang yang cocok untuk menggambarkan watak atau kepribadian diri kalian.

- c) Tuliskanlah ketiga kata sifat itu di atas kertas tanpa diberi nama penulisnya. Setelah itu kertas itu dilipat dua kali dan dilemparkan ke lantai di tengah lingkaran para peserta.
- d) Jangan lupa kata-kata yang telah kalian tuliskan di kertas itu
- e) Sekarang ambillah masing-masing salah satu lipatan kertas dari tumpukan dan membukanya.
- f) Setelah itu, bacalah isinya satu persatu dengan keras. Dari siapa gerangan kertas itu? Yang lain juga boleh ikut membantu dengan turut mengutarakan dugaan mereka. Yang penting dugaan kalian beralasan.
- g) Semua itu dugaan dan kira-kira saja. Namun kalian tentu juga mempunyai pegangan atau petunjuk yang menguatkan pendapat kalian, misalnya sikap dan penampilan orang yang bersangkutan. Tentunya kalian mempunyai indera keenam sendiri.
- h) Penulis kertas yang sedang menjadi pusat pembicaraan di kelompok, sebaiknya jangan dulu mengaku dia dapat dengan bebas mendengarkan pendapat orang lain.
- i) Agar dia tidak ketahuan oleh yang lain sebagai penulis kertas itu, maka sebaiknya dia jangan berdiam diri, melainkan juga ikut dalam pembicaraan dengan peserta-peserta lainnya.
- j) Hal penting yang harus diperhatikan sebagai berikut: penulis kertas itu sendiri yang menentukan apakah dan kapan dia akan mengaku diri atau tidak

- k) Apakah ada hal-hal yang belum jelas? Siapa yang akan memulai? Terakhir para peserta diminta untuk membuat penilaian dalam pleno.

2.2.11.7 Demonstrasi

1. Tujuan: Membantu anak didik memahami dengan jelas jalannya suatu proses atau kerja suatu benda, memudahkan berbagai jenis penjelasan dan kesalahan-kesalahan yang terjadi dari hasil ceramah dapat diperbaiki melalui pengamatan dan cocok konkret, dengan menghadirkan obyek sebenarnya.
2. Peserta: \pm 10 orang
3. Waktu: 45 menit
4. Bahan: contoh naskah demonstrasi
5. Petunjuk:
 - a) Peserta dibagi menjadi 5 kelompok yang masing-masing anggotanya 2 orang
 - b) Tiap kelompok mengambil undian yang berisi materi yang akan didemonstrasikan
 - c) Semua anggota diberi kesempatan untuk berlatih mendemonstrasikan bersama pasangannya.
 - d) Semua anggota berkumpul kembali dan mengambil undian urutan untuk mendemonstrasikan.

2.2.11.9 Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan

Melihat pentingnya interaksi sosial dalam kehidupan remaja (siswa), maka peneliti ingin berupaya membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa dengan memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Melalui layanan bimbingan kelompok, siswa akan diajarkan dan dilatih tentang materi yang berhubungan dengan interaksi sosial, sehingga kemampuan berinteraksi sosial siswa akan meningkat.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih teknik permainan untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial siswa. Permainan adalah dramatisasi atau permainan peranan yang ditujukan untuk memecahkan masalah-masalah sosial yang timbul dalam hubungan antar manusia. Teknik permainan dianggap efektif untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial siswa karena individu akan menghayati secara langsung situasi masalah yang dihadapinya. Dari pementasan itu kemudian diadakan diskusi dengan tujuan untuk mengevaluasi pemecahan masalahnya.

Meningkatnya kontak sosial dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam melakukan percakapan, saling pengertian dan kerjasama dengan orang lain. Sedangkan meningkatnya komunikasi siswa dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam melakukan keterbukaan, empati, dukungan atau motivasi, rasa positif dan kesamaan dalam melakukan komunikasi dengan orang lain.

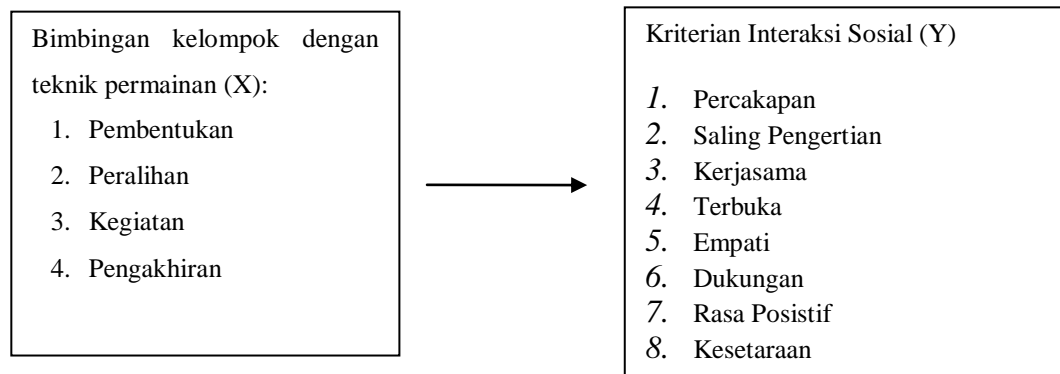
Untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa, siswa akan diberikan materi-materi yang berkaitan dengan interaksi sosial disertai dengan

latihan-latihan, sehingga kemampuan interaksi sosial siswa akan meningkat. Materi-materi yang diberikan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa misalnya saja tentang mampu menepati janji, menjaga perasaan orang lain, melaksanakan kerja bakti di sekolah, bereaksi secara jujur, berempati pada kesedihan orang lain, peduli pada orang lain, tidak berprasangka buruk pada orang lain, dan menganggap semua orang mempunyai kedudukan yang sama tanpa membeda-bedakan.

Setiap permainan selesai dilaksanakan, peneliti menanyakan bagaimana perasaan pemain saat memainkan peran tersebut dan meminta kelompok penonton untuk melakukan evaluasi terhadap permainan yang sudah dilaksanakan. Tugas peneliti adalah mengamati perkembangan kemampuan interaksi sosial siswa dan perkembangan apa saja yang terjadi dalam setiap pertemuan.

2.2.11.10 Paradigma Teori

Kriteria dalam interaksi sosial siswa meliputi terbuka, empati, dukungan, rasa positif dan kesamaan. Sedangkan tahap-tahap dalam bimbingan dan konseling dengan teknik permainan meliputi pembentukan, peralihan, kegiatan, dan pengakhiran. Maka paradigma teori yang dapat dibentuk adalah:



Bagan 2.1
Hubungan antar teori yang akan diteliti

2.2.11.11 Hipotesis

Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan, peneliti mengajukan hipotesis kerja di lapangan yaitu: “Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Merupakan Upaya Dalam Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII F di SMP Negeri 13 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013”.

BAB 3

METODE PENELITIAN

Uraian dalam metode penelitian ini antara lain (1) jenis penelitian dan desain penelitian, (2) variabel, (3) populasi dan sampel, (4) Metode pengumpulan data, (5) penyusunan instrumen, (6) validitas dan reliabilitas instrumen, dan (7) teknik analisis data.

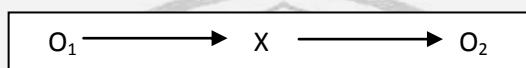
3.1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen menurut Arikunto (2006: 3) adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu. Ekperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan sehingga diperoleh informasi mengenai efek variabel satu dengan variabel yang lain.

3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah *Pre-experimental design* atau eksperimen pura-pura. Penelitian pre-ekperimen terdapat tiga jenis desain menurut Arikunto (2006:84), yaitu (a) *one shot case study*, (b) *Pre test and post test*, dan (c) *Static group comparison*. Kemudian pola yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-test and post-Test design*. Di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2

kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut pre-test, dan observasi sesudah eksperimen (O_2) disebut post-Test. Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni $O_2 - O_1$ diasumsikan merupakan efek dari treatment atau perlakuan (Arikunto 2002: 78). Adapun pola *Pre-test and post-Test design* dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1: Desain Penelitian

Keterangan:

(O_1) = *Pre test*

X = Perlakuan (eksperimen)

(O_2) = *Post test*

Langkah yang akan ditempuh dalam pelaksanaan penelitian ini meliputi :

3.2.1. *Pre Test*

Pre test akan dilakukan pada siswa kelas VII F, dengan *instrument* berupa Skala Interaksi Sosial. Tujuan *pre test* dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas VII F SMP 13 Semarang sebelum diberi *treatment*/ perlakuan.

3.2.2. *Perlakuan / Treatment*

Tujuan perlakuan atau *treatment* dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas VII F SMP N 13 Semarang. Perlakuan atau *treatment* yang diberikan peneliti sesuai dengan

rancangan penelitian yang sudah dibuat sebelumnya. Perlakuan atau *treatment* berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Dalam setiap pertemuan, peneliti akan memberikan penjelasan materi yang berkaitan dengan interaksi sosial, setelah itu akan dilaksanakan permainan dan dilanjutkan dengan diskusi untuk mengomentari jalannya permainan dan hal-hal baru apa yang bisa dipelajari dari permainan yang telah dilaksanakan.

3.2.3. Post Test

Post test dilakukan setelah pemberian *treatment* dengan menggunakan skala interaksi sosial yang telah digunakan pada saat mengadakan *pre test*. Tujuan *post-test* dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan *treatment* yang telah dilakukan dan mengetahui seberapa besar perubahan sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*, sehingga dapat dilihat peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa.

3.3. Variabel Penelitian

3.3.1. Identifikasi variabel

Di dalam suatu penelitian dibutuhkan variabel untuk diteliti. Menurut Sugiyono (2007: 2) menyatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut Sugiyono (2006: 39) menjelaskan bahwa macam-macam variabel terdiri dari variabel *independen*, variabel *dependen*, variabel *moderator*, variabel

intervening, dan variabel kontrol. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang akan diteliti, yaitu *Variabel Independen dan Variabel Dependen.*

3.3.1.1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel Independen (bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel dependen (terikat).

3.3.1.2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. (Sugiyono, 2006: 39)

Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan interaksi sosial siswa.

3.3.2. Hubungan antar variabel

Hubungan antar variabel penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.2 Hubungan Antar Variabel

Artinya variabel X, yaitu layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan mempengaruhi variabel Y, yaitu kemampuan berinteraksi sosial siswa kelas VII F SMP N 13 Semarang.

3.3.3. Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari salah pengertian dan penafsiran yang terdapat variabel-variabel penelitian. Beberapa definisi operasional tersebut sebagai berikut:

3.3.3.1. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antar sesama manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain baik itu dalam hubungan antar individu, antar kelompok maupun antar individu dan kelompok. Interaksi sosial dapat ditingkatkan dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok.

3.3.3.2. Bimbingan kelompok dengan teknik permainan

Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh kelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, saran dan sebagainya. Dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat agar dapat membantu individu mencapai perkembangan yang optimal.

Sedangkan permainan merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, oral dan emosional.

Cara pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Masing-masing anggota kelompok dalam bimbingan kelompok secara bebas dan sukarela berbicara, bertanya, mengeluarkan pendapat, ide, sikap, saran, serta perasaan yang dirasakan pada saat itu.

- 2) Mendengarkan dengan baik bila anggota kelompok berbicara, yaitu setiap salah satu anggota kelompok menyampaikan tanggapan, maka anggota kelompok lainnya memperhatikannya, karena dengan memperhatikannya maka akan mudah untuk saling menanggapi pendapat lain, sehingga akan menumbuhkan dinamika kelompok didalam bimbingan kelompok tersebut.
- 3) Mengikuti aturan yang ditetapkan oleh pemimpin kelompok dalam bimbingan kelompok yaitu dalam pelaksanaan bimbingan kelompok dibuat semacam kesepakatan antara pemimpin kelompok dengan para anggota kelompok, sehingga diharapkan dalam pelaksanaan kegiatan tersebut dapat berjalan sesuai yang diharapkan oleh kedua belah pihak.
- 4) Mengadakan evaluasi setelah kegiatan bimbingan kelompok berakhir. Evaluasi dalam hal ini dilakukan pemimpin kelompok setiap berakhirnya pertemuan dan evaluasi secara keseluruhann setiap pertemuan kelompok.

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Menurut Sugiyono (2006 : 80) menerangkan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini ditujukan pada siswa yang memiliki ciri atau karakteristik populasi yang sama. Alasan pengambilan populasi penelitian adalah siswa kelas VII F, karena karakteristik sikap yang muncul dari siswa kelas VII F yang peneliti amati dari observasi mengarah pada kesamaan karakteristik dengan

kemampuan interaksi sosial siswa yang tergolong sangat yang beragam, yang beragam, sedang, tinggi dan sangat tinggi.

3.4.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2006 : 81). Pada penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah sampling purposive atau sampel bertujuan. Menurut Arikunto (2006: 117), *purposive sampling* yaitu cara mengambil subjek bukan didasarkan strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Tujuan yang ingin dicapai dalam teknik ini adalah mendapatkan siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang beragam untuk diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Untuk keperluan penelitian ini sampel yang diambil adalah siswa kelas VII F, yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang tergolong sangat yang beragam, yang beragam, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Yang kemudian akan diberikan perlakuan atau treatment berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

Alasan peneliti memilih kelas tersebut karena berdasarkan hasil Pengolahan IKMS beserta wawancara peneliti dengan salah satu guru di sekolah tersebut yang menerangkan bahwa kelas VII F mempunyai kemampuan interaksi sosial yang tergolong sangat yang beragam, yang beragam, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Selain itu data juga diperoleh dari observasi awal, dari observasi hasil observasi tersebut peneliti dapat memahami karakteristik siswa.

3.5. Metode Pengumpulan Data

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. Yang dijadikan subyek penelitian adalah siswa kelas VII F SMP N 13 Semarang yang telah ditetapkan sebagai sampel.

Untuk mengukur kemampuan berinteraksi sosial siswa dalam penelitian ini digunakan metode pengukuran skala sikap dari Likert. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2006 : 93).

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. Kategori jawaban skala interaksi sosial adalah:

Tabel 3.1 Penskoran Alternatif Jawaban Angket

Alternatif jawaban (+)		Skor	Alternatif jawaban (-)		Skor
SS	Sangat Sesuai	5	SS	Sangat Sesuai	1
S	Sesuai	4	S	Sesuai	2
KS	Kurang Sesuai	3	KS	Kurang Sesuai	3
TS	Tidak Sesuai	2	TS	Tidak Sesuai	4
STS	Sangat Tidak Sesuai	1	TS	Sangat Tidak Sesuai	5

(Sugiyono, 2006 : 93).

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kemampuan Interaksi Sosial siswa

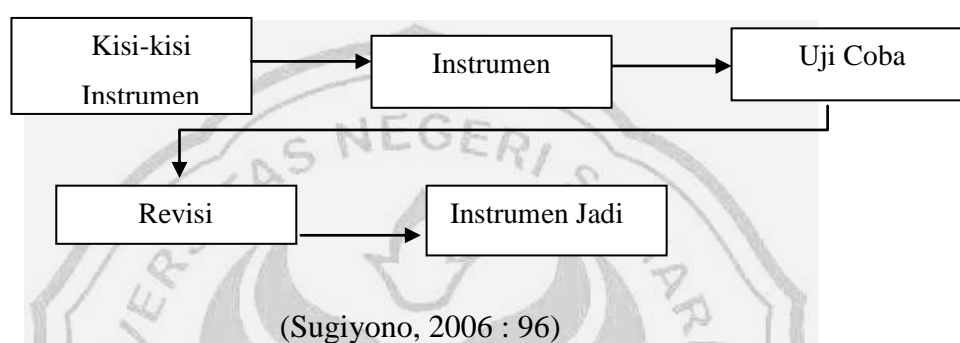
Interval Presentase	Kriteria
84% - 100%	Sangat tinggi
67% - 83%	Tinggi
50% - 66%	Sedang
33% - 49%	Rendah
0% - 32 %	Sangat Rendah

3.6. Penyusunan Instrumen

Penyusunan instrumen dalam penelitian ini menggunakan *construct validity*, yaitu menggunakan pendapat para ahli. Setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Dalam kisi-kisi instrument terdapat

variabel yang diteliti, sub variabel, indikator, deskriptor, dan nomor butir pertanyaan (item).

Langkah yang ditempuh dalam penyusunan instrumen dilakukan beberapa tahap, baik dalam pembuatan maupun uji coba. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat seperti berikut:



Gambar 3.3: Prosedur Penyusunan Instrumen

Data yang akan diungkap dalam penelitian ini yaitu tentang kemampuan interaksi sosial siswa, oleh karena itu instrumen yang digunakan yaitu berupa skala interaksi sosial. Kisi-kisi instrumen yang peneliti kembangkan dari komponen yang ada dalam interaksi sosial. Adapun kisi-kisi pengembangan instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.7. Validitas dan Reliabilitas

3.7.1. Validitas

Validitas adalah alat ukur yang menunjukkan pada ketepatan dan ketelitian suatu alat untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Hadi, 2000: 102). Dalam penelitian ini digunakan validitas konstruk, yaitu konsep validitas yang berangkat

dari konstruksi teoritis yang harus diukur oleh suatu jenis alat ukur. Untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen, peneliti melakukan uji coba instrumen.

3.7.2. Reliabilitas

Menurut Arikunto (2006: 154), reliabilitas adalah suatu instrumen yang dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data karena instrumen itu sudah baik. Instrumen dikatakan reliabel jika instrumen tersebut cukup baik sehingga mampu mengungkap data yang bisa dipercaya. Setelah dilakukan uji coba instrumen, dapat diketahui bahwa instrumen sudah reliabel.

