



**KEEFEKTIFAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN  
DENGAN TEKNIK PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN  
INTERAKSI SOSIAL ANTAR TEMAN SEBAYA PADA SISWA  
KELAS XI PROGRAM KEAHLIAN ADMINISTRASI  
PERKANTORAN SMK NEGERI 1 PURBALINGGA TAHUN  
AJARAN 2016/2017**

**Skripsi**

disusun sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Bimbingan dan Konseling

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

oleh

Ochelia Eka Widya Saputri  
1301412072

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2016**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini yang berjudul “Keefektifan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Interaksi Sosial antar Teman Sebaya pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Purbalingga Tahun Ajaran 2016/2017” benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan (plagiat) dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kaidah yang berlaku.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.

Semarang, September 2016



Ochelia Eka Widya Saputri  
NIM. 1301412072

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Keefektifan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Interaksi Sosial antar Teman Sebaya pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Purbalingga Tahun Ajaran 2016/2017” disusun oleh Ochelia Eka Widya Saputri 1301412072, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan BK FIP Unnes pada tanggal 08 Desember 2016.

Panitia:



Ketua  
Dr. Sunghoro Widy Mulyono, S.Pd., M.Si  
NIP. 19680704 200501 1 001

Sekretaris

Mulawarman, S.Pd., M.Pd., Ph.D  
NIP. 10771223 200501 1 001

Penguji Utama

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

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penguji/Pembimbing I

Dr. Supriyo, M.Pd  
NIP. 19510911 197903 1 002

Penguji/Pembimbing II

Drs. Suharso, M. Pd., Kons  
NIP. 19620220 198710 1 001

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **MOTTO**

*“Merubah sebuah kebiasaan itu tidaklah mudah, membutuhkan proses yang tidaklah singkat”(Ochelia Eka Widya Saputri)*

### **PERSEMBAHAN**

*Almamaterku Jurusan Bimbingan dan Konseling  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri  
Semarang*



## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Keefektifan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Interaksi Sosial antar Teman Sebaya pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Purbalingga Tahun Ajaran 2016/2017”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah layanan penguasaan konten dengan teknik permainan dapat meningkatkan interaksi sosial antar teman sebaya siswa kelas XI AP di SMK Negeri 1 Purbalingga.

Penyusunan skripsi ini berdasarkan atas penelitian yang dilakukan dalam suatu prosedur terstruktur dan terencana. Dalam proses penulisan skripsi ini tidak banyak yang menghambat, meskipun diakui penelitian ini membutuhkan waktu yang cukup lama. Namun berkat rahmat Allah SWT dan kerja keras, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulisucapkan kepada Dr. Supriyo, M.Pd, pembimbing I dan Drs. Suharso, M.Pd., Kons, pembimbing II yang sudah memberikan motivasi dan bimbingan yang luar biasa dalam penyusunan skripsi ini. Selain itu, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari motivasi dan bantuan berbagai pihak lainnya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian untuk penyelesaian skripsi ini.
3. Drs. Eko Nusantoro, M.Pd., Kons., Ketua jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Awalya, M.Pd., Kons, Penguji Utama yang telah menguji skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
6. Kepala SMK Negeri 1 Purbalingga yang telah memberikan ijin dan fasilitas selama peneliti melaksanakan penelitian.
7. Guru Bimbingan dan Konseling SMK Negeri 1 Purbalingga yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
8. Semua siswa kelas XI AP 3 SMK Negeri 1 Purbalingga yang telah bersedia menjadi subjek penelitian ini.
9. Kedua orangtuaku, Bapak Kusworo dan Ibu Jumaliyah yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan yang tiada hentinya dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Adikku, Hanif Bangun Al- Affan yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan yang tiada hentinya dalam penyelesaian skripsi ini.

11. Dimas Anditiana Rachman yang selalu bersabar, memberikan saran dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Sahabat-sahabatku dan teman-teman Bimbingan dan Konseling Unnes angkatan 2012 yang selalu memberikan semangat dan bantuan selama penyelesaian skripsi ini.
13. Serta pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Semarang, September 2016

Penulis  
**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## ABSTRAK

**Saputri, Ochelia Eka Widya.** 2016. *Keefektifan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Interaksi Sosial antar Teman Sebaya Siswa Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Purbalingga Tahun Ajaran 2016/2017.* Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Supriyo, M.Pd dan Pembimbing II Drs. Suharso, M.Pd., Kons.

Kata Kunci: interaksi sosial antar teman sebaya, layanan penguasaan konten, teknik permainan

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan fenomena yang ada di SMK Negeri 1 Purbalingga yang menunjukkan bahwa pada kelas XI AP 3 mempunyai kemampuan interaksi sosial antar teman sebaya yang rendah. Melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan diharapkan rendahnya interaksi sosial antar teman sebaya siswa dapat ditingkatkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan dalam meningkatkan interaksi sosial antar teman sebaya siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen.

Subjek penelitian ialah siswa kelas XI AP 3 di SMK Negeri 1 Purbalingga. Metode pengumpulan data menggunakan skala psikologis dan observasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif persentase dan analisis statistik parametris dengan rumus *t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan gambaran secara umum interaksi sosial antar teman sebaya siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Interaksi sosial antar teman sebaya siswa sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan, menunjukkan kategori sedang yaitu 67%. Interaksi sosial antar teman sebaya siswa setelah dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan, menunjukkan kategori tinggi yaitu 78%. Berdasarkan analisis statistik parametris menggunakan uji *t-test* menunjukkan adanya perbedaan interaksi sosial antar teman sebaya siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan taraf signifikansi 5%, hasil analisis uji beda diperoleh  $t_{hitung}$  adalah (-20,013) dan  $t_{tabel}$  adalah (2,032), jadi  $t_{hitung} (-20,013) > t_{tabel} (2,032)$ . Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan antara interaksi sosial antar teman sebaya siswa kelas XI AP 3 SMK Negeri 1 Purbalingga sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik permainan efektif untuk meningkatkan interaksi sosial antar teman sebaya siswa. Saran dalam penelitian ini yaitu guru pembimbing hendaknya dapat memanfaatkan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan dalam meningkatkan interaksi sosial antar teman sebaya siswa.