3.8. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang teramat penting dalam penelitian, karena dengan analisislah data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian. Dalam penelitian ini teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif persentase.

3.8.1. Analisis Deskriptif Persentase

Peneliti menggunakan analisis deskriptif persentase untuk mengetahui gambaran kemampuan berinteraksi sosial pada siswa sebelum (*pre test*) dan sesudah (*post test*) diberi perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Sehingga dapat diketahui seberapa besar layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial siswa.

3.8.2. Uji Hipotesis

Sesuai dengan hipotesis yang diajukan yaitu untuk mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok teknik permainan dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa, maka menggunakan rumus uji *Wilcoxon Match Pairs Test* yaitu dengan cara membandingkan hasil dari *pre-test* dan *post-test* dengan tabel bantu untuk *test Wilcoxon* (Sugiyono, 2009:152).

Sampel yang diteliti dalam penelitian ini kurang dari 25 maka cara penghitungan yang digunakan adalah membandingkan jenjang terkecil dari *pre test* dan *post test* dengan tabel harga-harga kritis dalam tes *Wilcoxon*. Guna mengambil keputusan menggunakan pedoman dengan taraf signifikansi 5 % dengan ketentuan (Sugiyono, 2009:160):

Ho: Tidak terjadi peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa setelah diberikan treatment bimbingan kelompok teknik permainan.

Ha: terjadi peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa setelah diberikan treatment bimbingan kelompok teknik permainan.

1. Ho ditolak & Ha diterima apabila nilai $\text{sig} < 0,05$.
2. Ho diterima dan Ha ditolak apabila nilai $\text{sig} \geq 0,05$.

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini secara berturut-turut dipaparkan tentang hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Upaya meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang tahun ajaran 2012/2013”.

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi perilaku interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

Secara keseluruhan, deskripsi perilaku kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang sebelum dan sesudah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Tingkat Perilaku Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sebelum Dan Sesudah Memperoleh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan

Interval Persentase Skor	Kriteria	Jumlah Sampel	
		Pre test	Post test
20% - 36%	Sangat yang beragam (SR)	-	-
37% - 52%	Yang beragam (R)	2 siswa yaitu:	-

		(R-04, R-07)	
53% - 68%	Sedang (S)	4 siswa yaitu: (R-03, R-06, R-08, R-10)	2 siswa yaitu: (R-04, R-07)
69% - 84%	Tinggi (T)	4 siswa yaitu: (R-01, R-02, R-05, R-09)	3 siswa yaitu: (R-05, R-09, R-10)
85% - 100%	Sangat Tinggi (ST)	-	5 siswa yaitu: (R-01, R-02, R-03, R-06, R-08)
Jumlah		10	10

Sesuai dengan tabel 1, kecenderungan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang sebelum dan sesudah memperoleh layanan bimbingan kelompok menunjukkan perbedaan. Diketahui dari hasil perhitungan *pre test* yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa dua siswa termasuk dalam kategori yang beragam dengan persentase skor rata-rata antara 37,00% - 52,00% yaitu R-04 dengan skor 44,36% , R-07 dengan skor 40,00%. Kemudian ada empat siswa termasuk dalam kategori sedang dengan persentase skor rata-rata antara 53,00% - 68,00% yaitu R-03 dengan skor 67,64%, R-06 dengan skor 65,82%, R-08 dengan skor 61,09%, R-10 dengan skor 58,18%. Ada empat siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 69,00% - 84,00%

yaitu R-01 dengan skor 69,09%, R-02 dengan skor 77,82%, R-05 dengan skor 70,55%, R-09 dengan skor 70,55%.

Sedangkan berdasarkan data hasil penelitian terhadap kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang setelah memperoleh perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, kecenderungan tingkat kemampuan interaksi sosial siswa, secara keseluruhan mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan persentase skor rata-rata yang diperoleh, dimana ada dua siswa termasuk dalam kategori sedang dengan persentase skor rata-rata antara 53,00% - 68,00% yaitu R-04 dengan skor 60,73%, R-07 dengan skor 67,27%. Tiga siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 69,00% - 84,00% yaitu R-05 dengan skor 73,09%, R-09 dengan skor 74,91%, R-10 dengan skor 71,64%. Sedangkan lima siswa lainnya termasuk dalam kriteria sangat tinggi dengan persentase rata-rata antara 85,00% - 100% yaitu R-01 dengan skor 86,55%, R-02 dengan skor 85,09%, R-03 dengan skor 85,82%, R-06 dengan skor 90,55%, R-08 dengan skor 85,45%.

Hasil perhitungan data sebelum dan sesudah dilaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan pada siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013, terdiri dari sepuluh siswa, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2

Hasil persentase skor sub variabel perilaku interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan

No	Sub Variabel	Pre test		Post test	
		% Skor	Kriteria	% Skor	Kriteria
1	Percakapan	65,40%	S	80,30%	T
2	Saling Pengertian	59,40%	S	75,80%	T
3	Kerjasama	58,90%	S	78,30%	T
4	Keterbukaan	61,50%	S	77,00%	T
5	Empati	60,80%	S	76,60%	T
6	Dukungan	66,70%	S	79,00%	T
7	Rasa Positif	53,30%	S	74,10%	T
8	Kesetaraan	71,10%	T	85,20%	ST
Persentase skor rata-rata		62,14%	S	78,29%	T

Berdasarkan tabel 2, sebelum memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang pada sub variabel rasa positif yaitu 53,30%, sub variabel kerjasama yaitu 58,90%, sub variabel saling pengertian yaitu 59,40%, sub variabel empati yaitu 60,80%, sub variabel keterbukaan 61,50%, sub variabel percakapan yaitu 65,40%, sub variabel dukungan yaitu 66,70%, sub variabel kesetaraan yaitu 71,10%. Ketujuh sub variabel termasuk dalam kriteria sedang, sedangkan

kesetaraan termasuk dalam kriteria tinggi dengan persentase skor 71,10%. Dari hasil pre test juga menunjukkan perbedaan tingkat kesetaraan masing-masing anggota.

Sedangkan pada data 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 yaitu percakapan 80,30%, saling pengertian 75,80%, kerjasama 78,30, keterbukaan 77,00%, empati 76,60%, dukungan 79,00%, rasa positif 74,10%, kesetaraan 85,20%. Ketujuh sub variabel termasuk dalam kriteria tinggi, sedangkan kesetaraan termasuk dalam kriteria sangat tinggi dengan persentase skor 85,20%.

Peningkatan dari masing-masing sub variabel dari variabel perilaku interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3
Peningkatan Persentase Skor Perilaku Interaksi Sosial Siswa Setelah
Memperoleh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan

No	Sub Variabel	% Skor Sebelum	% Skor Sesudah	Peningkatan
1	Percakapan	65,40%	80,30%	14,90%
2	Saling pengertian	59,40%	75,80%	16,40%
3	Kerjasama	58,90%	78,30%	19,40%
4	Keterbukaan	61,50%	77,00%	15,50%
5	Empati	60,80%	76,60%	15,80%

6	Dukungan	66,70%	79,00%	12,30%
7	Rasa positif	53,30%	74,10%	20,80%
8	kesetaraan	71,10%	85,20%	14,10%
Persentase skor rata-rata		62,14%	78,29%	16,15%

Berdasarkan tabel 3, tampak bahwa perilaku interaksi sosial siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok mengalami peningkatan. Dari masing-masing sub variabel dalam perilaku interaksi sosial tersebut, peningkatan yang terbesar yaitu pada sub variabel rasa positif, dengan persentase skor 20,80%. Selanjutnya diikuti oleh sub variabel kerjasama, dengan persentase skor 19,40%, sub variabel saling pengertian dengan persentase 16,40%, sub variabel empati dengan persentase skor 15,80%, sub variabel keterbukaan 15,50%, sub variabel percakapan 14,90%, sub variabel kesetaraan 14,10%, dan terakhir sub variabel dukungan dengan persentase skor 12,30%.

4.1.2 Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial

Berikut ini disajikan tabel hasil analisis masing-masing sub variabel mengenai keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang tahun ajaran 2012/2013.

Tabel 4
Hasil Uji Wilcoxon Dari Masing-Masing Sub Variabel Perilaku
Interaksi Sosial Siswa Kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang Tahun Ajaran
2012/2013

Sub Variabel	Z_{hitung}	Z_{tabel}	Kriteria
Percakapan	2,521	1,96	Signifikan
Saling Pengertian	2,527	1,96	Signifikan
Kerjasama	2,809	1,96	Signifikan
Keterbukaan	2,349	1,96	Signifikan
Empati	2,812	1,96	Signifikan
Dukungan	2,680	1,96	Signifikan
Rasa Positif	2,689	1,96	Signifikan
Kesetaraan	2,814	1,96	Signifikan

Tabel di atas merupakan tabel hasil analisis statistik non parametrik uji wilcoxon. Berdasarkan hasil uji wilcoxon terhadap data perilaku interaksi sosial siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang, diperoleh $Z_{hitung} = 2,803$ pada taraf $\alpha = 5\%$ diperoleh harga $Z_{tabel} = 1,96$ karena Z_{hitung} lebih besar dari Z_{tabel} , maka layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan efektif sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013.

Dilihat dari hasil perhitungan masing-masing sub variabel yaitu percakapan, saling pengertian, kerjasama, keterbukaan, empati, dukungan, rasa

positif dan kesetaraan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan perilaku interaksi sosial siswa antara sebelum dan sesudah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

4.2 Laporan Hasil Proses Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan

Penelitian dilaksanakan dari tanggal 6 Agustus 2012 sampai dengan 3 September 2012. Pada tanggal 6 Agustus 2012 diadakan uji coba skala perilaku interaksi sosial pada siswa kelas VII SMP Negeri 13 Semarang. Kemudian pada tanggal 11 Agustus 2012 diadakan pre test skala perilaku interaksi sosial pada siswa kelas VII F untuk mengetahui perilaku interaksi sosial siswa sebelum mendapat layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Berdasarkan hasil analisis pre test skala perilaku interaksi sosial tersebut, diambil 10 siswa yang mempunyai skor perilaku interaksi beragam dari kategori yang sangat yang beragam, yang beragam, sedang, tinggi dan sangat tinggi untuk dijadikan sebagai sampel penelitian.

Selanjutnya, layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dilaksanakan sebanyak 8 kali pertemuan yaitu 14 Agustus, 17 Agustus, 20 Agustus, 23 Agustus, 26 Agustus, 29 Agustus, 1 September dan 3 September 2012. Pada tanggal 3 September 2012 juga dilakukan post test untuk mengetahui tingkat perilaku interaksi sosial siswa setelah mendapat layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Program harian kegiatan layanan bimbingan

kelompok dengan teknik permainan yang sesuai kesepakatan dengan anggota kelompok.

4.3 Hasil Proses Layanan Bimbingan Kelompok Pada Tiap-Tiap Pertemuan Adalah Sebagai Berikut:

4.3.1 Pertemuan Pertama

Kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan yang pertama dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2012. Pertemuan pertama ini adalah untuk pertama kalinya, sehingga tahap pembentukan memerlukan waktu yang cukup lama kurang lebih 15 menit. Pada tahap ini pemimpin kelompok mencoba membentuk kelompok yang solid supaya tercipta interaksi kelompok yang dapat berkembang dengan baik. Meskipun, memerlukan waktu yang lebih lama, pemimpin kelompok tetap mempertimbangkan antara efisien waktu, efektivitas pengembangan dinamika kelompok dan kondisi positif mental fisik seluruh peserta.

Pada pertemuan pertama, para anggota kelompok masih tertutup untuk membuka diri yang salah satu sebabnya adalah anggota kelompok ini campuran yaitu adanya siswa pria dan siswa wanita. Ketika proses perkenalan mereka mulai memberanikan diri untuk berkenalan. Dalam tahap kegiatan mereka masih terlihat pasif dalam mengungkapkan pendapat pada saat permainan diberikan. Kepasifan tersebut ditunjukkan dengan masih enggan nya anggota kelompok dalam memberikan tanggapan pada saat diberikan permainan. Setelah pemimpin kelompok mengajak mengajak dan meyakinkan para anggota bahwa yang

dibicarakan adalah topik-topik umum dalam permainan. Para anggota pun mulai sedikit bersemangat dalam melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok ini. Dalam pembahasan permainan “penghargaan” masih ada anggota yang cenderung pasif dan pemimpin kelompok berusaha untuk mengarahkan kelompok untuk aktif dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok ini.

4.3.2 Pertemuan Kedua

Bimbingan kelompok pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 17 Agustus 2012. Perkenalan masing-masing anggota tidak dilaksanakan lagi. Pertemuan kedua ini belum nampak peningkatan yang berarti. Pada tahap kegiatan tampak aktif anis, indah, firdaus. Nisak dan yonda lebih banyak diam, namun hal tersebut dapat diantisipasi pemimpin kelompok. Pemimpin kelompok tetap mengawasi jalannya proses kegiatan bimbingan kelompok, apabila ada anggota yang cenderung diam, pemimpin kelompok selalu berusaha memotivasinya. Agar anggota yang selalu diam dapat bekerjasama dengan baik dengan anggota yang lainnya. Keterbukaannya sedikit demi sedikit mulai terlihat pada tiap-tiap anggota pada saat mereka bekerjasama membuat lingkaran kertas.

Perubahan positif masih tetap terlihat, Indah dan Andre sudah menunjukkan sikap terbuka. Secara keseluruhan dari pertemuan kedua ini berjalan dengan baik dan terarah, satu persatu yang tadinya kurang menanggapi pada saat diberikan permainan, akhirnya telah mengalami perubahan lebih baik.

4.3.3 Pertemuan Ketiga

Pemimpin kelompok menyajikan permainan bertema “gambaran teman”. Tujuan dari permainan ini adalah memperkenalkan para peserta sambil belajar

menangkap pikiran dan perasaan orang lain dengan benar. Dalam permainan ini media yang dibutuhkan untuk para peserta adalah selembar kertas dan pensil/bolpoin. Persiapan tempat kegiatan dan kelengkapannya disiapkan pemimpin kelompok. Untuk tempat kegiatan, ruang kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang, di halaman depan kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang, di parkiriran sepeda motor guru dan karyawan (ketika hari libur) SMP Negeri 13 Semarang. Tempat tersebut merupakan tempat yang telah disepakati para anggota kelompok untuk dijadikan sebagai tempat pelaksanaan bimbingan kelompok .

Dilihat dari suasana kelompok yang muncul, sikap keterbukaan, empati, dan rasa positif para anggota kelompok mulai tampak. Perilaku tiap-tiap anggota secara langsung dapat dilihat perubahannya ketika semua mengembangkan pikiran dengan cara mempresentasikan hasil wawancara yang dilakukan dengan pasangannya masing-masing, mengembangkan pikiran dengan cara menanggapi, memberi dorongan teman yang lain, bertanya dan memberikan penjelasan hasil wawancara yang mereka dapat. Sejauh ini perubahan perilaku siswa yang lebih baik selalu berjalan menuju peningkatan yang positif, yaitu anggota mau melaksanakan permainan ini dengan baik. Dalam permainan ini semua anggota saling berkomunikasi dengan pasangannya masing-masing untuk mendapatkan data dari hasil wawancara yang diberikan.

4.3.4 Pertemuan Keempat

Hal yang dipersiapkan pada pertemuan keempat ini adalah tempat dan kelengkapannya. Tempat kegiatan bimbingan kelompok dipersiapkan di ruang kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang. Demi kelancaran kegiatan, pemimpin

kelompok selalu mempersiapkan media yang akan dibahas untuk para anggota kelompok. Adapun media yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah koran, lem dan gunting. Agar pemimpin kelompok mampu melaksanakan teknik-teknik permainan dalam bimbingan kelompok ini, sebelumnya dipersiapkan keterampilan-keterampilan seperti keterampilan memberi tanggapan dan pengarahan kepada semua anggota.

Kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan pada pertemuan keempat ini dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2012. Tahap pembentukan dan peralihan pada pertemuan keempat ini sudah tidak begitu lama seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya, karena masing-masing anggota telah mengerti dan memahami peranan masing-masing. Pada tahap kegiatan, pemimpin kelompok memberikan pertanyaan “apakah kalian mempunyai ide tentang karya yang akan kalian buat dengan bahan-bahan yang telah disediakan?”. Pertanyaan tersebut ditanggapi positif oleh para anggota. Secara berturut-turut pendapat dikemukakan oleh Anis, Nanang, Fadilla, Indah dan Vivi. Nisak dan Firdaus mengaku kalau ia bingung akan membuat apa nantinya dalam kelompok. Apalagi dalam kegiatan ini semua anggota tidak boleh mengeluarkan suara apapun. Hanya dengan bahasa tubuh saja mereka boleh berkomunikasi dengan anggota yang lainnya. Selanjutnya pemimpin kelompok membagi dua kelompok yang masing-masing ditugaskan membuat suatu hasil karya dengan menggunakan media yang sudah disiapkan pemimpin kelompok tanpa berbicara. Setelah permainan dilaksanakan kemudian para anggota diminta untuk berhenti dan masing-masing kelompok meletakkan hasil karyanya. Peserta diajak untuk menceritakan apa yang

dipikirkan dan dirasakan pada saat itu. Kemudian pemimpin kelompok meminta seluruh peserta untuk duduk membentuk lingkaran besar dengan mengadakan evaluasi dan diskusi dalam kelompok besar.

Melalui bimbingan kelompok pada pertemuan keempat ini menunjukkan kemajuan bahwa sebagian lebih sudah menunjukkan sikap positif yaitu mau menghargai hasil karya orang lain. Kemudian sikap terbuka, dalam hal ini para anggota mengungkapkan kesulitan yang dialami pada saat permainan, empati dan sikap setara dengan anggota lain sehingga rasa yang beragam diri dapat diatasi dengan cara mencoba mengembangkan kemampuan berbicara, menjelaskan dengan menerima pendapat orang lain pada saat evaluasi kegiatan.

4.3.5 Pertemuan kelima

Persiapan-persiapan yang dilakukan pada pertemuan kelima ini seperti pertemuan-pertemuan sebelumnya yaitu mempersiapkan tempat kegiatan, topik permainan yang akan diberikan dan persiapan keterampilan. Tempat yang digunakan untuk bimbingan kelompok pertemuan kelima ini adalah halaman depan kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang. Permainan yang diberikan telah ditetapkan oleh pemimpin kelompok yaitu “memutar botol”. Media yang digunakan hanya satu botol kosong.

Pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok pertemuan kelima dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus 2012. Pada tahap pembentukan dan peralihan berjalan dengan baik dan dinamis. Pada tahap kegiatan, pemimpin kelompok menyajikan beberapa contoh lain untuk tugas yang diberikan tiap anggota. Andre pertama kali mendapat giliran untuk memutar botoldan

memberikan salah satu tugas yang diberikan kepada salah satu anggota. Botol yang dilempar Andre jatuh pada nanang. Tugas yang diberikan Andre kepada nanang adalah menceritakan hal-hal yang berkesan dalam hidupnya. Kemudian diikuti anggota yang lainnya sampai semua anggota merata mendapat giliran memutar botol dan mendapat tugas.

Interaksi kelompok yang muncul pada pertemuan kelima ini tampak pada setiap tahapan bimbingan kelompok. Kemajuan yang dialami para anggota semakin jelas terlihat, mereka telah dapat mengatasi perasaan malu pada diri masing-masing saat diberikan tugas dari para anggota yang lain. Di sini terlihat bahwa mereka sudah tidak ragu dan malu-malu untuk menanggapi perintah yang diberikan setiap anggota.

4.3.6 Pertemuan Keenam

Persiapan yang dilakukan untuk keenam ini adalah persiapan tempat, bahan dan keterampilan. Untuk tempat kegiatan, disiapkan di halaman depan kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang. Bahan atau topik permainan telah ditetapkan dan dipersiapkan pemimpin kelompok. Adapun topik permainan yang disiapkan itu adalah “siapa yang mempunyai sifat seperti itu?”. Tujuan dari permainan ini adalah membantu para peserta untuk mengenali peserta lain dengan lebih baik, sekaligus juga meneliti sifat-sifat diri mereka. Permainan ini secara keseluruhan dapat membantu suatu kelompok untuk menciptakan suasana yang spontan dan terbuka. Media yang dibutuhkan tiap peserta dalam permainan ini adalah 1 lembar kertas dan pensil/bolpen.

Pelaksanaan bimbingan kelompok pertemuan keenam dilaksanakan 29 Agustus 2012. Pemimpin kelompok memberikan pertanyaan terbuka kepada anggota tentang masing-masing mengenai sifat-sifat yang dimiliki tiap anggota. Maulida pertama kali menanggapi, menurutnya menebak sifat-sifat yang dimiliki masing-masing anggota itu tidak mudah, apalagi jika kita tidak begitu mengenal teman kita. Menurut Indah dan Nanang permainan ini sangat menyenangkan. Sedangkan Indah mengaku, sebenarnya apa yang ditulisnya tidak semuanya benar itu sifatnya.

Secara keseluruhan dari pertemuan keenam ini berjalan dengan baik dan terarah, satu persatu yang tadinya kurang menanggapi secara positif telah mengalami perubahan lebih baik. Aspek rasa positif telah terlihat pada delapan orang dari sepuluh anggota, yaitu adanya pengakuan atas sifat yang dimiliki anggota. Semua anggota telah menunjukkan perubahan yang lebih baik dari pertemuan sebelumnya.

4.3.7 Pertemuan Ketujuh

Persiapan yang dilakukan pada pertemuan ketujuh seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya yaitu tempat kegiatan, topik bahasan dan keterampilan yang dimiliki pemimpin kelompok. Tempat yang disiapkan adalah parkir sepeda motor guru dan karyawan SMP Negeri 13 Semarang. Topik permainan yang telah ditetapkan adalah “awal yang menentukan”. Persiapan keterampilan dipersiapkan sebelum kegiatan layanan bimbingan kelompok dilaksanakan. Pemimpin kelompok sebelumnya menghubungi satu persatu para anggota kelompok.

Bimbingan kelompok dilaksanakan pada tanggal 1 September 2012. Interaksi kelompok selalu tumbuh pada tahap pembentukan hingga pengakhiran. Pada saat kegiatan, permainan yang disajikan kepada kelompok, diawali dengan Yonda yang mendapatkan undian huruf K. Anggota yang lain menyuruh Yonda untuk membuat kalimat dengan dengan kata “Kuda”. Diikuti Firdaus dengan huruf G yaitu garam, Nisak dengan huruf H yaitu hotel, Indah dengan huruf S yaitu sukses, Nanang dengan huruf T yaitu tour, Anis dengan huruf A yaitu ayam, Fadilla dengan huruf D yaitu dokter, Maulida dengan huruf I yaitu indah, Andre dengan huruf J yaitu jeruk dan diakhiri Vivi dengan huruf M yaitu makan. Setelah semua anggota mendapat giliran, kemudian pemimpin kelompok mengadakan evaluasi kepada anggota kelompok.

Pelaksanaan bimbingan kelompok pada pertemuan ketujuh ini telah menunjukkan kemajuan bahwa sebagian lebih sudah menunjukkan sikap positif, terbuka, empati, dan sikap setara, sehingga keterampilan berkomunikasi anggota dapat sedikit demi sedikit diterapkan dalam kelompok, yang pada akhirnya dapat diterapkan dilingkungan sosial lainnya.

4.3.8 Pertemuan kedelapan

Pertemuan kedelapan ini adalah pertemuan terakhir kegiatan bimbingan kelompok. Pemimpin kelompok mempersiapkan halaman depan kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang untuk dijadikan tempat pelaksanaan bimbingan kelompok. Pemimpin kelompok juga menetapkan topik permainan “demonstrasi” untuk dibahas dalam pertemuan kedelapan ini

Bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini dilaksanakan pada 3 September 2012. Dalam permainan ini kelompok dibagi menjadi 5 kelompok. Dalam permainan ini tiap kelompok mendapatkan salah satu petunjuk/ccontoh materi yang akan di demonstrasikan. Melalui bimbingan kelompok ini perilaku interaksi sosial siswa sudah menunjukkan kemajuan. Seluruh anggota kelompok yang pada awal pertemuan bimbingan kelompok masih ragu dan malu-malu, mereka sudah dapat dengan santai tetapi serius dalam mengkomunikasikan pemahamannya masing-masing. Tabel pengamatan proses bimbingan kelompok dengan teknik permainan dan gambaran tentang perilaku interaksi sosial siswa pada tiap-tiap pertemuan.

Hasil secara keseluruhan dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedelapan menunjukkan para anggota telah mengalami perubahan yang berarti, seperti Vivi, Maulida dan Nisak yang awalnya terlihat malu-malu dan ragu-ragu, setelah pertemuan demi pertemuan dilaksanakan, perubahan perilaku mereka semakin lebih baik dan lebih aktif dan yakin terhadap apa yang akan mereka utarakan. Lain halnya dengan Anis dan Firdaus, mereka sudah terlihat merespon dengan baik pada pertemuan ketiga. Dari seluruh anggota kelompok yang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, masing-masing mengalami proses perubahan yang berbeda-beda. Seperti Fadilla cenderung diam dan hanya mendukung apa yang disampaikan temannya namun sikap tersebut berubah ketika pertemuan bimbingan kelompok lebih dari empat kali pertemuan.

Dari pertemuan pertama sampai kedelapan dapat dianalisis bahwa para anggota sudah dapat memperoleh pengertian dan pemahaman terhadap topik permainan yang telah dibahas dalam tiap pertemuan. Sehingga rata-rata sudah ditunjukkan pada perubahan perilaku yang muncul pada saat proses kegiatan bimbingan kelompok pertemuan berikutnya. Dengan kata lain, mereka sudah dapat menerapkan hasil pemahamannya dalam suatu perilaku yang dimunculkan pada saat proses kegiatan bimbingan kelompok pada setiap pertemuan setelahnya. Sehingga diharapkan perubahan perilaku yang positif tersebut dapat selalu diterapkan dalam lingkungan sosial yang lebih luas baik dalam keluarga, sekolah, maupun dalam masyarakat.

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil analisis data deskriptif *pre test* dari 10 siswa yang mengalami kemampuan interaksi sosial yang beragam. Siswa yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini merupakan gambaran kecil dari masalah kemampuan interaksi sosial yang beragam dari jumlah siswa keseluruhan di sekolah. Berdasarkan informasi dari guru pembimbing, ada beberapa siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang beragam yaitu siswa yang mengalami hambatan dalam berinteraksi sosial di lingkungan sekolah. Hambatan dalam berinteraksi sosial yang dialami oleh siswa bisa disebabkan oleh berbagai macam faktor, salah satunya yaitu adanya ketidakbiasaan dalam berinteraksi sosial. Penyebab ketidakbiasaan dalam berinteraksi sosial adalah kurang dalam penyesuaian diri dan sosialisasi, *introvert*, dan tidak mampu mengungkapkan perasaan kepada

lingkungan sekitar di sekolah. Selain itu, peneliti mendapatkan informasi dari guru pembimbing bahwa siswa kelas VII pada umumnya masih banyak yang mengalami kekurangan dalam melakukan interaksi sosial terutama pada siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang.

Proses berinteraksi sosial ditunjukkan pada proses pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan *Treatment* yang dilakukan peneliti sebanyak delapan kali pertemuan. Setelah peneliti melakukan bimbingan kelompok teknik permainan, peneliti mengadakan *post test* kepada siswa yang diberikan bimbingan kelompok teknik permainan. Adapun persentase rata-rata tingkat keterbukaan diri dari hasil *post-test* tersebut sebesar 78,29% meningkat dari sebelumnya pada saat *pre test* sebesar 62,14%. Jumlah tersebut mengalami persentase peningkatan rata-rata sebesar 16,15%. Tentunya hal ini menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial siswa dapat ditingkatkan melalui bimbingan kelompok teknik permainan. Selain itu untuk dapat mengetahui apakah kemampuan interaksi sosial benar-benar bisa ditingkatkan melalui bimbingan kelompok teknik permainan yaitu dengan menggunakan teknik analisis uji *wilcoxon*.

Analisis data dengan membandingkan tabel *wilcoxon signed ranks test* per indikator dari hasil penelitian yang meliputi 1) Percakapan, 2) Saling pengertian, 3) kerjasama, 4) keterbukaan, 5) empati, 6) dukungan, 7) rasa positif, 8) kesetaraan, dalam taraf signifikansi 5% $T_{hitung} > T_{tabel}$ untuk sampel penelitian yang berjumlah 10. Untuk menguji hipotesis penelitian ini dengan rumus uji *Wilcoxon signed ranks Test* ketentuannya adalah 1) H_0 ditolak dan H_a diterima apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$, 2) H_0 diterima dan H_a ditolak apabila $T_{hitung} < T_{tabel}$.

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel untuk uji *wilcoxon*, jumlah jenjang yang kecil atau T_{hitung} nilainya adalah 55,0. Sedangkan T_{tabel} untuk $n = 10$ dengan taraf kesalahan 5 % nilainya adalah 8. Sehingga $T_{hitung} 55,0 > T_{tabel} 8,0$ menunjukkan bahwa seluruh indikator signifikan. Analisis data *wilcoxon* dari hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa hasil uji dengan taraf signifikansi 5%, sehingga dapat ditarik kesimpulan H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil penelitian dari *pre test* dan *post test* menunjukkan bahwa secara keseluruhan masalah yang beragamnya keterbukaan diri dalam komunikasi antar teman sebaya 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 permainan sesuai dengan prosedur cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa.

Penyimpulan tersebut berdasarkan tujuan bimbingan kelompok yaitu untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari konselor sekolah sebagai narasumber yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun pelajar, anggota dan masyarakat (Mugiarso dkk, 2004: 66).

Tujuan bimbingan kelompok menurut Prayitno (1995: 179) adalah setiap siswa:

Mampu berbicara di depan orang banyak, (2) mampu mengeluarkan pendapat, ide, saran, tanggapan, dan perasaan kepada orang banyak, (3) belajar menghargai pendapat orang lain, (4) bertanggung jawab atas pendapat yang dikembangkannya, (5) mampu mengendalikan diri dan

emosi, (6) dapat bertenggang rasa, (7) menjadi akrab satu sama lain, (8) membahas suatu masalah atau topik-topik umum yang dirasakan menjadi kepentingan bersama.

Salah satu tujuan layanan bimbingan kelompok seperti yang dijelaskan di atas 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.

Permainan (*play*) ialah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock, 2006:272). Menurut Freud dan Erickson (dalam Santrock, 2006:273) permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Karena tekanan-tekanan terlepas dalam permainan, anak dapat menguasai masalah-masalah kehidupan. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Tetapi permainan (*play therapy*) memungkinkan anak mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik-

konflik anak dan cara-cara mereka mengatasinya. Anak-anak dapat merasa tidak terancam dan lebih leluasa mengemukakan perasaan-perasaan mereka yang sebenarnya dalam konteks permainan.

Piaget dalam (santrock, 2006:273) melihat permainan sebagai media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Pada waktu yang sama, ia mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak-anak membatasi cara mereka bermain. Permainan memungkinkan anak-anak mempraktekkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan mereka yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Piaget yakin bahwa struktur-struktur kognitif perlu dilatih, dan permainan memberi setting yang sempurna bagi latihan ini.

Sedangkan menurut Hetherington & Parke (1979) bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambalnya setelah ia dewasa nanti.

Sugiyo (2005: 86) menjelaskan bahwa pengetahuan tentang diri akan meningkatkan komunikasi dan pada saat yang sama komunikasi dengan orang lain akan meningkatkan pengetahuan tentang diri kita. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan interaksi sosial dapat memungkinkan seseorang untuk terbuka kepada orang lain sehingga seseorang dapat menerima informasi, pengalaman dan gagasan dari orang lain.

Di sekolah siswa harus dapat mengembangkan kemampuan intelektual dan juga diarahkan supaya menjadi individu yang mandiri dan memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik. Komunikasi dapat efektif jika ada keterbukaan antara satu orang dengan orang lain. Komunikasi dengan keterbukaan diri saling berkaitan, secara umum peningkatan keterbukaan diri selalu melibatkan komunikasi yaitu proses penyampaian ide, pendapat, pikiran, dan keahlian dari individu satu ke individu yang lain. Keduanya harus berjalan dengan seimbang.

Dalam penelitian ini, bimbingan kelompok teknik permainan dapat memunculkan sikap dalam berinteraksi sosial khususnya dalam interaksi sosial di lingkungan sekolah. Dengan berlatih berinteraksi sosial, individu menjadi terbuka pada diri sendiri dan terbuka kepada orang lain sehingga terbentuk komunikasi yang baik antar pribadi. Penerapan teknik permainan dalam hubungan antar pribadi 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.

Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perilaku interaksi sosial siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Dari hasil perhitungan data penelitian, diketahui bahwa rata-rata tingkat perilaku interaksi sosial siswa setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Hal ini

berarti bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan yang di dalamnya membahas permainan tentang penghargaan, memutar botol, siapa yang mempunyai sifat seperti itu, lingkaran kertas, penghargaan dan lain sebagainya efektif sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. Berdasarkan hasil penelitian terhadap beberapa siswa mengenai meningkatkan kemampuan interaksi sosial diperoleh hasil sebagai berikut, apabila ditinjau dari indikator keternukaan diri:

4.4.1 Percakapan

Pada permainan percakapan ini semua anggota kelompok menunjukkan peningkatan yang signifikan, semua anggota kelompok dapat menerima pesan yang disampaikan oleh anggota kelompok yang lainnya. Anggota kelompok melakukan percakapan secara langsung dengan masing-masing anggota dalam kelompok tersebut, selain itu mereka juga dapat merespon pesan yang disampaikan oleh teman mereka dalam permainan percakapan ini. Antar masing-masing dalam kelompok sangat antusias melakukan percakapan. Selain mereka melakukan percakapan secara langsung dengan lancar, mereka juga melakukan percakapan secara tidak langsung, misalnya dalam permainan ini mereka ada yang menggunakan isyarat seperti gerakan mata atau tubuh.