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN BIMBINGAN</b> .....	iii
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>PRAKATA</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	6
1.4.2 Manfaat Praktis .....	6
1.5 Sistematika Skripsi .....	7
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	9
2.1 Penelitian Terdahulu .....	9
2.2 Interaksi Sosial antar Teman Sebaya .....	12
2.2.1 Pengertian Interaksi Sosial .....	13
2.2.2 Ciri-ciri Interaksi Sosial .....	14
2.2.3 Macam-macam Interaksi Sosial .....	15
2.2.4 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial .....	17
2.2.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial .....	19
2.2.6 Pengertian Teman Sebaya .....	21
2.2.7 Fungsi Kelompok Teman Sebaya .....	21
2.2.8 Ciri-ciri Kelompok Teman Sebaya .....	23
2.2.9 Bentuk-bentuk Kelompok Teman Sebaya .....	25
2.2.10 Interaksi Sosial antar Teman Sebaya .....	28

2.2.11 Pengembangan Interaksi Sosial antar Teman Sebaya .....	28
2.3 Layanan Penguasaan Konten Teknik Permainan .....	31
2.3.1 Layanan Penguasaan Konten .....	32
2.3.1.1 <i>Pengertian Layanan Penguasaan Konten</i> .....	32
2.3.1.2 <i>Tujuan Layanan Penguasaan Konten</i> .....	33
2.3.1.3 <i>Fungsi Layanan Penguasaan Konten</i> .....	33
2.3.1.4 <i>Materi Layanan Penguasaan Konten</i> .....	34
2.3.1.5 <i>Pendekatan Layanan Penguasaan Konten</i> .....	36
2.3.1.6 <i>Tahap-tahap Layanan Penguasaan Konten</i> .....	36
2.3.2 Teknik Permainan .....	38
2.3.2.1 <i>Pengertian Permainan</i> .....	38
2.3.2.2 <i>Jenis-jenis Permainan</i> .....	39
2.3.2.3 <i>Manfaat Permainan</i> .....	41
2.3.2.4 <i>Faktor yang Mempengaruhi Permainan</i> .....	43
2.3.2.5 <i>Macam-macam Permainan yang akan Dilaksanakan</i> .....	46
2.3.3 Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan .....	55
2.4 Kerangka Berfikir Penelitian .....	56
2.5 Hipotesis Penelitian .....	58
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN</b> .....	59
3.1 Jenis Penelitian .....	59
3.2 Desain Penelitian .....	60
3.3 Variabel Penelitian .....	64
3.3.1 Identifikasi Variabel .....	64
3.3.2 Hubungan Antar Variabel .....	65
3.3.3 Definisi Operasional .....	65
3.4 Subyek Penelitian .....	66
3.5 Metode dan Alat Pengumpul Data .....	67
3.5.1 Observasi .....	67
3.5.2 Skala Psikologis .....	69
3.6 Instrumen Penelitian, Validitas, dan Reliabilitas .....	73
3.6.1 Instrumen Penelitian .....	73
3.6.2 Validitas .....	74
3.6.3 Reliabilitas .....	75
3.6.4 Hasil Uji Coba Instrumen .....	76
3.6.4.1 <i>Hasil Uji Validitas Instrumen Skala Interaksi Sosial antar Teman Sebaya</i> .....	76
3.6.4.2 <i>Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Skala Interaksi Sosial antar Teman Sebaya</i> .....	76
3.7 Teknik Analisis Data .....	76

3.7.1 Analisis Deskriptif Persentase .....	77
3.7.2 Uji Hipotesis .....	77
<b>BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>80</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	80
4.1.1 Gambaran Interaksi Sosial antar Teman Sebaya Siswa Kelas XI AP 3 di SMK Negeri 1 Purbalingga Sebelum Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan .....	81
4.1.2 Gambaran Interaksi Sosial antar Teman Sebaya Siswa Kelas XI AP 3 di SMK Negeri 1 Purbalingga Setelah Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan .....	84
4.1.3 Keefektifan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Interaksi Sosial antar Teman Sebaya Siswa Kelas XI AP 3 di SMK Negeri 1 Purbalingga .....	87
4.2 Pembahasan .....	101
4.3 Keterbatasan Penelitian .....	109
<b>BAB 5 PENUTUP .....</b>	<b>110</b>
5.1 Simpulan .....	110
5.2 Saran .....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>112</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>116</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Materi <i>Treatment</i> .....	62
3.2 Kisi-kisi Instrumen Observasi Interaksi Sosial antar Teman Sebaya	69
3.3 Kategori Jawaban Skala Psikologis .....	71
3.4 Kriteria Penilaian Interaksi Sosial antar Teman Sebaya .....	71
3.5 Kisi-kisi Instrumen Skala Interaksi Sosial antar Teman Sebaya .....	72
4.1 Hasil <i>Pre Test</i> Interaksi Sosial antar Teman Sebaya Siswa .....	81
4.2 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre Test</i> Interaksi Sosial antar Teman Sebaya Siswa .....	83
4.3 Hasil <i>Pre Test</i> Interaksi Sosial antar Teman Sebaya Siswa pada Setiap Indikator .....	83
4.4 Hasil <i>Post Test</i> Interaksi Sosial antar Teman Sebaya Siswa .....	84
4.5 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post Test</i> Interaksi Sosial antar Teman Sebaya Siswa .....	86
4.6 Hasil <i>Post Test</i> Interaksi Sosial antar Teman Sebaya Siswa pada Setiap Indikator .....	86
4.7 Perbedaan Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Tet</i> Interaksi Sosial antar Teman Sebaya Siswa .....	87
4.8 Perbedaan Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Interaksi Sosial antar Teman Sebaya Siswa dari Masing-Masing Indikator .....	90
4.9 Hasil Uji Normalitas Data Interaksi Sosial antar Teman Sebaya ....	91
4.10 Hasil Analisis Uji Beda ( <i>T-Test</i> ) .....	91

## DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Interaksi Sosial antar Teman Sebaya Siswa Sebelum Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan .....	82
4.2 Interaksi Sosial antar Teman Sebaya Siswa Setelah Mendapatkan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan .....	85
4.3 Perbedaan Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Interaksi Sosial antar Teman Sebaya Siswa .....	89



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir Penelitian .....	58
3.1 Desain Penelitian .....	60
3.2 Hubungan antar Variabel .....	65
3.3 Prosedur Penyusunan Instrumen .....	73
3.4 Rumus <i>Product Moment</i> .....	74
3.5 Rumus <i>Alpha Cronbach</i> .....	75
3.6 Rumus Analisis Deskriptif Persentase .....	77
3.7 Rumus <i>T-Test</i> .....	78



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Skala Interaksi Sosial antar Teman Sebaya .....	116
2. Skala Interaksi Sosial antar Teman Sebaya ( <i>Try Out</i> ) .....	118
3. Hasil Uji Validitas Instrumen Skala Interaksi Sosial antar Teman Sebaya .....	124
4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Skala Interaksi Sosial antar Teman Sebaya .....	142
5. Skala Interaksi Sosial antar Teman Sebaya ( <i>Pre Test</i> ) .....	144
6. Tabulasi Hasil <i>Pre Test</i> Skala Interaksi Sosial antar Teman Sebaya ..	150
7. Daftar Siswa .....	154
8. Jurnal Pelaksanaan Penelitian .....	155
9. Laporan Pelaksanaan Program ( <i>Laperprog</i> ) .....	157
10. Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) .....	161
11. Materi Layanan .....	175
12. Daftar Hadir .....	186
13. Kisi-kisi Instrumen Observasi Interaksi Sosial antar Teman Sebaya ..	197
14. Pedoman Observasi Interaksi Sosial antar Teman Sebaya .....	198
15. Tabulasi Hasil Observasi Interaksi Sosial antar Teman Sebaya .....	190
16. Tabulasi Hasil <i>Post Test</i> Skala Interaksi Sosial antar Teman Sebaya ..	192
17. Perbedaan Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Skala Interaksi Sosial antar Teman Sebaya .....	196
18. Hasil Uji <i>T-Test</i> .....	198
19. Dokumentasi .....	199
20. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian .....	204

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial, makhluk yang selalu membutuhkan orang lain, dan tidak ada manusia yang berdiri sendiri tanpa peran orang lain. Sebagai makhluk sosial, manusia dituntut untuk melakukan hubungan sosial antar sesamanya dalam hidupnya dan juga dituntut untuk hidup secara berkelompok. Oleh sebab itulah manusia akan melakukan interaksi sosial dengan sesamanya untuk keberlangsungan hidupnya.

Menurut Gerungan (2004: 62) “interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya”. Oleh sebab itulah, dapat dikatakan bahwa interaksi merupakan sebuah dasar dari suatu bentuk proses sosial. Sedangkan Walgito (2003: 57) “interaksi sosial adalah hubungan antar individu satu dengan individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik”. Hubungan tersebut dapat dilakukan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa, tidak akan lepas dari sebuah interaksi sosial. Interaksi sosial terjadi dalam lingkungan keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat. Kemampuan interaksi sosial merupakan suatu kemampuan untuk menjalin hubungan antara individu yang satu dengan individu yang lain. Keterampilan



sosial akan menjadi sangat penting ketika anak sedang berada pada masa remaja. Kegagalan remaja dalam menguasai keterampilan sosial akan menyebabkan individu sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya.

Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju proses kedewasaan, yang biasanya ditandai dengan emosi yang masih belum stabil dan masih berusaha untuk menunjukkan identitas diri. Pada masa ini remaja tidak ingin dinilai dan diperlakukan sebagai anak-anak lagi. Hubungan remaja dengan teman sebayanya lebih akrab, mereka lebih banyak menghabiskan waktunya diluar rumah bersama teman sebayanya dibandingkan bersama dengan keluarga. Pergaulan remaja yang meluas akan dimulai dengan terbentuknya kelompok-kelompok teman sebaya sebagai suatu wadah penyesuaian bagi mereka. Di dalam kelompok tersebut akan timbul persahabatan yang merupakan ciri khas pertama dan sifat interaksinya dalam pergaulan. Terbentuknya kelompok teman sebaya ini tidak selamanya menimbulkan dampak positif bagi perkembangan remaja, tetapi sebagian besar adanya kelompok-kelompok tertentu itu mengakibatkan dampak negatif bagi remaja.

Seperti halnya terjadi di SMK Negeri 1 Purbalingga, menurut informasi dari salah satu guru BK yang mengajar di sekolah tersebut menyatakan bahwa telah terbentuk beberapa kelompok-kelompok kecil (*clique*) di kelas. Pernyataan Guru BK tersebut didukung dengan adanya hasil angket sosiometri yang disebarakan oleh peneliti pada tanggal 14 Januari 2016 di kelas sepuluh program keahlian Administrasi Perkantoran tiga yang biasa disingkat X AP 3 bahwa dari 36 siswa yang berada di kelas tersebut sebagian besar (66,67%) dari siswa tersebut

memiliki kelompok-kelompok teman sebaya. Dan hasil dari penyebaran angket identifikasi kebutuhan siswa tersebut diantaranya masalah yang dialami siswa yakni sebagian besar (78%) dari siswa kelas tersebut memiliki masalah dengan teman kelasnya maupun adik/kakak kelasnya. Selain itu juga mereka memiliki masalah terkait dengan cara berkomunikasi yang tinggi (75%) serta kurang mampu mengendalikan diri mereka sendiri yang tinggi pula (89%).