Diketahui dari hasil perhitungan *pre test* yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa satu siswa termasuk dalam kategori sangat yang beragam dengan persentase skor rata-rata antara 20,00% - 36,00% yaitu Fadilla. Satu siswa termasuk dalam kategori yang beragam dengan persentase 37,00% - 52,00% yaitu Yonda. Dua siswa termasuk dalam kategori sedang dengan persentase skor

rata-rata antara 53,00% - 68,00% yaitu Andre dan Firdaus. Lima siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 69,00% - 84,00% yaitu Nisak, Anis, Indah, Maulida dan Nanang. Sedangkan satu siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 85,00% - 100% yaitu Vivi. Pada hasil *post test* menunjukkan peningkatan yang signifikan bahwa ada lima siswa yang termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 85,00% - 100% yaitu Nisak, Vivi, Anis, Maulida dan Andre. Empat siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 69,00% - 84,00% yaitu Indah, Yonda, Nanang dan Firdaus. Sedangkan satu siswa termasuk dalam kategori sedang dengan persentase skor rata-rata antara 53,00% - 68,00% yaitu Fadilla.

4.4.2 Saling Pengertian

Pada indikator saling pengertian ini anggota kelompok mengalami peningkatan, mereka bisa saling memahami antar teman-teman dalam kelompok, ketika teman yang lain mengungkapkan pendapat, maka teman yang lain mendengarkan dengan jelas, ketika teman yang lain berpendapat mereka juga tidak memotong atau menyela pembicaraan teman yang berpendapat, selain itu mereka juga saling menghormati antar teman. Untuk teman yang umurnya lebih tua di atasnya, mereka memanggil dengan sebutan mbak untuk seorang perempuan, untuk yang laki-laki mereka memanggil dengan sebutan nama tapi sopan.

Diketahui dari hasil perhitungan *pre test* yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa satu siswa termasuk dalam kategori sangat yang beragam

dengan persentase skor rata-rata antara 20,00% - 36,00% yaitu Yonda. Satu siswa termasuk dalam kategori yang beragam dengan persentase 37,00% - 52,00% yaitu Fadilla. Lima siswa termasuk dalam kategori sedang dengan persentase skor rata-rata antara 53,00% - 68,00% yaitu Nisak, Indah, Andre, Nanang dan Firdaus. Tiga siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 69,00% - 84,00% yaitu Vivi, Anis dan Maulida. Pada hasil *post test* menunjukkan peningkatan yang signifikan bahwa ada empat siswa yang termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 85,00% - 100% yaitu Nisak, Anis, Maulida dan Andre. Satu siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 69,00% - 84,00% yaitu Vivi. Sedangkan Lima siswa termasuk dalam kategori sedang dengan persentase skor rata-rata antara 53,00% - 68,00% yaitu Fadilla, Indah, Yonda, Nanang dan Firdaus.

4.4.3 Kerjasama

Pada Indikator Kerjasama ini, mengalami peningkatan dari sebelum diberikan perlakuan. Anggota kelompok terlihat sangat kompak saat permainan berlangsung, mereka saling bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan sebuah permainan yang membutuhkan kebersamaan dan kekompakan. Pada saat tidak diperbolehkan mengeluarkan satu katapun, mereka sangat kreatif yaitu menggunakan gerakan mata dan kepala untuk mewakili pesan yang tidak bisa diucapkan dengan langsung, tetapi mereka paham akan pesan itu meskipun bukan secara langsung diucapkan, sehingga dengan kekompakan dan kebersamaan ini permainan dapat dijalankan dengan tepat.

Diketahui dari hasil perhitungan *pre test* yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa empat siswa termasuk dalam kategori yang beragam dengan persentase 37,00% - 52,00% yaitu Fadilla, Maulida, Yonda dan Andre. Tiga siswa termasuk dalam kategori sedang dengan persentase skor rata-rata antara 53,00% - 68,00% yaitu Vivi, Indah dan Firdaus. Tiga siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 69,00% - 84,00% yaitu Nisak, Anis dan Nanang. Pada hasil *post test* menunjukkan peningkatan yang signifikan bahwa ada empat siswa yang termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 85,00% - 100% yaitu Nisak, Anis, Maulida, dan Andre. Tiga siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 69,00% - 84,00% yaitu Indah, Nanang dan Firdaus. Sedangkan Tiga siswa termasuk dalam kategori sedang dengan persentase skor rata-rata antara 53,00% - 68,00% yaitu Fadilla, Vivi dan Yonda.

4.4.4 Keterbukaan

Perubahan perilaku yang positif tampak pada keterbukaan siswa yang lebih baik, yaitu Nisak, Firdaus, Andre, Fadilla dan Indah sudah mulai terbuka. Pada awalnya mereka tampak ragu dan malu-malu dalam menyampaikan dan menanggapi anggota lain dalam berpendapat. Lain halnya dengan Anis, Yonda, Nanang, Vivi dan Maulida mereka sudah terlihat terbuka pada pertemuan-pertemuan awal bimbingan kelompok dengan teknik permainan seperti mau menunjukkan keaktifan berbicara dalam setiap tahap terutama pada saat kegiatan dan pada saat pemberian evaluasi di setiap permainan yang telah diberikan para anggota. Anggota dapat menyesuaikan situasi yang berlangsung. Perubahan ini

diamati dari proses kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan pada tahap pembentukan sampai tahap pengakhiran dalam tiap-tiap pertemuan. Pada keterbukaan ini siswa sebelum diberikan perlakuan dengan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan masih tampak perilaku masih sulit menerima pendapat orang dari orang lain walaupun alasannya sudah cukup objektif dan cukup bukti, lebih percaya pada suatu informasi yang disampaikan orang yang lebih tua, sering mengabaikan masukan yang diberikan teman dan lain sebagainya. Sedangkan setelah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tampak ada perubahan yang berarti seperti selalu berusaha berpikir secara rasional, berani berkata tidak terhadap ajakan teman yang kurang sesuai menurutnya, tetap menghargai orang lain meskipun perilakunya pernah merugikan diri siswa, pengetahuannya semakin bertambah akibat interaksi dengan orang lain dan lain sebagainya.

Diketahui dari hasil perhitungan *pre test* yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa satu dari sepuluh siswa termasuk dalam kategori sangat yang beragam dengan persentase skor rata-rata antara 20,00% - 36,00% yaitu Yonda. Dua siswa termasuk dalam kategori yang beragam dengan persentase skor rata-rata antara 37,00% - 52,00% yaitu Nisak dan Fadilla. Empat siswa termasuk dalam kategori sedang dengan persentase skor rata-rata antara 53,00% - 68,00% yaitu Vivi, Maulida, Andre, Firdaus. Dua siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 69,00% - 84,00% yaitu Indah dan Nanang. Sedangkan satu orang siswa termasuk dalam kriteria sangat tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 85,00% - 100% yaitu Anis. Pada hasil *post test*

menunjukkan peningkatan yang signifikan bahwa lima dari sepuluh siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 85,00% - 100% yaitu Anis, Vivi, Nanang, Firdaus, Indah. Dua siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 69,00% - 84,00%. Sedangkan tiga siswa termasuk dalam kategori sedang dengan persentase skor rata-rata antara 53,00% - 68,00% yaitu Nisak, Fadilla dan Yonda.

4.4.5 Empati

Peningkatan dalam aspek empati tampak pada Nisak, Maulida, Yonda dan Firdaus mereka selalu berusaha menanggapi topik tanggapan orang lain dan mengerti serta merasakan apa yang dirasakan orang lain, sehingga mereka berusaha berpendapat dan menilai sesuatu dari sudut pandang orang lain. Meskipun pada awalnya mereka berbicara menurut norma mereka sendiri. Selain itu tampak bahwa Vivi, Indah, Fadilla, Anis dan Nanang tidak lebur dalam emosi orang lain, misalnya ada anggota lain yang tidak sependapat, mereka menanggapi sesuai dengan cara pola pikir yang dimiliki anggota lain tersebut. Untuk Andre kadang-kadang menunjukkan sikap empati yang kurang, hal ini ditunjukkan pada saat mereka kurang memperhatikan pada saat anggota lain berbicara. Tetapi sikap tersebut sudah dapat berubah setelah kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini dilaksanakan lebih dari empat kali pertemuan.

Diketahui dari hasil perhitungan *pre test* yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa Dua dari sepuluh siswa termasuk dalam kategori yang beragam dengan persentase skor rata-rata antara 37,00% - 52,00% yaitu Fadilla dan Yonda.

Empat siswa termasuk dalam kategori sedang dengan persentase skor rata-rata antara 53,00% - 68,00% yaitu Nisak, Indah, Maulida dan Firdaus. Sedangkan empat siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 69,00% - 84,00% yaitu Vivi, Anis, Andre dan Nanang. Pada hasil *post test* menunjukkan peningkatan signifikan bahwa Empat dari sepuluh siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase skor rata-rata 85,00% - 100% yaitu Vivi, Anis, Maulida, Andre. Empat siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 69,00% - 84,00% yaitu Nisak, Yonda, Nanang dan Firdaus. Sedangkan dua siswa termasuk dalam kategori sedang dengan persentase skor rata-rata antara 53,00% - 68,00% yaitu Fadilla dan Indah.

4.4.6 Dukungan

Para anggota menunjukkan sikap menyampaikan perasaan dan persepsi tanpa memiliki. Hal ini terlihat pada Nisak, Vivi, Indah, Maulida dan Nanang mereka berbicara apa adanya dan mengkomunikasikan keinginan untuk bekerjasama dalam membahas topik permainan. Setelah mengemukakan gagasan-gagasannya, mereka bersedia untuk ditinjau kembali gagasan itu. Kesediaannya tersebut selalu terlihat setelah menyampaikan gagasannya. Seperti halnya Anis, Fadilla dan Firdaus, mereka selalu mendukung secara positif penjelasan dan pendapat anggota lain. Mereka juga selalu menambahkan pendapat sendiri secara baik. Tapi lain bagi Andre dan Yonda yang cenderung diam sehingga kurang diketahui apakah mereka mendukung pendapat anggota lain atau tidak pada saat evaluasi. Mereka berdua kurang begitu merespon secara positif. Pada pertemuan-pertemuan pertengahan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan

ini, semua anggota mengalami perubahan yang lebih baik, misalnya mau memberikan pujian pada teman yang memiliki gagasan yang bagus, berhati-hati dalam berpendapat supaya tidak menyimpang norma, menerima dengan senang hati bila orang lain mengkritiknya dan lain sebagainya.

Diketahui dari hasil perhitungan *pre test* yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa dua dari sepuluh siswa termasuk dalam kategori yang beragam dengan persentase skor rata-rata antara 37,00% - 52,00% yaitu Fadilla dan Yonda. Dua siswa termasuk dalam kategori sedang dengan persentase skor rata-rata antara 53,00% - 68,00% yaitu Anis dan Firdaus. Lima siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 69,00% - 84,00% yaitu Vivi, Indah, Maulida, Andre dan Nanang. Sedangkan satu dari sepuluh siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 85,00% - 100% yaitu Nisak. Pada hasil *post test* menunjukkan peningkatan yang signifikan bahwa empat dari sepuluh siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 85,00% - 100% yaitu Nisak, Anis, Maulida dan Andre. Empat siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 69,00% - 84,00% yaitu Vivi, Indah, Nanang dan Firdaus. Sedangkan dua siswa termasuk dalam kategori sedang dengan persentase skor rata-rata antara 53,00% - 68,00% yaitu Fadilla dan Yonda.

4.4.7 Rasa Positif

Peningkatan aspek rasa positif dialami para anggota. Mereka tampak semangat dan terlihat memiliki kemantapan dalam menanggapi gagasan orang

lain pada saat permainan, ketika berbicara tampak bahwa mereka bernilai bagi orang lain, sehingga menyampaikan pendapatnya pun lebih baik dibanding pada pertemuan awal kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini. Selain itu apabila mereka diberi penguatan berupa pujian atau diperhatikan anggota lain mereka menerima pujian itu tanpa berpura-pura. Perubahan rasa positif yang dialami tiap-tiap anggota berbeda-beda. Anis, Indah, Fadilla dan Nanang sudah terlihat pada awal pertemuan, namun bukan berarti yang lain tidak mengalami perubahan, anggota lain mengalami perubahan tetapi pada kecepatan yang berbeda-beda, yang menonjol adalah Nisak dan Firdaus. Mereka berdua lebih lambat berubah dibanding anggota yang lain.

Diketahui dari hasil *pre test* yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa satu dari sepuluh siswa termasuk dalam kategori sangat yang beragam dengan persentase skor rata-rata antara 20,00% - 36,00% yaitu Anis. Empat siswa termasuk dalam kategori yang beragam dengan persentase skor rata-rata antara 37,00% - 52,00% yaitu Fadilla, Maulida, Yonda dan Firdaus. Empat siswa termasuk dalam kategori sedang dengan persentase skor rata-rata antara 53,00% - 68,00% yaitu Nisak, Indah, Andre dan Nanang. Sedangkan satu siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 85,00% - 100% yaitu Vivi. Pada hasil *post test* menunjukkan peningkatan yang signifikan bahwa tiga dari sepuluh siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 85,00% - 100% yaitu Nisak, Vivi, Maulida. Tiga siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 69,00% - 84,00% yaitu Anis, Yonda dan Nanang. Sedangkan empat siswa

termasuk dalam kategori sedang dengan persentase skor rata-rata antara 53,00% - 68% yaitu Fadilla, Indah, Andre dan Firdaus.

4.4.8 Kesetaraan

Pada dasarnya peningkatan aspek kesetaraan ini sudah tampak setelah pertemuan awal atau pertama. Perubahan perilaku dalam aspek kesetaraan ini terlihat pada Indah, bahwa ia telah mampu mengkomunikasikan penghargaan dan rasa hormat pada perbedaan pendapat dan keyakinan. Ia dapat memperlakukan sama dan setara dalam menanggapi pendapat anggota lain. Hal yang sama juga dialami Anis, Fadilla dan Nanang. Pada pertengahan pertemuan pelaksanaan bimbingan kelompok mereka sudah menunjukkan sikap setara dengan anggota lain. Gejala yang dapat dilihat yaitu ketika mereka selalu memperhatikan siapa saja yang sedang berbicara dalam suasana kelompok sehingga tidak terdapat kesan membedakan antara teman yang satu dengan yang lainnya, selalu memberikan kesempatan anggota untuk menyampaikan gagasannya ketika diskusi, mau memberi dorongan kepada anggota yang pendiam supaya mau untuk berpartisipasi dalam diskusi, tetap bergaul kepada teman yang berbeda pendapat dengannya, tetap menghargai pendapat orang lain walaupun berbeda pemikiran dengannya dan akan belajar bersama teman-temannya dengan senang hati walaupun mempunyai kemampuan akademik yang berbeda.

Diketahui dari hasil perhitungan *pre test* yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa dua dari sepuluh siswa termasuk dalam kategori yang beragam dengan persentase skor rata-rata antara 37,00% - 52,00% yaitu Fadilla dan Yonda. Dua siswa termasuk dalam kategori sedang dengan persentase skor rata-rata

antara 53,00% - 68,00% yaitu Anis dan Firdaus. Empat siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase 69,00% - 84,00% yaitu Nisak, Indah, Maulida dan Andre. Sedangkan dua dari sepuluh siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 85,00% - 100% yaitu Vivi dan Nanang. Pada hasil *post test* menunjukkan peningkatan yang signifikan bahwa enam dari sepuluh siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 85,00% - 100% yaitu Nisak, Vivi, Anis, Indah, Maulida dan Nanang. Tiga siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 69,00% - 84,00% yaitu Yonda, Andre dan Firdaus. Sedangkan satu dari sepuluh siswa termasuk dalam kategori sedang dengan persentase skor rata-rata antara 53,00% - 68,00% yaitu Fadilla.

Dari hasil *pre test* yang telah dilakukan untuk mengetahui gambaran siswa sebelum memperoleh layanan bimbingan kelompok, secara keseluruhan siswa memperoleh persentase skor rata-rata 62,51% termasuk dalam kriteria sedang (S). Setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, hasil *post test* secara keseluruhan menunjukkan bahwa persentase skor rata-rata perilaku interaksi sosial siswa meningkat menjadi 86,45% yang termasuk dalam kriteria sangat tinggi (ST). Dengan demikian, siswa yang telah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini, perilaku interaksi sosialnya meningkat, dimana peningkatan tersebut sebesar 23,94%.

Untuk dapat menguji hipotesis dalam penelitian ini yaitu mengetahui bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan merupakan upaya dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa, digunakan uji statistik

analisis wilcoxon. Analisis wilcoxon tentang upaya 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 ditunjukkan berdasarkan hasil uji beda dua rata-rata yaitu *pre test* dan *post test* yang diperoleh yaitu $Z_{hitung} = 2,81$ sedangkan $Z_{tabel} = 1,96$, karena $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ berarti bahwa ada perbedaan tingkat perilaku interaksi sosial siswa setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, maka hipotesis yang menyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan merupakan upaya dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang tahun ajaran 2012/2013, diterima.

Terkait dengan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat interaksi sosial siswa sebelum dan setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan adalah berbeda dan mengalami peningkatan yang signifikan.

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan efektif sebagai upaya dalam meningkatkan perilaku interaksi sosial siswa, karena dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tersebut, siswa diajak untuk berlatih berinteraksi dengan siswa lain dalam satu kelompok yang di dalamnya membahas materi bimbingan yang disajikan. Dari hal tersebut siswa akan memperoleh berbagai pengalaman, pengetahuan dan gagasan. Dari topik itu pula siswa dapat belajar mengembangkan nilai-nilai dan menerapkan langkah-langkah bersama dalam menanggapi topik yang dibahas dalam bimbingan kelompok dengan teknik permainan tersebut.