Berdasarkan hasil persentase-persentase tersebut, di kelas X AP 3 terdapat kelompok-kelompok teman sebaya yang menjadikan interaksi sosial antar siswa menjadi kurang baik. Beberapa siswa lebih menyukai berkumpul atau beraktivitas dengan kelompoknya masing-masing dan cenderung terlihat tertutup dengan kelompok lain. Hal ini juga menjadikan beberapa siswa canggung dan takut untuk memulai interaksi dengan kelompok-kelompok tersebut. Beberapa siswa juga merasa diacuhkan ketika berusaha berinteraksi dengan teman-teman yang memiliki kelompok sebaya. Dengan kondisi tersebut beberapa siswa menjadi merasa kurang nyaman dengan suasana kelas. Dari beberapa masalah yang dialami oleh siswa tersebut dapat menjadi faktor utama dan pendukung kurang baiknya interaksi sosial antar teman sebaya di kelas X AP 3.

Bimbingan dan konseling adalah pelayanan bantuan untuk peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok, mampu menyelesaikan permasalahan dan mengambil keputusan secara mandiri, berkembang secara optimal dalam bidang pengembangan kehidupan pribadi, kehidupan sosial, kemampuan belajar, dan perencanaan karir, melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung, berdasarkan norma-norma yang berlaku.

Salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling yang diterapkan di sekolah adalah layanan penguasaan konten. Penguasaan konten merupakan layanan bimbingan dan konseling dengan format klasikal dengan tujuan untuk menguasai konten atau kompetensi tertentu. Dengan menggunakan penguasaan konten diharapkan dapat meningkatkan interaksi sosial antar teman sebaya.

Pelaksanaan layanan penguasaan konten nantinya menggunakan teknik permainan. Dalam teknik permainan tersebut nantinya siswa diajarkan dan dilatih dengan berbagai jenis permainan yang berhubungan dengan interaksi sosial, sehingga kemampuan berinteraksi sosial siswa akan meningkat. Melalui permainan dalam layanan penguasaan konten ini diharapkan tepat untuk digunakan sebagai metode yang dapat diberikan kepada siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang beragam, sehingga siswa dapat mengalami perubahan dan peningkatan yang positif setelah mengikuti kegiatan penguasaan konten dengan teknik permainan. Siswa yang mengikuti kegiatan penguasaan konten dengan teknik permainan ini secara langsung akan berlatih beberapa hal, diantaranya ialah berlatih bekerjasama, berbicara, menanggapi, mendengarkan, dan bertenggang rasa dalam suasana kelompok. Dari kegiatan tersebut siswa dapat menerapkannya di kehidupan sosial bermasyarakat yang sesungguhnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin mengadakan penelitian terkait fenomena yang terjadi dengan subjek penelitian siswa yang pada awalnya kelas X AP 3 yang saat ini telah naik menjadi kelas XI AP 3. Oleh sebab itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Interaksi

Sosial antar Teman Sebaya pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Purbalingga Tahun Ajaran 2016/2017”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan beberapa masalah dalam penelitian yang berjudul “Keefektifan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Interaksi Sosial antar Teman Sebaya pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Purbalingga Tahun Ajaran 2016/2017” adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana gambaran interaksi sosial antar teman sebaya pada siswa sebelum mengikuti layanan penguasaan konten dengan teknik permainan?
- 1.2.2 Bagaimana gambaran interaksi sosial antar teman sebaya pada siswa setelah mengikuti layanan penguasaan konten dengan teknik permainan?
- 1.2.3 Apakah layanan penguasaan konten dengan teknik permainan efektif untuk meningkatkan interaksi sosial antar teman sebaya pada siswa?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian yang berjudul “Keefektifan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Interaksi Sosial antar Teman Sebaya pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Purbalingga Tahun Ajaran 2016/2017” adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Mengetahui gambaran interaksi sosial antar teman sebaya pada siswa sebelum mengikuti layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.

1.3.2 Mengetahui gambaran interaksi sosial antar teman sebaya pada siswa setelah mengikuti layanan penguasaan konten teknik permainan.

1.3.3 Mengetahui keefektifan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan untuk meningkatkan interaksi sosial antar teman sebaya pada siswa.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memberikan sumbangan positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya berkaitan dengan bimbingan dan konseling yaitu pengembangan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan. Memberikan ilmu pengetahuan yang erat kaitannya dengan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan untuk meningkatkan interaksi sosial antar teman sebaya.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### ***1.4.1.1 Bagi Kepala Sekolah***

Secara praktis, penelitian ini dapat memberi masukan yang berguna bagi sekolah dalam mendukung pelaksanaan pelayanan BK yang dilakukan guru pembimbing atau konselor dalam memanfaatkan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan untuk meningkatkan interaksi sosial antar teman sebaya.

#### ***1.4.1.2 Bagi Guru Pembimbing atau Konselor***

Secara praktis, penelitian ini dapat memberi masukan bagi guru pembimbing atau konselor dalam meningkatkan kemampuannya memberikan

layanan penguasaan konten dengan teknik permainan dan menerapkan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan untuk meningkatkan interaksi sosial antar teman sebaya.

## **1.5 Sistematika Skripsi**

Di dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menggunakan sistematika sebagai berikut:

### **1.5.1 Bagian Awal**

Bagian awal skripsi ini berisi mengenai judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, motto dan persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar grafik, daftar gambar dan daftar lampiran.

### **1.5.2 Bagian Isi**

Bagian isi terdiri dari lima bab, yaitu:

Bab 1 Pendahuluan, yang berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika skripsi.