Interaksi yang dinamis dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan disajikan sebagai usaha dalam melatih siswa menerapkan kemampuan berinteraksi sosial siswa pada lingkup yang kecil yang nantinya dapat diterapkan di lingkungan yang lebih luas. Kegiatan ini dilakukan tidak hanya satu kali pertemuan, siswa dapat mengambil nilai-nilai positifnya pada masing-masing pertemuan, sehingga pada akhirnya dapat memberikan peningkatan perilaku berinteraksi sosial yang diharapkan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Bandura (Sarwono, 1998: 21), yaitu: dalam kelompok terjadi suatu interaksi dan peran masing-masing individu yang saling berinteraksi. Serangkaian ini akan dijadikan tiap individu untuk saling belajar suatu perilaku yang baru berupa peniruan, ingatan, pemahaman yang dialami kelompok.

Pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini dimaksudkan agar siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman serta kesadarannya masing-masing dalam memahami permainan yang telah diberikan, sehingga diharapkan siswa dapat mengembangkan sikap dan tindakan secara nyata dalam menerapkan nilai-nilai positif dari semua topik yang disajikan dalam bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini. Pada akhirnya perilaku berinteraksi sosial siswa berada pada kualitas yang lebih baik.

Tabel 5

**Peningkatan Persentase Skor Perilaku Interaksi Sosial Siswa Pada Saat
Memperoleh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan**

No	Pertemuan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan							
	1	2	3	4	5	6	7	8
R1	20,0%	20,0%	20,0%	15,0%	14,0%	16,0%	23,0%	17,0%
R2	6,0%	10,0%	14,0%	20,0%	6,0%	3,0%	3,0%	2,0%
R3	7,0%	20,0%	14,0%	10,0%	15,0%	30,0%	44,0%	26,0%
R4	27,0%	23,0%	3,0%	15,0%	8,0%	17,0%	24,0%	26,0%
R5	0,0%	0,0%	10,0%	5,0%	3,0%	0,0%	0,0%	6,0%
R6	16,0%	23,0%	43,0%	25,0%	40,0%	14,0%	37,0%	8,0%
R7	29,0%	27,0%	30,0%	25,0%	32,0%	16,0%	23,0%	26,0%
R8	31,0%	30,0%	47,0%	35,0%	23,0%	17,0%	10,0%	3,0%
R9	0,0%	0,0%	3,0%	5,0%	2,0%	7,0%	24,0%	5,0%
R10	13,0%	5,0%	10,0%	30,0%	15,0%	13,0%	20,0%	12,0%
Jml	15,0%	16,0%	19,0%	19,0%	16,0%	13,0%	21,0%	13,0%

Berdasarkan tabel 5 di atas, kecenderungan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang pada saat diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan menunjukkan peningkatan dari sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Diketahui dari hasil perhitungan *pre test* dan *post test* beserta pengamatan pada saat bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat dijelaskan bahwa sepuluh siswa yang diberikan layanan bimbingan kelompok, antara lain Nisak, Vivi, Anis, Fadilla, Indah, Maulida, Yonda, Andre, Nanang dan Firdaus. pada pertemuan pertama sampai dengan pertemuan kedelapan mengalami perubahan dan peningkatan yang berbeda-beda

1. Pada pertemuan pertama, para anggota kelompok masih tertutup untuk membuka diri yang salah satu sebabnya adalah anggota kelompok ini

campuran yaitu adanya siswa pria dan siswa wanita. Ketika proses perkenalan mereka mulai memberanikan diri untuk berkenalan. Dalam tahap kegiatan mereka masih terlihat pasif dalam mengungkapkan pendapat pada saat permainan diberikan. Kepasifan tersebut ditunjukkan dengan masih enggannya anggota kelompok dalam memberikan tanggapan pada saat diberikan permainan. Setelah pemimpin kelompok mengajak dan meyakinkan para anggota bahwa yang dibicarakan adalah topik-topik umum dalam permainan. Para anggota pun mulai sedikit bersemangat dalam melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok ini. Dalam pembahasan permainan “penghargaan” masih ada anggota yang cenderung pasif dan pemimpin kelompok berusaha untuk mengarahkan kelompok untuk aktif dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok ini.

Pada pertemuan pertama yaitu permainan “penghargaan” masing-masing dari responden mengalami peningkatan yang signifikan. Tetapi juga ada dua responden yang tidak mengalami peningkatan yaitu responden lima dan responden sembilan. Dengan persentase rata-rata 0,0%. Pada pertemuan pertama menggunakan permainan “penghargaan” yang diikuti sepuluh responden diperoleh persentase skor rata-rata 15,0%.

2. Pada pertemuan kedua ini yaitu menggunakan permainan “Lingkaran kertas” masing - masing responden mengalami peningkatan, pada permainan ini diikuti oleh sepuluh responden dan diperoleh skor rata-rata 16,0%. Pertemuan kedua ini belum nampak peningkatan yang berarti. Pada tahap kegiatan tampak aktif anis, indah, firdaus. Nisak dan yonda lebih

banyak diam, namun hal tersebut dapat diantisipasi pemimpin kelompok. Perubahan positif masih tetap terlihat, Indah dan Andre sudah menunjukkan sikap terbuka. Secara keseluruhan dari pertemuan kedua ini berjalan dengan baik dan terarah, satu persatu yang tadinya kurang menanggapi pada saat diberikan permainan, akhirnya telah mengalami perubahan lebih baik.

3. Dilihat dari suasana kelompok yang muncul, sikap keterbukaan, empati, dan rasa positif para anggota kelompok mulai tampak. Perilaku tiap-tiap anggota secara langsung dapat dilihat perubahannya ketika semua mengembangkan pikiran dengan cara mempresentasikan hasil wawancara yang dilakukan dengan pasangannya masing-masing, mengembangkan pikiran dengan cara menanggapi, memberi dorongan teman yang lain, bertanya dan memberikan penjelasan hasil wawancara yang mereka dapat. Sejauh ini perubahan perilaku siswa yang lebih baik selalu berjalan menuju peningkatan yang positif, yaitu anggota mau melaksanakan permainan ini dengan baik. Dalam permainan ini semua anggota saling berkomunikasi dengan pasangannya masing-masing untuk mendapatkan data dari hasil wawancara yang diberikan.

Tujuan dari permainan ini adalah memperkenalkan para peserta sambil belajar menangkap pikiran dan perasaan orang lain dengan benar. Dalam permainan ini media yang dibutuhkan untuk para peserta adalah selembar kertas dan pensil/bolpoin. Persiapan tempat kegiatan dan kelengkapannya disiapkan pemimpin kelompok. Pada pertemuan ketiga

yaitu menggunakan permainan “Gambaran Teman” masing - masing responden mengalami peningkatan, permainan ini diikuti oleh seluruh responden dan diperoleh persentase skor rata-rata 19,0%.

4. Melalui bimbingan kelompok pada pertemuan keempat ini menunjukkan kemajuan bahwa sebagian lebih sudah menunjukkan sikap positif yaitu mau menghargai hasil karya orang lain. Kemudian sikap terbuka, dalam hal ini para anggota mengungkapkan kesulitan yang dialami pada saat permainan, empati dan sikap setara dengan anggota lain sehingga rasa yang beragam diri dapat diatasi dengan cara mencoba mengembangkan kemampuan berbicara, menjelaskan dengan menerima pendapat orang lain pada saat evaluasi kegiatan.

Kemudian pertemuan Keempat yaitu menggunakan permainan “Berkarya Tanpa Berbicara” masing – masing responden mengalami peningkatan, permainan ini diikuti oleh sepuluh responden dan diperoleh persentase skor rata-rata 19,0%

5. Interaksi kelompok yang muncul pada pertemuan kelima ini tampak pada setiap tahapan bimbingan kelompok. Kemajuan yang dialami para anggota semakin jelas terlihat, mereka telah dapat mengatasi perasaan malu pada diri masing-masing saat diberikan tugas dari para anggota yang lain. Di sini terlihat bahwa mereka sudah tidak ragu dan malu-malu untuk menanggapi perintah yang diberikan setiap anggota.

Pertemuan kelima menggunakan permainan “Memutar Botol” Masing – masing responden mengalami peningkatan, permainan ini diikuti oleh sepuluh responden dan diperoleh persentase skor rata-rata 16,0%

6. Pertemuan Keenam menggunakan permainan “Siapa Yang Mempunyai Sifat Seperti Itu” Masing – masing responden mengalami peningkatan, permainan ini diikuti oleh sepuluh responden dan diperoleh persentase skor rata-rata 13,0% Secara keseluruhan dari pertemuan keenam ini berjalan dengan baik dan terarah, satu persatu yang tadinya kurang menanggapi secara positif telah mengalami perubahan lebih baik. Aspek rasa positif telah terlihat pada delapan orang dari sepuluh anggota, yaitu adanya pengakuan atas sifat yang dimiliki anggota. Semua anggota telah menunjukkan perubahan yang lebih baik dari pertemuan sebelumnya.
7. Pertemuan Ketujuh menggunakan permainan “Awal Yang Menentukan” Masing – masing responden mengalami peningkatan, permainan ini diikuti oleh sepuluh responden dan diperoleh persentase skor rata-rata 21,0% Pelaksanaan bimbingan kelompok pada pertemuan ketujuh ini telah menunjukkan kemajuan bahwa sebagian lebih sudah menunjukkan sikap positif, terbuka, empati, dan sikap setara, sehingga keterampilan berkomunikasi anggota dapat sedikit demi sedikit diterapkan dalam kelompok, yang pada akhirnya dapat diterapkan dilingkungan sosial lainnya.
8. Pertemuan Kedelapan menggunakan permainan “Demonstrasi” Masing-masing responden mengalami peningkatan, permainan ini diikuti oleh

sepuluh responden dan diperoleh persentase skor rata-rata 13,0%. Dalam permainan ini tiap kelompok mendapatkan salah satu petunjuk/contoh materi yang akan di demonstrasikan. Melalui bimbingan kelompok ini perilaku interaksi sosial siswa sudah menunjukkan kemajuan. Seluruh anggota kelompok yang pada awal pertemuan bimbingan kelompok masih ragu dan malu-malu, mereka sudah dapat dengan santai tetapi serius dalam mengkomunikasikan pemahamannya masing-masing.

Dari delapan permainan pada delapan pertemuan yang paling mengalami peningkatan paling tinggi adalah pada pertemuan ketujuh yaitu permainan “Awal Yang Menentukan” dengan diperoleh persentase skor rata-rata 21,0%. Pelaksanaan bimbingan kelompok pada pertemuan ketujuh ini telah menunjukkan kemajuan bahwa sebagian lebih sudah menunjukkan sikap positif, terbuka, empati, dan sikap setara, sehingga keterampilan berkomunikasi anggota dapat sedikit demi sedikit diterapkan dalam kelompok, yang pada akhirnya dapat diterapkan dilingkungan sosial lainnya. Permainan “Awal Yang Menentukan” mempunyai tujuan yaitu Menumbuhkan kreativitas untuk menyusun biografi yang menarik sekaligus sebagai sarana untuk menceritakan kelebihan yang ada pada diri seseorang. Setiap peserta yang mendapatkan giliran untuk menceritakan dirinya harus menunjukkan huruf yang sudah diambilnya dari kantong undian.

4.4.1. Perbedaan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII F SMP

Negeri 13 Semarang Sebelum dan Setelah Mengikuti Bimbingan Kelompok Teknik Permainan

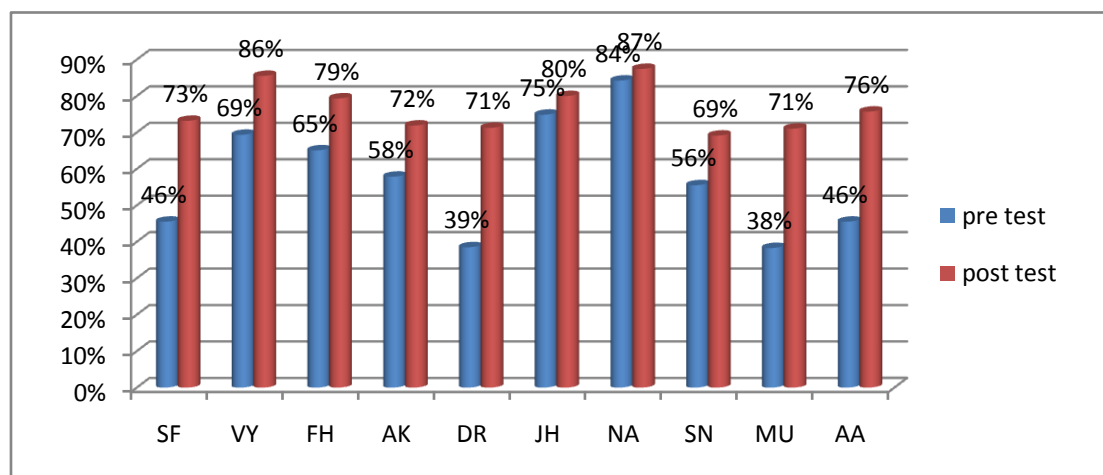
Siswa yang memiliki kemampuan berinteraksi rendah kemudian dapat meningkatkan dalam berinteraksi sosial yang rendah menjadi lebih tinggi setelah diikutsertakan pada kelompok eksperimen. Siswa tersebut diberikan perlakuan selama delapan kali pertemuan. Siswa yang sebelumnya memiliki kemampuan interaksi sosial dengan kategori rendah, kemudian dapat mengalami perkembangan dengan memiliki kemampuan interaksi sosial dengan kategori tinggi.

Hal tersebut membuktikan bahwa adanya perbedaan kemampuan interaksi sosial sebelum dan setelah mengikuti bimbingan kelompok teknik permainan. Perbedaan antara hasil *pre test* dan *post test* tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6
Hasil Keseluruhan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa
Sebelum dan Setelah Mengikuti Bimbingan Kelompok
Teknik Permainan

No	Kode Siswa	<i>Pre Test</i>		<i>Post test</i>		% Skor Peningkatan
		% Skor	Kriteria	% Skor	Kriteria	
1.	SF	46%	Rendah	73%	Tinggi	27%
2.	VY	69%	Tinggi	86%	Sangat Tinggi	17%
3.	FH	65%	Sedang	79%	Tinggi	14%
4.	AK	58%	Sedang	72%	Tinggi	14%
5.	DR	39%	Sangat Rendah	71%	Tinggi	26%
6.	JH	75%	Tinggi	80%	Tinggi	5%
7.	NA	84%	Sangat Tinggi	87%	Sangat Tinggi	3%

8.	SN	56%	Sedang	69%	Tinggi	6%
9.	MU	38%	SangatRendah	71%	Tinggi	35%
10.	AA	46%	Rendah	76%	Tinggi	30%
	Rata-Rata	57.5%	Sedang	76.5%	Tinggi	19 %



Grafik 6

Persentase skor perubahantingkatkemampuan interaksi sosial siswasebelum dan setelah mendapatkan bimbingankelompokteknikpermainan

Berdasarkan tabel 6 dan grafik 6, maka dapat diketahui bahwa dari 10 siswa yang dijadikan subjek dalam penelitian eksperimen ini dapat mengalami peningkatan kemampuan berinteraksi sosial. Dari perhitungan persentase rata-rata kemampuan dalam berinteraksi sosial sebelum mendapatkan perlakuan berupa bimbingan kelompok teknik permainan adalah 57.5% dan termasuk kategori sedang. Namun setelah mendapatkan perlakuan berupa bimbingan kelompok teknik permainan persentase rata-rata tersebut mengalami peningkatan yaitu sebesar 19% dari 57.5% menjadi 76.5% dan termasuk kategori tinggi.

4.5 Uji Hipotesis

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode statistik non parametrik dengan menggunakan rumus *Wilcoxon Signed Ranks Test* yaitu untuk menguji hipotesis komparatif dua sample berpasangan bila datanya berbentuk ordinal (Sugiyono, 2005: 152).

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel untuk uji *wilcoxon*, jumlah jenjang yang kecil atau T_{hitung} nilainya adalah 55,0. Sedangkan T_{tabel} untuk $n = 10$ dengan taraf kesalahan 5 % nilainya adalah 8. Sehingga $T_{hitung} 55,0 > T_{tabel} 8,0$ atau berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya bimbingan kelompok teknik permainan dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa pada siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang.

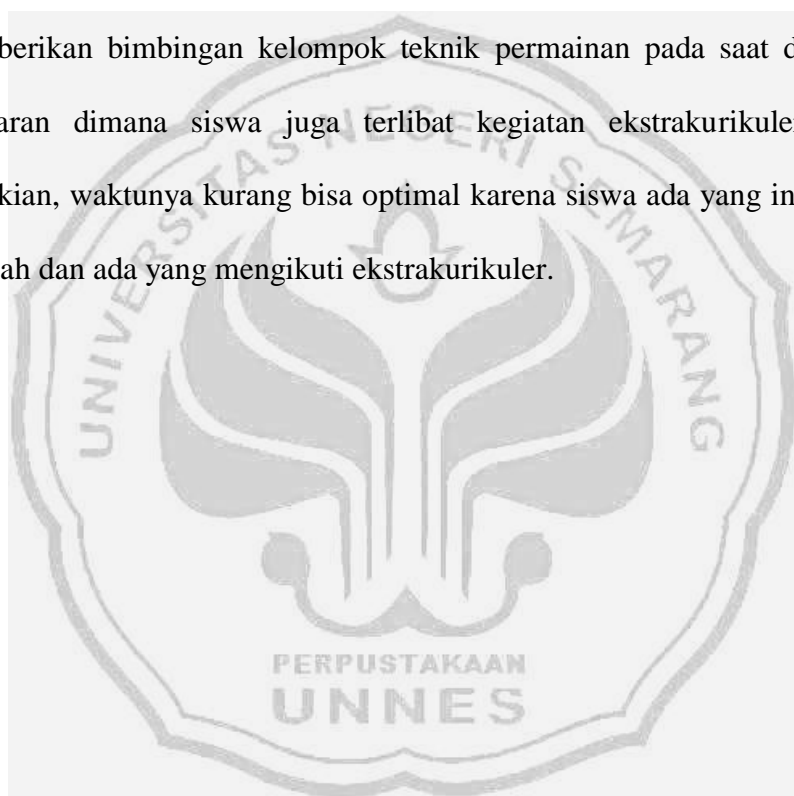
4.6 Keterbatasan Penelitian

Hasil penelitian yang didapatkan oleh praktikan, tidak lepas dari keterbatasan yang ditemui oleh praktikan selama di lapangan. Adapun keterbatasan tersebut adalah:

- 1) Alat pengumpul data yang digunakan oleh praktikan untuk mengetahui bagaimana gambaran kemampuan interaksi sosial siswa baik sebelum maupun setelah diberikan *treatment* adalah menggunakan skala psikologi sehingga data yang dihasilkan masih jauh dari sempurna dan belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada pengisian skala psikologi siswa umumnya ingin terlihat memiliki hasil yang baik sehingga jawaban yang mereka berikan tidak sesuai apa yang sebenarnya ada pada diri mereka.