Bab 2 Tinjauan Pustaka, yang berisi berbagai teori-teori yang melandasi penelitian ini. Beberapa konsep teori yang disajikan pada bab ini mencakup: penelitian terdahulu, pengertian interaksi sosial, ciri-ciri interaksi sosial, macam-macam interaksi sosial, bentuk-bentuk interaksi sosial, faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial, pengertian teman sebaya, fungsi kelompok teman sebaya, ciri-ciri kelompok teman sebaya, bentuk-bentuk kelompok teman sebaya, interaksi sosial antar teman sebaya, pengembangan interaksi sosial antar teman sebaya, pengertian layanan penguasaan konten, tujuan layanan penguasaan konten, fungsi layanan penguasaan konten, materi layanan penguasaan konten,

tahap layanan penguasaan konten, pengertian permainan, jenis-jenis permainan, manfaat permainan, faktor yang mempengaruhi permainan, macam-macam permainan yang akan dilaksanakan, layanan penguasaan konten dengan teknik permainan, kerangka berfikir penelitian, hipotesis.

Bab 3 Metode Penelitian, berisi tentang jenis penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, subjek penelitian, metode dan alat pengumpul data, instrumen penelitian, validitas, dan reliabilitas, uji coba instrumen, teknik analisis data.

Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang berisi tentang gambaran interaksi sosial antar teman sebaya sebelum mengikuti layanan penguasaan konten teknik permainan, gambaran interaksi sosial antar teman sebaya sesudah mengikuti layanan penguasaan konten teknik permainan, dan keefektifan layanan penguasaan konten teknik permainan terhadap interaksi sosial antar teman sebaya pada siswa, pembahasan penelitian serta keterbatasan penelitian.

Bab 5 Penutup, yang berisi tentang simpulan dari hasil penelitian dan saran-saran dari peneliti.

### **1.5.3 Bagian Akhir**

Bagian akhir dari skripsi ini meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran yang memuat kelengkapan-kelengkapan perhitungan data penelitian.

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas tinjauan pustaka yang melandasi penelitian, yang meliputi: (1) penelitian terdahulu, (2) interaksi sosial antar teman sebaya, (3) layanan penguasaan konten dengan teknik permainan, (4) kerangka berfikir penelitian, (5) hipotesis penelitian.

#### 1.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain. Tujuannya adalah sebagai bahan masukan bagi pemula dan untuk membandingkan antara penelitian yang satu dengan yang lain. Dalam penelitian terdahulu akan disampaikan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh: Faishal dkk (2014), Latifah dan Anita (2014), Cahyati (2015), Rawania (2014), dan Restyowati dan Najlatun (2010).

Dalam penelitian tentang meningkatkan interaksi sosial melalui layanan penguasaan konten dengan media *puzzle* pada siswa kelas X SMA N 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. Diketahui bahwa data awal (*pre test*) diketahui skor rata-rata sebesar 74,67, sedangkan hasil dari data akhir (*post test*) diketahui skor rata-rata sebesar 90,8. Rata-rata nilai hasil dari *post test* skala interaksi sosial siswa menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan hasil dari *pre test* dengan selisih 15,8 yang berarti interaksi sosial siswa meningkat (Faishal dkk, 2014: 120-121). Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahwa layanan penguasaan



konten dengan menggunakan media *puzzle* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.

Dalam penelitian tentang upaya meningkatkan interaksi sosial melalui permainan tradisional jamuran pada anak kelompok B TK Kuncup Sari Semarang tahun pelajaran 2014/2015 menyebutkan bahwa sebelum diadakan penelitian tindakan kelas kondisi awal interaksi sosial anak masih rendah, sangat terlihat jelas kurangnya siswa dalam berinteraksi sosial dengan temannya. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, pada siklus I guru menggunakan permainan tradisional jamuran dengan membuat kelompok kecil dan hasilnya hanya 10 anak dari 20 siswa dengan persentase 50% dengan kategori baik. Sehubungan siklus I yang belum mencapai ketuntasan sesuai dengan yang ditargetkan maka dilanjutkan dengan siklus II guru menggunakan permainan tradisional jamuran dengan membuat kelompok besar dengan jumlah pemain 10-20 anak. Melalui siklus II hasil pencapaian ketuntasan sangat terlihat jelas adanya peningkatan interaksi sosial dengan hasil 16 siswa dari 20 siswa dengan persentase 80% dengan kategori baik (Latifah dan Anita, 2014: 30). Dari hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional jamuran dapat meningkatkan interaksi sosial anak.

Terdapat penelitian lain tentang peningkatan minat dan pemahaman siswa terhadap materi layanan penguasaan konten melalui metode permainan di SMP Negeri 1 Prembun Kabupaten Kebumen. Dimana pada kondisi awal, siswa di kelas VII A yang minatnya amat baik sejumlah 2 siswa, baik 16 siswa, cukup 10 siswa dan kurang 3 siswa. Setelah diberi tindakan pada siklus I minat siswa

sebesar 68 % termasuk kategori baik. siklus II meningkat menjadi 72 % termasuk kategori baik. Sedangkan hasil dari tindakan pada siklus I rata-rata pemahaman (*understanding*) siswa sebesar 86.88, *comfort* 93.13 dan *action* 82.00. Siklus II, pemahaman (*understanding*) siswa sebesar 84.20, *comfort* 100 dan *action* 100 (Cahyati, 2015: 14). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan metode permainan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap layanan penguasaan konten.

Dalam penelitian tentang meningkatkan interaksi sosial melalui metode bermain peran di kelompok B2 TK Madani Palu. Adanya peningkatan dari hasil penelitian pada siklus I ke siklus II, yaitu pada kemampuan anak berkomunikasi melalui tokoh yang diperankan, yang memiliki kategori berkembang sangat baik meningkat dari 35% menjadi 65%, yang memiliki kategori berkembang sesuai harapan dari 55% turun menjadi 25%, sedangkan yang memiliki kategori mulai berkembang hanya 10%. Pada kemampuan anak berinteraksi dengan sesama teman, yang memiliki kategori berkembang sangat baik dari 20% meningkat menjadi 50%, yang memiliki kategori berkembang sesuai harapan dari 70% turun menjadi 45% dan yang memiliki kategori mulai berkembang juga turun dari 10% menjadi 5%. Demikian pula halnya pada kemampuan anak untuk tampil dihadapan guru dan temannya, yang memiliki kategori berkembang sangat baik dari 20% menjadi 40%, sementara yang memiliki kategori berkembang sesuai harapan turun dari 60% menjadi 50%, sedangkan yang memiliki kategori mulai berkembang dari 20% turun menjadi 10% (Rawania, 2014: 528). Dari hasil

penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan interaksi sosial anak.