Meskipun sebelum mengisi skala psikologi praktikan menjelaskan kepada siswa untuk mengisi dengan jujur agar hasil yang diperoleh bisa sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

- 2) Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian, yaitu pelaksanaan penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada saat di luar jam pelajaran di sekolah. Tentunya hal ini membawa dampak adanya keterbatasan bagi peneliti saat memberikan bimbingan kelompok teknik permainan pada saat di luar jam pelajaran dimana siswa juga terlibat kegiatan ekstrakurikuler. Dengan demikian, waktunya kurang bisa optimal karena siswa ada yang ingin pulang sekolah dan ada yang mengikuti ekstrakurikuler.



BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

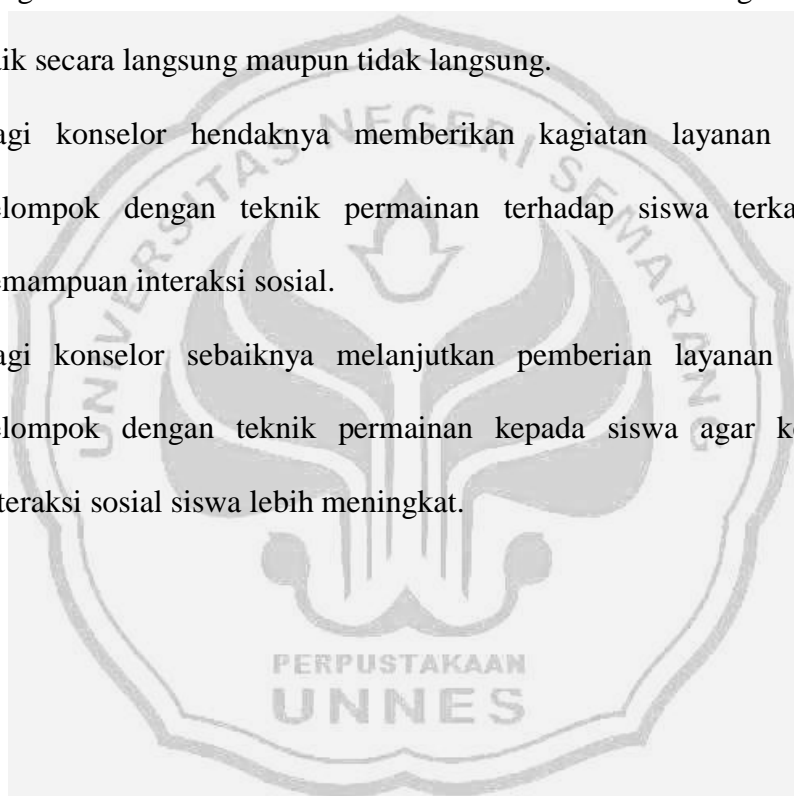
Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas VII F di SMP Negeri 13 Semarang dapat disimpulkan bahwa

- 5.1.1 Gambaran kemampuan interaksi sosial siswa sebelum memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan menunjukkan bahwa siswa kurang mempunyai kemampuan yang baik dalam melakukan percakapan, saling pengertian, kerjasama, keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, kesetaraan dan tidak mementingkan persamaan derajat antar sesama manusia.
- 5.1.2 Gambaran kemampuan interaksi sosial siswa setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam melakukan percakapan, saling pengertian, kerjasama, keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, kesetaraan dan tidak mementingkan persamaan derajat antar sesama manusia.
- 5.1.3 Tingkat kemampuan interaksi sosial siswa sebelum dan setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan berbeda dan mengalami peningkatan yang signifikan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Semarang, maka dapat disarankan sebagai berikut:

- 5.2.1 Bagi siswa yang mengalami kemampuan dalam berinteraksi sosial dengan orang lain, hendaknya dapat mengurangi kecemasan berinteraksi sosial dengan melatih diri untuk membiasakan berinteraksi dengan orang lain baik secara langsung maupun tidak langsung.
- 5.2.2 Bagi konselor hendaknya memberikan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan terhadap siswa terkait tentang kemampuan interaksi sosial.
- 5.2.3 Bagi konselor sebaiknya melanjutkan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kepada siswa agar kemampuan interaksi sosial siswa lebih meningkat.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Pt Rineka cipta
- Dayakisni, T. & Hudaniah. 2009. *Psikologi Sosial*. Malang : UMM Press
- Gerungan W.A. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama
- Hadi, Sutrisno. 2000. *Statistik Jilid 3*. Yogyakarta: Andi
- Hurlock, B. Elizabeth. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Jalal, Fasli. 2007. *Rambu-Rambu Penyelenggaraan Bimbingan Dan Konseling Dalam Jalur Pendidikan Formal*. Jakarta: Dirjen PMPTK Depdiknas
- Kurniawan, Yudha. 2007. *Smart Games*. Jakarta: Wahyu Media
- Kusuma, Rais. 2007. *Keefektifan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Kemampuan Berinteraksi Sosial Pada Siswa Kelas XI Di SMA N 2 Ungaran Tahun Ajaran 2007/2008*. Skripsi. Semarang: UNNES (Tidak Diterbitkan)
- Maryati dan Suryawati. 2009. *Interaksi Sosial, Definisi, Bentuk dan Ciri*. dalam (<http://jurnal-sdm.blogspot.com>. diunduh pada tanggal 13 Januari 2012.
- Moleong, Lexy. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mugiarso, Heru. 2007. *Bimbingan dan Konseling*. Semarang: UNNES Pers
- Newcomb dkk. 1978. *Psikologi Sosial*. Bandung: CV. Diponegoro
- 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
- Romlah, T. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang : UNM

- Rusmana, Nandang. 2008. *Group Exercise "Pelatihan Teknik-Teknik Bimbingan Kelompok Menggunakan Latihan Kelompok"*. Bandung:UPI
- R.Moeslilichateon. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Rineka Cipta
- Santosa, S. 2004. *Dinamika Kelompok*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung:Tarsito
- Sugiyono. 2005. *Komunikasi Antar Pribadi*. Semarang: UNNES PRESS
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono.2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Soenaryo,Adi. 2006. *Creativity Games*. Yogyakarta:Andi
- Syah, Muhibbin.2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta:Grasindo Gramedia Widiasarana
- Walgito, Bimo. 2003. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: ANDI
- Walgito, Bimo. 2004.*Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi
- Wibowo, Mungin Eddy. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: Unnes Press
- Wibowo, Mungin Eddy, dkk. 2009. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Unnes Press
- Winkel W.S. & Sri Hastuti. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi
- Wenzler, Hildegark, Dkk. 1995. *Proses Pengembangan Diri*. Jakarta:Grasindo Gramedia Widiasarana

LAMPIRAN



Variabel	Sub Variabel	Indikator	Deskriptor	Item		
				+	-	
Interaksi Sosial	1. Kontak Sosial	a. Percakapan	a.Melakukan percakapan secara langsung	1,2,3,4,5	6,7,8	
			b. Melakukan percakapan secara tidak langsung	9,10,11	12,13	
		b. Saling Pengertian	a. Memahami orang lain	14,15	16,17	
			b. Menghormati orang lain	18,19,20,21	22,23	
		c. Kerjasama	a. Saling gotong royong	24,25	26,27	
			b. Menyelesaikan masalah dengan musyawarah	28,29,30	31	
		2. Komunikasi Sosial	a. Terbuka	a. Adanya kesukarelaan dari kedua belah pihak	32,33,34	35,36
				b. Empati	b. Menempatkan diri pada situasi dan kondisi yang dihadapi orang lain	37,38,39,40
	c. dukungan		c. Tidak mengevaluasi orang lain	45,46,47,48	49,50,51	
	d. Rasa positif		d. Memberikan penghargaan yang positif kepada orang lain	52,53,54,55	56,57,58	
	e. Kesamaan		e. Menganggap semua orang mempunyai kedudukan yang sama	59,60,61,62	63,64,65	
	Jumlah			38	27	

Daftar Nama Siswa Kelas VII F

No	Nama Siswa	L/P
1	ADAM ADJI MASSAID	L
2	ADELA KARTIKASARI	P
3	ALIY NUUR ROSYID	L
4	AMELIA DINDA KRISTANTI	P
5	ANIS SANTIKA	P
6	ARVIN CHARISTYA MUHAMMAD	L
7	FADILLA ANNISA DEWANTI	P
8	FARIDA NUR AZIZAH	P
9	FIRDAUS ARDIYANSAH PUTRA SP	L
10	GUMILANG BAGSKARA A	L
11	INDAH SETIAWATI	P
12	IQBAL NURUL S	L
13	ISNA RAHMATUL L	P
14	LOUIS BAYU KRISNA R	L
15	MARIA FEBBY A	P
16	MAULIDA S	P
17	MELIYANA FAADHILAH	P
18	MUHAMMAD ANDRE S	L
19	NANANG HERMAWAN	L
20	NAUFAL DAFFA YV	L
21	NI WAYAN DM	L
22	PRATAMA ARYA N	L
23	RAHMAT AGUNG DR	L
24	RM. CATUR HARDOMO M	L
25	SELPRIAL SEVEN TARI	P
26	VALLIENTIA S	P
27	VICENTIUS SAVIO P	L
28	VIO ALVIANTA D	L
29	VIVIKA DIANA R	P
30	WAHDATUN NISAK	P
31	YONDA ANGGA A	L
32	YUNIA PONCOWATI	p

**OPERASIONALISASI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN
TEKNIK PERMAINAN SMP NEGERI 13 SEMARANG TAHUN AJARAN
2012/2013**

No	Komponen	Bimbingan Kelompok	Uraian kegiatan
1.	Perencanaan	a. Mengidentifikasi permainan yang akan dibahas dalam bimbingan kelompok teknik permainan	<ul style="list-style-type: none"> ● Pemimpin kelompok (PK) menentukan permainan yang akan dibahas berdasarkan variabel dalam penelitian yaitu kemampuan interaksi sosial siswa ● Permainan yang dilakukan berhubungan dengan percakapan, saling pengertian, kerjasama, keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, kesetaraan yaitu dengan menggunakan teknik permainan penghargaan, memutar botol, gambaran teman, siapa yang mempunyai sifat seperti itu, awal yang menentukan, berkarya tanpa berbicara, lingkaran kertas dan demonstrasi.
		b. Membentuk kelompok	<ul style="list-style-type: none"> ● Membentuk anggota kelompok berdasarkan analisis pre test yaitu siswa-siswi yang memiliki beragam kemampuan dalam berinteraksi sosial dengan criteria sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi.
		c. Menyusun jadwal bimbingan kelompok teknik permainan	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyusun jadwal bimbingan kelompok teknik permainan yaitu setelah jam pulang sekolah agar tidak mengganggu jam pelajaran ● Mengatur jadwal pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan selama delapan kali pertemuan yaitu pada awal Agustus – awal September
		d. Menetapkan prosedur layanan	<ul style="list-style-type: none"> ● Memberitahukan tata cara pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan pada anggota ● Menentukan peraturan yang disepakati bersama ● Mengumumkan waktu dan tempat

			pelaksanaan
		e. Menetapkan fasilitas layanan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan ruang kelas untuk tempat pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan • Menggunakan kursi dan meja dengan posisi duduk melingkar
		f. Menyiapkan kelengkapan administrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan alat tulis dan daftar hadir anggota kelompok • Menyediakan lembar resume • Menyiapkan berbagai macam permainan untuk dilaksanakan
2.	Pelaksanaan	a. Mengkomunikasikan rencana layanan bimbingan kelompok teknik permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberitahukan kepada anggota mengenai waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan • Memastikan kesiapan dan kelengkapan kelompok
		b. Mengorganisasi kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Memastikan kelengkapan sarana dan prasarana berupa lembar resume, daftar hadir, dan ruangan • Mengatur posisi duduk anggota dan pemimpin kelompok melingkar
		c. Menyelenggarakan layanan bimbingan kelompok teknik permainan melalui tahap-tahap: c.1 Pembentukan	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa dan mengucapkan terima kasih pada anggota kelompok • Mengadakan permainan dan mengungkapkan pengertian, asas, tujuan, dan cara pelaksanaan BKp
		c.2 Peralihan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati kesiapan anggota kelompok • Menjelaskan bahwa kegiatan inti akan segera dimulai
		c.3 Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan permainan yang akan dilaksanakan. • Setiap anggota mengemukakan pendapatnya mengenai permainan yang dilakukan setelah permainan selesai • Memberikan penguatan • Mengadakan latihan yang menunjang teknik permainan • Memberikan evaluasi dan refleksi latihan teknik permainan
		c.4 Pengakhiran	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan kesimpulan • Setiap anggota menyampaikan

			kesan-kesan (UCA) setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok teknik permainan <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan terima kasih kepada anggota kelompok dan berdoa
3.	Evaluasi	a. Menetapkan materi evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi proses (pada waktu kegiatan) • Evaluasi segera (di akhir layanan) • Evaluasi hasil
		b. Menetapkan prosedur evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan prosedur evaluasi yang direncanakan atau dengan tanya jawab
		c. Menyusun instrumen evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun pertanyaan secara tertulis (laiseg BKp) • Membuat resume dari hasil kegiatan
		d. Mengoptimalkan instrumen evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasikan instrumen evaluasi yang dibuat
		e. Mengolah hasil aplikasi instrumen	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil evaluasi kemudian dianalisis/ diinterpretasi
4	Analisis hasil evaluasi	a. Menetapkan norma/ hasil evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Pemimpin kelompok menetapkan norma dalam mengevaluasi
		b. Melakukan analisis	<ul style="list-style-type: none"> • Menginterpretasikan hasil bimbingan kelompok teknik permainan kemudian ditulis
		c. Menafsirkan hasil analisis	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat kesimpulan hasil analisis kegiatan bimbingan kelompok teknik permainan
5	Tindak Lanjut	a. Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis tindak lanjut disesuaikan dengan permasalahan dan diarahkan pada anggota yang memiliki fokus masalah tersebut (konseling individu/ konseling kelompok)
		b. Mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak yang terkait	<ul style="list-style-type: none"> • Memberitahukan kepada pihak yang terkait mengenai tindak lanjut (guru pembimbing)
		c. Melaksanakan rencana tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> • Tindak lanjut dilaksanakan sesuai permasalahan yang dihadapi, misalnya melakukan konseling individu/ kelompok
6	Laporan	a. Menyusun laporan layanan bimbingan kelompok teknik permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan semua data selama kegiatan untuk menyusun laporan (hasil pembahasan, evaluasi, satlan, resume, dll)
		b. Menyampaikan	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskripsikan proses pada tahap

	kepada pihak yang terkait	pembentukan, peralihan, kegiatan, dan pengakhiran secara tertulis <ul style="list-style-type: none">• Menyusun laporan secara sistematis
	c. Mendokumentasikan laporan layanan	<ul style="list-style-type: none">• Laporan hasil bimbingan kelompok teknik permainan disampaikan kepada guru pembimbing dan dosen pembimbing• Menggandakan hasil laporan untuk disimpan dan bila ada keperluan yang terkait

Semarang, September 2012

Praktikan

Yuniati

NIM. 1301408066



Lembar Observasi

Nama :

Kelas :

No	Indikator	Pertemuan																																			
		1				2				3				4				5				6				7				8							
1	Percakapan																																				
2	Saling Pengertian																																				
3	Kerjasama																																				
4	Keterbukaan																																				
5	Empati																																				
6	Dukungan																																				
7	Rasa Positif																																				
8	Kesetaraan																																				



Semarang,

Observer,

Yuniati

NIM. 1301408066

LAPORAN PELAKSANAAN PROGRAM PELAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