Dalam penelitian tentang penerapan teknik permainan kerja sama dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas X-3 SMA Negeri 1 Sukomoro Nganjuk tahun ajaran 2009/2010. Hasil analisis dari angket kemampuan interaksi sosial yang telah dilakukan menunjukkan peningkatan skor antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan bimbingan kelompok teknik permainan kerja sama. Dari 8 siswa yang terdapat 3 orang yang semula masuk kategori rendah setelah perlakuan masuk ke kategori tinggi dan 5 orang yang meningkat dari kategori rendah ke sedang (Restyowati dan Najlatun, 2010: 7). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ini bimbingan kelompok teknik permainan kerja sama dapat membantu meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa.

Dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten terbukti efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa dan teknik permainan terbukti efektif juga untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Berbekal dari penelitian-penelitian tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian menggunakan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial antar teman sebaya pada siswa kelas XI program keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Purbalingga.

## **1.7 Interaksi Sosial antar Teman Sebaya**

Pada bagian ini akan dibahas tentang pengertian interaksi sosial, ciri-ciri interaksi sosial, macam-macam interaksi sosial, bentuk-bentuk interaksi sosial,

faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial, pengertian teman sebaya, fungsi kelompok teman sebaya, ciri-ciri kelompok teman sebaya, bentuk-bentuk kelompok teman sebaya, interaksi sosial antar teman sebaya, pengembangan interaksi sosial antar teman sebaya.

### 1.7.1 Pengertian Interaksi Sosial

Pada dasarnya interaksi sosial merupakan syarat utama yang terjadinya aktivitas-aktivitas sosial dimasyarakat. Gillin dan Gillin menyatakan bahwa “interaksi sosial sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia” (dalam Soekanto, 2013: 55). Pengertian lain dari interaksi sosial yaitu “hubungan dinamis yang mempertemukan orang dengan orang, kelompok dengan kelompok maupun orang dengan kelompok manusia” (Basrowi, 2005: 138). “Interaksi sosial adalah suatu proses berhubungan yang dinamis dan saling pengaruh-mempengaruhi antar manusia” (Suranto, 2011: 5).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut di atas, disimpulkan bahwa unsur-unsur yang terkandung dalam interaksi sosial, yaitu (1) terjadinya hubungan antar manusia, (2) saling mempengaruhi, dan (3) adanya umpan balik. Oleh sebab itulah dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara dua individu atau lebih yang saling mempengaruhi satu sama sehingga terjadi hubungan timbal balik.

### 1.7.2 Ciri-ciri Interaksi Sosial

Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan sosial yang dinamis. Dalam interaksi sosial terdapat beberapa ciri-ciri yang terkandung di dalamnya, dan ciri-ciri interaksi sosial ialah adanya hubungan, ada individu, ada tujuan dan adanya hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok. Berikut ini akan dijelaskan secara singkat ciri-ciri interaksi sosial, yaitu sebagai berikut:

(1) Adanya hubungan

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

(2) Ada individu

Setiap interaksi sosial menuntut tampilnya individu-individu yang melaksanakan hubungan.

(3) Ada tujuan

Setiap interaksi sosial memiliki tujuan tertentu seperti mempengaruhi individu lain.

(4) Adanya hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok

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 (Santosa, 2009: 11).

Sedangkan ada pendapat lain yang menyebutkan bahwa interaksi sosial yang terjadi dalam masyarakat memiliki ciri sebagai berikut:

- (1) Adanya dua orang pelaku atau lebih
- (2) Adanya hubungan timbal balik antar pelaku

- (3) Diawali dengan adanya kontak sosial, baik langsung
- (4) Mempunyai maksud dan tujuan yang jelas (Muslim, 2013: 486)

Berdasarkan ciri-ciri interaksi sosial di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam berinteraksi sosial, sudah pasti akan terjalin jika diawali dengan kontak sosial secara langsung antara individu dengan individu lainnya, dan dalam interaksi tersebut pasti terdapat tujuan yang ingin dicapai, baik itu tujuan individu maupun tujuan kelompok. Guna mencapai tujuan tersebut maka perlu adanya struktur dan fungsi kelompok.

### 1.7.3 Macam-macam Interaksi Sosial

Menurut Bales menyebutkan macam-macam interaksi sosial dapat terjadi interaksi antara individu dengan diri pribadi, interaksi antara individu dengan individu, interaksi antara individu dengan kelompok, maupun interaksi antara kelompok dengan kelompok.

#### (1) Interaksi antara individu dengan diri pribadi

Dalam hubungan antara individu dengan diri pribadi ini bisa terjadi interaksi positif maupun negatif. Interaksi positif, jika hubungan yang terjadi apa yang dikehendaki individu tersebut dan interaksi negatif, jika terjadi konflik dari dalam diri individu sendiri.

#### (2) Interaksi antara individu dan individu

Dalam hubungan antara individu dan individu ini bisa terjadi interaksi positif maupun negatif. Interaksi positif, jika hubungan terjadi saling menguntungkan. Interaksi negatif, jika hubungan timbal balik merugikan satu pihak atau keduanya (bermusuhan).

(3) Interaksi antara individu dan kelompok

Dalam hubungan antara individu dan kelompok dapat berlangsung positif dan negatif. Bentuk interaksi sosial individu dan kelompok bermacam-macam sesuai situasi dan kondisinya.

(4) Interaksi antara kelompok dan kelompok

Dalam hubungan antara kelompok dan kelompok terjadi sebagai satu kesatuan bukan kehendak pribadi. Misalnya, kerja sama antara dua perusahaan untuk membicarakan suatu proyek (dalam Santosa, 2009: 27).

Sedangkan menurut Shaw interaksi dibedakan menjadi tiga jenis yaitu interaksi verbal, interaksi fisik, dan interaksi emosional.

(1) Interaksi verbal. Interaksi verbal terjadi apabila dua orang atau lebih melakukan kontak satu sama lain dengan menggunakan alat-alat artikulasi. Prosesnya terjadi dalam saling tukar percakapan satu sama lain.

(2) Interaksi fisik. Interaksi fisik terjadi manakala dua orang atau lebih melakukan kontak dengan menggunakan bahasa-bahasa tubuh.

(3) Interaksi emosional. Interaksi emosional terjadi manakala individu melakukan kontak satu sama lain dengan melukiskan perasaan (dalam Aprihastanto, 2013: 11-12).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa macam-macam interaksi sosial yang terjadi di masyarakat dapat dilihat dari dua sudut pandang yakni dilihat dari pelakunya dan cara penyampaian dari interaksi tersebut. Apabila dilihat dari pelakunya, maka interaksi sosial dapat terjadi antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Sedangkan

macam interaksi sosial dilihat dari cara penyampaiannya, dapat dibagi menjadi interaksi yang dilakukan secara verbal, interaksi secara fisik, dan interaksi secara emosional.

#### 1.7.4 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Secara mendasar ada empat macam bentuk interaksi sosial yaitu kerjasama, persaingan, akomodasi dan pertentangan.

##### (1) Kerjasama

Kerjasama adalah suatu bentuk proses sosial dimana didalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing-masing.

##### (2) Persaingan

Persaingan merupakan suatu usaha dari seseorang untuk mencapai sesuatu yang lebih daripada yang lainnya. Persaingan biasanya bersifat individu, apabila hasil dari persaingan itu dianggap cukup untuk memenuhi kepentingan pribadi.

##### (3) Akomodasi

Akomodasi adalah suatu keadaan hubungan antara kedua belah pihak yang menunjukkan keseimbangan yang berhubungan dengan nilai dan norma-norma sosial yang berlaku dalam masyarakat.

##### (4) Pertikaian atau pertentangan

Pertikaian adalah bentuk persaingan yang berkembang kearah negatif, artinya karena di satu pihak bermaksud untuk mencelakakan atau paling tidak berusaha untuk menyingkirkan pihak lainnya (Basrowi, 2005: 145-148).



Sedangkan terdapat pendapat lain terkait dengan proses-proses interaksi yang pokok terbagi menjadi dua yaitu proses-proses yang asosiatif dan proses-proses disosiatif, untuk penjelasannya akan diuraikan sebagai berikut:

(1) Proses-proses asosiatif

Yang termasuk dalam proses-proses asosiatif ialah

(a) Kerjasama (*cooperation*)

Kerjasama di sini dimaksudkan sebagai suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama.

(b) Akomodasi (*accomodation*)

Akomodasi sebenarnya merupakan suatu cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan pihak lawan sehingga lawan tidak kehilangan kepribadiannya.

(c) Asimilasi (*assimilation*)

Asimilasi merupakan suatu proses sosial dalam taraf kelanjutan, yang ditandai dengan adanya usaha-usaha mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat antara individu atau kelompok dan juga meliputi usaha-usaha untuk mempertinggi kesatuan tindak, sikap dan proses-proses mental dengan memperhatikan kepentingan-kepentingan dan tujuan-tujuan bersama,

(2) Proses-proses disosiatif

Yang termasuk dalam proses-proses disosiatif ialah

(a) Persaingan (*competition*)

Persaingan dapat diartikan sebagai suatu proses sosial. Dimana individu atau kelompok bersaing mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa menjadi pusat perhatian umum dengan cara menarik perhatian atau mempertajam prasangka yang telah ada, tanpa mempergunakan kekerasan atau ancaman.

(b) Kontravensi (*contravention*)

Kontravensi merupakan bentuk proses sosial yang berada antara persaingan dan pertentangan atau pertikaian. Kontravensi merupakan sikap mental yang tersembunyi terhadap orang-orang lain atau terhadap unsur-unsur kebudayaan golongan tertentu.

(c) Pertentangan (*conflict*)

Pertentangan adalah suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuannya dengan jalan menantang pihak lawan dengan ancaman atau kekerasan (Soekanto, 2013: 64-97).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa bentuk interaksi sosial yang terjadi di masyarakat. Baik itu bentuk interaksi sosial yang bersifat positif maupun negatif. Bentuk interaksi sosial yang bersifat positif ialah kerjasama, akomodasi dan asimilasi. Sedangkan bentuk interaksi sosial yang bersifat negatif ialah persaingan, kontravensi, dan pertentangan.

#### 1.7.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Menurut Sugiyo (2006: 21-23) ada 4 faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu faktor imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi, dan faktor simpati.

Sejalan dengan hal tersebut, Sitorus juga menyebutkan berbagai faktor yang dapat menjadi dasar berlangsungnya interaksi sosial antara lain “imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati” (dalam Basrowi, 2005: 143). Dari kedua ahli tersebut memiliki pendapat yang sama terkait dengan faktor yang mempengaruhi interaksi sosial. Untuk mengetahui lebih jelas faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, maka di bawah ini akan dijelaskan secara singkat terkait dengan faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial sebagai berikut:

(1) Faktor imitasi

Menirukan perilaku orang lain kemudian melakukan tingkah laku yang sama dengan perilaku tersebut. Peranan dalam interaksi sosial biasanya terjadi pada awal-awal perkembangan anak.

(2) Faktor sugesti

Pengaruh yang bersifat psikis, baik yang datang dari diri sendiri maupun yang datang dari orang lain.