TAHUN AJARAN 2012/2013

SEKOLAH : SMP Negeri 13 Semarang

BULAN : Agustus - September

KELAS : VII F

PRAKTIKAN : YUNIATI

NO	TANGGAL KEGIATAN	JAM PEMBELAJARAN	SASARAN KEGIATAN	KEGIATAN LAYANAN/PENDUKUNG	MATERI KEGIATAN	EVALUASI	
						HASIL	PROSES
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Senin, 6 Agustus 2012	10.45-11.15	Siswa kelas VII F berjumlah 32 orang	Aplikasi instrumen	Skala interaksi sosial (uji coba validitas dan reliabilitas)	*laiseg:siswa memahami tujuan pengungkapan masalah dan sangat mengharapkan hasil-hasilnya *Laijapen:akan dilaksanakan beberapa minggu kemudian bagi siswa yang terjaring mengikuti kegiatan bimbingan	Pengadministrasian AUM berjalan lancar, lembar jawaban diolah dan hasilnya akan disampaikan kepada siswa seminggu kemudian

						kelompok	
2	Sabtu, 11 Agustus 2012	09.00-10.00	Siswa kelas VII F berjumlah 32 orang	Aplikasi Instrumen	Pre test skala interaksi sosial	*Laiseg: Siswa memahami tujuan pengungkapan masalah dan sangat mengharapkan hasil-hasilnya. *Laijapen: Hasil pre test akan diambil 10 siswa untuk mengikuti layanan bimbingan kelompok	Pengadministrasian AUM berjalan lancar, lembar jawaban diolah dan hasilnya akan disampaikan kepada siswa seminggu kemudian
3	Sabtu, 11 Agustus 2012	09.00-10.00	Siswa kelas VII F berjumlah 32 orang	Aplikasi Instrumen	Pre test skala interaksi sosial	*Laiseg: Siswa memahami tujuan pengungkapan masalah dan sangat mengharapkan hasil-hasilnya. *Laijapen: Hasil pre test akan diambil 10 siswa untuk mengikuti layanan bimbingan kelompok	Pengadministrasian AUM berjalan lancar, lembar jawaban diolah dan hasilnya akan disampaikan kepada siswa seminggu kemudian
4	Selasa, 14 Agustus 2012	10.30-11.15	Siswa kelas VII F berjumlah 10 siswa (sampel)	Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan	Bimbingan kelompok dengan topik	*Laiseg: kegiatan berjalan dengan lancar dan baik.	Penyajian disertai diskusi dengan partisipasi aktif

					tugas/bebas (penghargaan)	Anggota kelompok dapat membahas secara tuntas topik yang dibahas. *Laijapen:akan dilaksanakan hari berikutnya.	siswa dan mengamati keaktifan klien dan keterlibatan klien selama proses kegiatan berlangsung.
5	Jumat, 17 Agustus 2012	09.00-09.45	Siswa kelas VII F berjumlah 10 siswa (sampel)	Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan	Bimbingan kelompok dengan topik tugas/bebas (lingkaran kertas)	**Laiseg:kegiatan berjalan dengan lancar dan baik. Anggota kelompok dapat membahas secara tuntas topik yang dibahas. *Laijapen:akan dilaksanakan hari berikutnya.	Penyajian disertai diskusi dengan partisipasi aktif siswa dan mengamati keaktifan klien dan keterlibatan klien selama proses kegiatan berlangsung.
6	Senin, 20 Agustus 2012	12.00-12.45	Siswa kelas VII F berjumlah 10 siswa (sampel)	Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan	Bimbingan kelompok dengan topik tugas/bebas (gambaran teman)	*Laiseg:kegiatan berjalan dengan lancar dan baik. Anggota kelompok dapat membahas secara tuntas topik yang dibahas. *Laijapen:akan dilaksanakan hari berikutnya.	Penyajian disertai diskusi dengan partisipasi aktif siswa dan mengamati keaktifan klien dan keterlibatan klien selama proses kegiatan berlangsung.
7	Kamis, 23	08.30-09.30	Siswa kelas VII	Bimbingan Kelompok	Bimbingan	*Laiseg:kegiatan	Penyajian disertai

	Agustus 2012		F berjumlah 10 siswa (sampel)	Dengan Teknik Permainan	kelompok dengan topik tugas/bebas (berkarya tanpa berbicara)	berjalan dengan lancar dan baik. Anggota kelompok dapat membahas secara tuntas topik yang dibahas. *Laijapen:akan dilaksanakan hari berikutnya.	diskusi dengan partisipasi aktif siswa dan mengamati keaktifan klien dan keterlibatan klien selama proses kegiatan berlangsung.
8	minggu, 26 Agustus 2012	10.30-11.15	Siswa kelas VII F berjumlah 10 siswa (sampel)	Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan	Bimbingan kelompok dengan topik tugas/bebas (memutar botol)	*Laiseg:kegiatan berjalan dengan lancar dan baik. Anggota kelompok dapat membahas secara tuntas topik yang dibahas. *Laijapen:akan dilaksanakan hari berikutnya.	Penyajian disertai diskusi dengan partisipasi aktif siswa dan mengamati keaktifan klien dan keterlibatan klien selama proses kegiatan berlangsung.
9	rabu, 29 September 2012	08.30-09.30	Siswa kelas VII F berjumlah 10 siswa (sampel)	Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan	Bimbingan kelompok dengan topik tugas/bebas (Siapa yang mempunyai sifat seperti itu?)	*Laiseg:kegiatan berjalan dengan lancar dan baik. Anggota kelompok dapat membahas secara tuntas topik yang dibahas. *Laijapen:akan dilaksanakan hari	Penyajian disertai diskusi dengan partisipasi aktif siswa dan mengamati keaktifan klien dan keterlibatan klien selama proses kegiatan

						berikutnya.	berlangsung.
10	Sabtu, 1 September 2012	12.00-12.45	Siswa kelas VII F berjumlah 10 siswa (sampel)	Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan	Bimbingan kelompok dengan topik tugas/bebas (Awal yang menentukan)	*Laiseg:kegiatan berjalan dengan lancar dan baik. Anggota kelompok dapat membahas secara tuntas topik yang dibahas. *Laijapen:akan dilaksanakan hari berikutnya.	Penyajian disertai diskusi dengan partisipasi aktif siswa dan mengamati keaktifan klien dan keterlibatan klien selama proses kegiatan berlangsung.
11	Senin, 3 september 2012	09.30-10.00	Siswa kelas VII F berjumlah 10 siswa (sampel)	Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan	Bimbingan kelompok dengan topik tugas/bebas (Demonstrasi)	*Laiseg:kegiatan berjalan dengan lancar dan baik. Anggota kelompok dapat membahas secara tuntas topik yang dibahas. *Laijapen:akan dilaksanakan hari berikutnya.	Penyajian disertai diskusi dengan partisipasi aktif siswa dan mengamati keaktifan klien dan keterlibatan klien selama proses kegiatan berlangsung.
12	Selasa, 4 september 2012	09.30-10.00	Siswa kelas VII F berjumlah 10 siswa (sampel)	Aplikasi Instrumen	Post test skala Interaksi Sosial	*Laiseg:siswa memahami tujuan pengungkapan masalah dan sangat mengharapkan hasil-hasilnya. *Laijapen:hasil post	Pengadministrasian AUM berjalan lancar, lembar jawaban diolah dan hasilnya akan disampaikan kepada siswa

						test akan digunakan sebagai perbandingan tingkat kemampuan interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah diberikan layan bimbingan kelompok dengan teknik permainan.	beberapa minggu kemudian.
--	--	--	--	--	--	---	---------------------------

Semarang, 3 September 2012

Praktikan

Yuniati

NIM. 1301408066



JURNAL PELAKSANAAN PENELITIAN
DI SMP NEGERI 13 SEMARANG TAHUN AJARAN 2012/2013

- Judul penelitian : Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Pada Siswa Kelas VII F Di SMP Negeri 13 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013.
- Topik : Kemampuan Interaksi Sosial Siswa
- Tujuan : Untuk menjaring siswa yang memiliki beragam kemampuan dalam berinteraksi sosial untuk dijadikan sebagai subjek penelitian

NO.	HARI/TANGGAL	WAKTU	KEGIATAN
1	Senin, 6 Agustus 2012	07.00-07.45	Aplikasi Instrumentasi (<i>Try Out</i>) kepada 32 siswa
2	Sabtu, 11 Agustus 2012	07.00-07.45	Aplikasi Instrumentasi (<i>Pre Test</i>) kepada 10 siswa
3	Senin, 13 Agustus 2012	09.00-07.45	Perencanaan waktu kegiatan bersama siswa dan guru pembimbing
4	Selasa, 14 Agustus 2012	13.00-13.45	Bimbingan kelompok teknik permainan pertemuan (I) “penghargaan”

5	Jumat, 17 Agustus 2012	13.00-13.45	Bimbingan kelompok dengan teknik permainan pertemuan (II) "Lingkaran Kertas"
6	Senin, 20 Agustus 2012	13.00-13.45	Bimbingan kelompok dengan teknik permainan pertemuan (III) "Gambaran Teman"
7	Kamis, 23 Agustus 2012	13.00-13.45	Bimbingan kelompok dengan teknik permainan pertemuan (IV) "Berkarya Tanpa Berbicara"
8	Minggu, 26 Agustus 2012	13.00-13.45	Bimbingan kelompok dengan teknik permainan pertemuan (V) "Memutar Botol"
10	Rabu, 29 Agustus 2012	13.00-13.45	Bimbingan kelompok dengan teknik permainan pertemuan (VI) "Awal Yang Menentukan"
11	Sabtu, 1 September 2012	13.00-13.45	Bimbingan kelompok dengan teknik permainan pertemuan (VII) "Siapa Yang Mempunyai Sifat Seperti itu"
12	Sabtu, 3 September 2012	13.00-13.45	Bimbingan kelompok dengan teknik permainan pertemuan (VIII) "Demonstrasi"
13	Senin, 3 September 2012	07.00-07.45	Aplikasi Instrumentasi (<i>Post Test</i>) kepada 10 siswa

Jadwal Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan

No	Hari/Tgl	Kegiatan	Materi	Tempat	Waktu
1.	Senin 6-8-2012	<i>Try Out</i>	Skala Interaksi sosial siswa	Kelas XI IS II	45 menit
2.	Sabtu,11-8-2012	<i>Pre Test</i>	Skala Kemampuan interaksi sosial	Kelas VII F	45 menit
3.	Selasa,14-8-2012	Pertemuan 1	Melakukan permainan "Penghargaan"	Kelas VII F	60 menit
4.	Jumat,17-8-2012	Pertemuan 2	Melakukan permainan "Lingkaran Kertas"	Kelas VII F	60 menit
5.	Senin,20-8-2012	Pertemuan 3	Melakukan permainan "Gambaran Teman"	Kelas VII F	60 menit
6.	Kamis,23-8-2012	Pertemuan 4	Melakukan permainan "Berkarya Tanpa Berbicara"	Kelas VII F	60 menit
7.	Minggu,26-8-2012	Pertemuan 5	Melakukan permainan "Memutar Botol"	Kelas VII F	60 menit
8.	Rabu,29-8-2012	Pertemuan 6	Melakukan Permainan "Awal Yang Menentukan"	Kelas VII F	60 menit
9.	Sabtu,1-9-2012	Pertemuan 7	Melakukan Permainan "Siapa Yang Mempunyai Sifat Seperti Itu"	Kelas VII F	60 menit
10.	Senin, 3-9-2012	Pertemuan 8	Melakukan permainan "Demonstrasi"	Kelas VII F	60 menit
11	Senin, 3-9-2012	<i>Post test</i>	Skala Kemampuan interaksi sosial	Kelas VII F	45 menit

Uraian Kegiatan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan

Materi Layanan

PENGHARGAAN

1. Tujuan: Memberi kesempatan pada peserta untuk saling bertukar umpan balik yang positif. Masing-masing peserta mengetahui sifat-sifatnya yang dinilai positif dan dihargai oleh orang lain. Meskipun hal itu sulit, namun penting. Kalau kita dapat menerima diri sendiri, kita juga dapat menerima ungkapan kasih sayang, pujian dan penghargaan dari orang lain.
2. Peserta: Besar kelompok 10 orang, permainan ini cocok untuk kelompok-kelompok yang anggotanya kurang berani sehingga dapat mengembangkan suasana yang lebih terbuka di dalam kelompok.
3. Waktu: 60 menit
4. Petunjuk:
 - a. Peserta dipersilahkan duduk di lantai membentuk sebuah lingkaran. Kemudian mereka mengutarakan hal-hal yang mereka sukai atau hargai pada orang lain. Hayati bagaimana perasaan kalian pada waktu memberikan atau menerima penghargaan dan pujian. Salah satu peserta duduk di tengah lingkaran. Selama ia duduk, tidak boleh bicara sama sekali. Janganlah memberikan pujian kosong atau yang bersifat menjilat. Peserta (teman) yang sebelah kiri memberikan penghargaan terhadap yang duduk di tengah lingkaran mengutarakan dua atau tiga sifat yang disukai.
 - b. Kalau peserta pertama sudah selesai maka teman yang duduk di sebelah kirinya lagi meneruskan dan mengutarakan seperti yang dilakukan teman yang

pertama tadi. Setelah orang yang duduk di tengah kembali duduk di lingkaran dan teman di sebelah kirinya menggantikannya duduk di tengah dan proses yang sama dimulai. Hal itu diteruskan sampai semua peserta dapat duduk di tengah.

c. Untuk akhir acara ini memberikan kesempatan untuk saling bertukar pengalaman.

Evaluasi dan Refleksi

1. Bagaimana perasaan saya dengan permainan ini? kapan saat yang menyenangkan dan kapan saat yang paling tidak menyenangkan?
2. Apakah mudah bagi saya untuk memberikan penghargaan bagi orang lain?
3. Dapatkah saya menerima pujian dan penghargaan orang lain terhadap saya dengan senang hati?
4. Reaksi fisik yang manakah yang dapat saya amati pada diri saya waktu percobaan atau permainan tadi?
5. Sifat-sifat saya yang manakah yang biasanya disenangi orang lain?
6. Sifat-sifat saya yang manakah yang paling saya senangi sendiri?
7. Dengan cara apakah saya dapat lebih menghargai diri saya sendiri?

Materi Layanan

LINGKARAN KERTAS

1. Tujuan: Mendorong peserta agar dapat bekerjasama, melatih anak dapat menjalankan peranannya sebagai siswa atau pelajar, anggota masyarakat, warga negara dan anak, mengasah anak untuk dapat saling mempercayai, melatih anak agar dapat menghormati satu sama lain, berkomunikasi dengan baik dan kebersamaan.

2. Peserta: Semua umur

3. Besar Kelompok: Bebas

4. waktu: 45 menit

5. Petunjuk:

a. Anak-anak diminta membentuk kelompok

b. Anak-anak diminta untuk membuat lingkaran kertas (pada kegiatan ini diberi waktu (5-10 menit).

c. Kertas dilipat menjadi dua

d. Kertas yang sudah dilipat kemudian digunting hingga membentuk lingkaran.

e. Setelah lingkaran jadi anak-anak dalam sathy kelompok memasuki lingkaran kertas tersebut.

f. Anak-anak diminta berjalan dalam lingkaran dan menuju tanah yang lapang.

Evaluasi

1. Setelah permainan para anak diajak untuk mengungkapkan perasaan mereka pada saat melakukan permainan tadi

2. Praktikan menyebutkan tujuan dalam permainan sambil merefleksikan permainan tadi. Misalnya: Ketika membuat lingkaran kertas kita dapat saling bekerjasama dengan orang lain seperti ketika dalam kehidupan sehari-hari kita membantu orang yang kesusahan bertukar pikiran.

Materi Layanan

GAMBARAN TEMAN

1. Tujuan: Memperkenalkan para peserta sambil belajar menangkap pikiran dan perasaan orang lain dengan benar.
2. Peserta: Semua umur, 15 orang.
3. Waktu: 45 Menit
4. Bahan: Kertas dan pensil untuk setiap peserta
5. Petunjuk:
 - a. Kelompok besar dibagi menjadi beberapa pasangan atau setiap peserta mencari teman sendiri.
 - b. Masing-masing peserta melukis temannya.
 - c. Sesudah itu mereka saling mewawancarai dengan pertanyaan sebagai berikut:
 - d. Apa yang akan kamu bawa jika kamu pergi ke satu desa yang sunyi sepi? Mengapa kamu membawa barang itu?
 - e. Jika kamu dapat berubah menjadi tumbuhan makan tumbuhan apa yang kamu sukai? Mengapa kamu menyukai tumbuhan itu?

f. Jika kamu mempunyai uang sepuluh juta rupiah apa yang akan kamu lakukan?

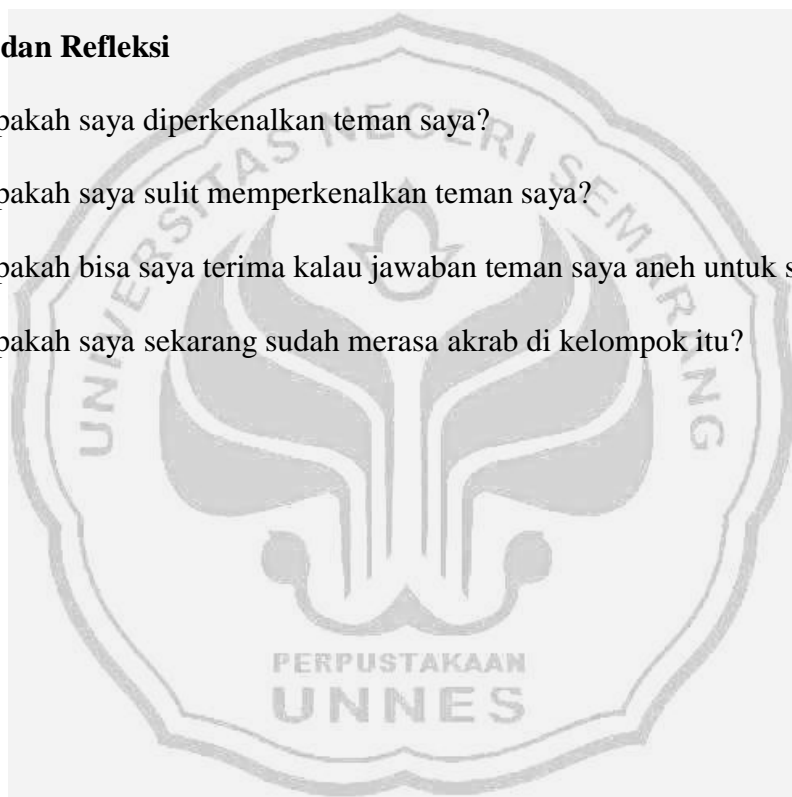
Mengapa melakukan hal itu?

g. Setelah lukisan selesai dan sesudah para peserta saling bertanya jawab, mereka berkumpul lagi di kelompok besar.

h. Kemudian setiap peserta memperkenalkan pasangannya pada kelompok dan bercerittentang wawancara tadi dengan menunjukkan lukisan yang telah dibuat.

Evaluasi dan Refleksi

1. Apakah saya diperkenalkan teman saya?
2. Apakah saya sulit memperkenalkan teman saya?
3. Apakah bisa saya terima kalau jawaban teman saya aneh untuk saya?
4. Apakah saya sekarang sudah merasa akrab di kelompok itu?



Materi Layanan

BERKARYA TANPA BERBICARA

1. Tujuan: Mengajak peserta untuk belajar membagi konsentrasi dalam kerja kelompok. Dalam permainan ini peserta memusatkan perhatian tidak hanya terhadap produk tetapi juga terkadang rekan-rekan kerjanya. Hal ini disebabkan pada umumnya kita berkonsentrasi penuh pada produk, dan hanya sedikit memperhatikan proses kerja sama ataupun rekan-rekan kerja. Dalam permainan ini, para peserta berkomunikasi tanpa berbicara, melainkan menggunakan gerak-gerik, mimik dan bunyi. Dengan demikian, mereka harus saling memperhatikan, terutama saling menanggapi keadaan fisik sesamanya, karena hanya dengan cara itu mereka dapat saling mengerti dan bekerjasama.
2. Peserta: 10 orang.
3. Waktu: 45-60 menit.
4. Bahan: Setiap kelompok menyediakan 10 lembar kertas/koran, ditambah lem perekat.
5. Petunjuk:
 - a. Fasilitator menerangkan: “Setiap kelompok menyediakan 10 lembar kertas/koran dan lem perekat. Dalam waktu 15 menit kalian harus membuat sesuatu dari bahan itu. Bentuknya terserah pada keputusan kelompok. Di samping itu tidak diperbolehkan menggunakan alat-alat selain bahan yang telah diberikan.
 - b. Selama bekerja tidak boleh yang ada berbicara. Kata-kata menjadi tabu, untuk sementara. Baik lisan maupun tulisan. Kalian dapat berkomunikasi dengan gerak-gerik atau bahasa isyarat, mimik dan bunyi-bunyian. Amati cara bekerjasama dalam kelompok (waktu 15 menit).

- c. Tepat sesudah 15 menit, semua diminta berhenti dan masing-masing kelompok meletakkan hasil karyanya. Setiap peserta diberi kesempatan untuk memberi reaksi atas produk-produk itu.
- d. Peserta diajak untuk menceritakan apa yang dipikirkan dan dirasakan pada saat itu. Kemudian fasilitator meminta seluruh peserta untuk duduk membentuk sebuah lingkaran besar dengan mengadakan evaluasi (10 menit).
- e. Sesudah 10 menit mereka harus menceritakan pengamatan dan reaksi masing-masing kepada kelompok yang di tengah. Sesudah itu kelompok bersangkutan memutuskan, apakah mereka masih ingin berdiskusi, waktu hanya 5 menit. Sesudah seluruh kelompok selesai, masih dapat diadakan diskusi penutup dalam pleno.

Evaluasi dan Refleksi

1. Bagaimana perasaan saya selama bekerja kelompok tadi?
2. Sejauhmana saya dapat mengungkapkan diri?
3. Dengan siapa tadi saya paling dapat berkomunikasi/berinteraksi? Dengan siapa sama sekali sulit berkomunikasi/berinteraksi?
4. Bagaimana saya dapat mengembangkan diri?
5. Adakah peserta yang mendominasi permainan? Siapa?
6. Bagaimana cara kelompok mengambil suatu keputusan?
7. Adakah perbedaan peran dalam kelompok? Dalam hal apa?
8. Puaskah saya dengan kerjasama tadi?
9. Pelajaran apa yang saya dapat tentang kemampuan ataupun kesediaan saya untuk bekerjasama?

Untuk Evaluasi Dalam Pleno

1. Bagaimana proses kerjasama sehari-hari dalam kelompok itu? Apa yang menyenangkan? Apa yang tidak?
2. Berdasarkan pengamatan selama permainan tadi, adakah hal-hal yang perlu diubah, sehubungan dengan kerjasama dalam kelompok kita?



Materi Layanan

MEMUTAR BOTOL

1. Tujuan: Dengan permainan ini peserta dapat bergembira, sekaligus saling berkenalan
2. Peserta: 10 tahun keatas. Kelompok sebaiknya tidak lebih dari 20 orang.
3. Waktu: 30-40 menit
4. Bahan: Satu botol kosong
5. Petunjuk:
 - a. Duduklah di lantai dan membentuk satu lingkaran
 - b. Saya memerlukan satu orang relawan untuk duduk di tengah-tengah lingkaran dan memutar botol yang pertama kali. Dia memberikan tugas pada siapapun yang ditunjuk botol kosong pada saat botol itu berhenti berputar. Contoh: “Siapapun yang ditunjuk botol itu harus bernyanyi potong bebek!” (Tugas yang diberikan bisa bermacam-macam).
 - c. Sesudah tugas tersebut dijalankan, peserta yang di tengah lingkaran pindah ke pinggir lingkaran dan digantikan oleh peserta yang baru saja ditunjuk botol. (Jadi petugas memutar botol berganti-ganti sampai semua peserta mendapat giliran).

Evaluasi dan Refleksi

1. Apa yang paling saya sukai dalam permainan tadi?
2. Siapakah yang menjadi lebih saya kenal sesudah permainan tadi?
3. Apakah saya pada umumnya suka bermain?

Materi Layanan

AWAL YANG MENENTUKAN

1. Tujuan: Menumbuhkan kreativitas untuk menyusun biografi yang menarik sekaligus sebagai sarana untuk menceritakan kelebihan yang ada pada diri seseorang.

2. Peserta: Semua umur, 10 orang.

3. Waktu: 45 menit

4. Bahan: Kertas dan alat tulis.

5. Petunjuk:

Setiap peserta diminta mengambil salah satu huruf yang diambil dari dalam kantong dengan diundi. Setelah mendapatkan salah satu huruf, misalnya K, G, H, S, T dan H, setiap peserta diminta membuat kalimat yang menceritakan identitas peserta tersebut. Huruf-huruf tersebut dipakai sebagai awal pembuatan kata kunci. Dari kata kunci tersebut, peserta menceritakan dirinya dengan panjang lebar. Misalnya: (K: Kuda, G: Garam, H: Hotel, S: Sukses, T: Tour). Contoh kata-kata itulah yang merupakan kata kunci bagi peserta tersebut. Setiap peserta yang mendapatkan giliran untuk menceritakan dirinya harus menunjukkan huruf yang sudah diambilnya dari kantong undian.

Evaluasi dan Refleksi

1. Apa yang paling sulit dan paling mudah untuk diceritakan mengenai diri sendiri? Bagaimana cara menyampaikan nilai positif yang ada pada diri sendiri?
2. Apa yang sebaiknya dilakukan agar bisa kreatif dalam memasarkan diri sendiri?

Materi Layanan

SIAPA YANG MEMPUNYAI SIFGAT SEPERTI ITU?

1. Tujuan: membantu para peserta untuk mengenali peserta lain dengan lebih baik, sekaligus juga meneliti sifat-sifat diri mereka. Permainan ini secara keseluruhan dapat membantu suatu kelompok untuk menciptakan suasana yang spontan dan terbuka.

2. Peserta: ± 10 orang

3. Waktu: 45-60 menit

4. Bahan: setiap peserta memerlukan satu lembar kertas dan satu pensil

5. Petunjuk:

a. Permainan ini memberi kalian kesempatan untuk saling berkenalan lebih baik.

Di samping itu, kalian dapat mencoba menggunakan indera keenam dan daya tangkap kalian.

b. Permainan ini berjalan sebagai berikut: peserta menyiapkan satu lembar kertas dan satu bolpoin. Setelah berpikir sebentar, pilihlah tiga kata sifat yang yang cocok untuk menggambarkan watak atau kepribadian diri kalian.

c. Tuliskanlah ketiga kata sifat itu di atas kertas tanpa diberi nama penulisnya. Setelah itu kertas itu dilipat dua kali dan dilemparkan ke lantai di tengah lingkaran para peserta.

d. Jangan lupa kata-kata yang telah kalian tuliskan di kertas itu

e. Sekarang ambillah masing-masing salah satu lipatan kertas dari tumpukan dan membukanya.

f. Setelah itu, bacalah isinya satu persatu dengan keras. Dari siapa gerangan kertas itu? Yang lain juga boleh ikut membantu dengan turut mengutarakan dugaan mereka. Yang penting dugaan kalian beralasan.

g. Semua itu dugaan dan kira-kira saja. Namun kalian tentu juga mempunyai pegangan atau petunjuk yang menguatkan pendapat kalian, misalnya sikap dan penampilan orang yang bersangkutan. Tentunya kalian mempunyai indera keenam sendiri.

h. Penulis kertas yang sedang menjadi pusat pembicaraan di kelompok, sebaiknya jangan dulu mengaku dia dapat dengan bebas mendengarkan pendapat orang lain.

i. Agar dia tidak ketahuan oleh yang lain sebagai penulis kertas itu, maka sebaiknya dia jangan berdiam diri, melainkan juga ikut dalam pembicaraan dengan peserta-peserta lainnya.

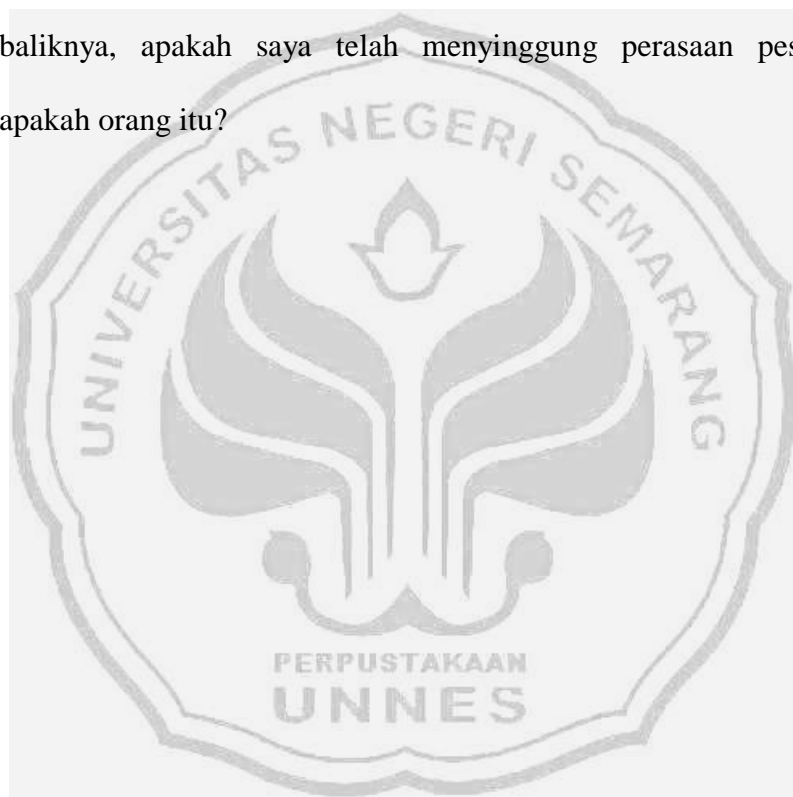
j. Hal penting yang harus diperhatikan sebagai berikut: penulis kertas itu sendiri yang menentukan apakah dan kapan dia akan mengaku diri atau tidak

k. Apakah ada hal-hal yang belum jelas? Siapa yang akan memulai? Terakhir para peserta diminta untuk membuat penilaian dalam pleno.

Evaluasi dan Refleksi

1. Bagaimana perasaan saya dalam permainan tadi? Saat mana yang paling menarik perhatian saya?
2. Sejauh mana pendapat atau dugaan orang lain terhadap diri saya sesuai dengan penilaian saya sendiri?

3. Apakah kata-kata sifat yang saya pilih tepat untuk melukiskan ciri-ciri khas watak/kepribadian saya? Apakah saya menuliskan dalam kertas ciri-ciri khas watak saya yang penting atau Cuma yang kurang berarti?
4. Bagaimana suasana keterbukaan di kelompok sewaktu bermain?
5. Peserta mana yang saya ketahui paling banyak melalui permainan ini?
6. Apakah ada pendapat/dugaan yang menyakitkan hati saya? Atau sebaliknya, apakah saya telah menyinggung perasaan peserta lain? Siapakah orang itu?



Materi layanan

DEMONSTRASI

1. Tujuan: Membantu anak didik memahami dengan jelas jalannya suatu proses atau kerja suatu benda, memudahkan berbagai jenis penjelasan dan kesalahan-kesalahan yang terjadi dari hasil ceramah dapat diperbaiki melalui pengamatan dan cocok konkret, dengan menghadirkan obyek sebenarnya.

2. Peserta: ± 10 orang

3. Waktu: 45 menit

4. Bahan: contoh naskah demonstrasi

5. Petunjuk:

a. Peserta dibagi menjadi 5 kelompok yang masing-masing anggotanya 2 orang

b. Tiap kelompok mengambil undian yang berisi materi yang akan di demonstrasikan

c. Semua anggota diberi kesempatan untuk berlatih mendemonstrasikan bersama pasangannya.

d. Semua anggota berkumpul kembali dan mengambil undian urutan untuk mendemonstrasikan.

Evaluasi dan Refleksi

1. Bagaimana perasaan saya pada permainan demonstrasi ini? Bagaimana saya menghindari kontak pada saat mendemonstrasikan?

2. Syarat apa yang saya perlukan supaya saya dapat mendemostrasikan dengan baik, dan para pendengar memahami apa yang saya demonstrasikan?
3. Apa yang saya lakukan agar rasa kepercayaan dalam kelompok ini diperbesar?



DAFTAR HADIR BIMBINGAN KELOMPOK

Pertemuan ke :

Waktu dan Tempat :

Leader :

No	Nama siswa	Tanda tangan
1	Wahdatun Nisak	1.
2	Yonda Angga A	2.
3	Fadilla Annisa D	3.
4	Muhammad Andre S	4.
5	Maulida S	5.
6	Anis Santika	6.
7	Indah Setiawati	7.
8	Nanang Hermawan	8.
9	Vivika Diana R	9.
10	Firdaus Ardiyansah PSP	10.

Semarang,
2012

Leader,

Yuniati

NIM.1301408066

SKALA INTERAKSI SOSIAL

A. PENGANTAR

Pengisian skala interaksi sosial ini, akan membantu adik-adik dalam mengetahui sejauh mana tingkat interaksi sosial kalian, sehingga saya memohon kepada adik-adik untuk mengisi skala sikap ini.

Skala sikap ini bukan tes sehingga setiap orang bisa mempunyai pilihan jawaban yang berbeda. Tidak ada jawaban salah dalam pengisian skala sikap ini, semua jawaban adalah benar apabila sesuai dengan keadaan, perasaan, dan pikiran adik-adik sendiri tanpa ada pengaruh dari siapapun. Jawaban yang adik-adik berikan tidak akan berpengaruh pada nilai kalian dan akan *dijamin kerahasiaannya*.

Atas kesediaan dan partisipasinya saya ucapkan terima kasih.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah biodata pribadi yang telah disediakan pada lembar jawaban dengan benar.
2. Berikut ini terdapat 65 pernyataan yang berhubungan dengan interaksi sosial. Setiap pernyataan diikuti dengan 5 pilihan jawaban sebagai berikut:

SS : Jika pernyataan yang kamu baca *sangat sesuai* dengan keadaan dirimu.

S : Jika pernyataan yang kamu baca *sesuai* dengan keadaan dirimu.

KS : Jika pernyataan yang kamu baca *cukup sesuai* dengan keadaan dirimu.

TS : Jika pernyataan yang kamu baca *tidak sesuai* dengan keadaan dirimu.

STS : Jika pernyataan yang kamu baca *sangat tidak sesuai* dengan keadaan dirimu

3. Tugas kamu adalah memilih jawaban yang menurut kamu sesuai dengan keadaan diri kalian, dengan memberi tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan di lembar jawaban.

CONTOH PENGISIAN

No	Pernyataan
1	Saya merasa malu untuk memulai percakapan dengan orang lain

Jawaban:

Jika kalian merasa malu untuk memulai percakapan dengan orang lain, **Sangat sesuai** dengan diri kalian, maka berilah tanda (√) pada kolom

SS:

LEMBAR JAWABAN				
SS	S	KS	TS	STS
√				

PERPUSTAKAAN
UNNES

Dokumentasi Pelaksanaan Bimbingan Kelompok