(3) Faktor identifikasi

Dorongan untuk menjadi identik dengan orang lain. Biasanya identifikasi individu mempelajarinya dari orang tua, oleh sebab itu peranan orangtua sangat penting bagi media identifikasi anak.

(4) Faktor simpati

Perasaan tertarik kepada orang lain. interaksi sosial dapat terjalin dengan adanya rasa ketertarikan secara emosi, seperti cinta, penerimaan diri dan kasih sayang.

### 1.7.6 Pengertian Teman Sebaya

Teman sebaya berasal dari dari dua kata yaitu teman dan sebaya. Hetherington menyatakan bahwa “teman sebaya sebagai sebuah kelompok sosial sering didefinisikan sebagai semua orang yang memiliki kesamaan sosial atau yang memiliki kesamaan ciri, seperti kesamaan sosial, atau yang memiliki kesamaan tingkat usia” (dalam Desmita, 2007: 145). Sedangkan menurut Chaplin J.P menyatakan bahwa “teman sebaya adalah teman seusia, sesama, baik secara sah maupun secara psikologis” (dalam Setiawati dan Suparno, 2010: 57). “Teman sebaya merupakan kelompok atau kumpulan yang saling mengisi satu sama lain mempunyai hobi atau kesamaan-kesamaan yang lainnya dan mempunyai usia yang hampir sama” (Aprihastanto, 2013: 12).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa teman sebaya adalah teman yang seumuran yang memiliki kesamaan sosial atau yang memiliki kesamaan ciri.

### 1.7.7 Fungsi Kelompok Teman Sebaya

Ada delapan fungsi dari teman sebaya. Fungsi-fungsi tersebut adalah:

- (1) Mengajarkan kebudayaan dalam *peer group* diajarkan kebudayaan yang berada di tempat itu. Misalkan orang Malaysia masuk ke Indonesia maka teman sebayanya adalah orang Indonesia dan teman sebayanya itu mengajarkan kebudayaan Indonesia.
- (2) Mengajar mobilitas sosial, mobilitas sosial adalah perubahan status yang lain. Dari kelas rendah ke kelas menengah dinamakan mobilitas sosial.

- (3) Menyediakan peran-peran sosial baru, kelompok sebaya memberikan kesempatan bagi anggotanya untuk mengisi peranan sosial yang baru. Anak yang dahulu tidak pernah jadi pemimpin belajar menjadi pemimpin, selain itu juga anak dapat belajar perannya sebagai laki-laki dan perempuan.
- (4) Teman sebaya merupakan sumber informasi bagi orangtua dan guru bahkan masyarakat, teman sebaya dapat menjadi sumber informasi bagi guru dan orang tua tentang hubungan sosial individu dan seseorang yang berprestasi baik dapat dibandingkan dalam kelompoknya.
- (5) Dalam kelompok sebaya individu dapat mencapai ketergantungan antara satu sama lain, dari kelompok sebaya ini mereka dapat merasakan kebersamaan yang terjadi terus menerus sehingga pada akhirnya menjadi tergantung satu sama lain.
- (6) Kelompok teman sebaya mengajarkan moral orang dewasa, mereka menyiapkan diri menjadi orang yang dewasa dengan bertingkah laku seperti orang dewasa namun mereka tidak mau dibilang sebagai orang dewasa. Mereka ingin menunjukkan bahwa mereka dapat melakukan sesuatu yang orang dewasa lakukan tanpa bantuan dari orang dewasa.
- (7) Dalam kelompok sebaya individu dapat mencapai kebebasan sendiri, kebebasan yang dimaksud adalah kebebasan untuk berpendapat dan bertindak untuk menemukan identitas diri. Karena dengan kelompok sebaya ini mereka memiliki tujuan dan keinginan yang sama, berbeda bila mereka berada bersama kelompok orang dewasa mereka tidak akan berani mengungkapkan pendapat karena pemikiran orang dewasa selalu diatas mereka.

- (8) Dalam teman sebaya anak-anak dapat mempunyai organisasi sosial yang baru. Dalam pertemanan sebaya mereka belajar belajar bagaimana menjadi teman, bagaimana berorganisasi, bagaimana berhubungan dengan anggota kelompok lain dan bagaimana menjadi pemimpin dan pengikut (Santosa, 2009: 79-81).

Terdapat pendapat lain terkait dengan fungsi kelompok teman sebaya (*peer group*) tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- (1) Memberi perhatian yang positif dan saran: mengunjungi, memberikan kejutan/hadiah, saran, menawarkan bantuan, tersenyum, membentuk seseorang dari anak lain yang membutuhkan, percakapan umum.
- (2) Memberikan sikap dan penerimaan pribadi: secara fisik dan lisan.
- (3) Sikap tunduk: penerimaan pasif, meniru, sharing, menerima ide orang lain, mengikuti anak lain yang bermain, berkompromi, mengikuti teman yang lain meminta dengan keogan dan kerjasama (kooperatif) (Wulan, 2007 : 32-33).

Dari dua pendapat mengenai fungsi kelompok sebaya dapat disimpulkan bahwa kelompok teman sebaya dapat mengajarkan anak-anak untuk belajar standar moralitas terhadap teman sebayanya, memahami jenis kelamin, sumber informasi, mengajarkan mobilitas sosial, menyediakan peranan sosial, dan membantu untuk mandiri.

#### 1.7.8 Ciri - Ciri Kelompok Teman Sebaya

Dalam kelompok teman sebaya memiliki ciri-ciri seperti berikut:

- (1) Tidak mempunyai struktur organisasi yang jelas karena kelompok sebaya terbentuk secara spontan. Anggota kelompok mempunyai kedudukan yang

sama, tetapi ada satu diantara anggota kelompok yang dianggap sebagai pemimpin yang dianggap pantas dijadikan sebagai pemimpin.

- (2) Bersifat sementara karena tidak ada struktur organisasi yang jelas kelompok ini tidak bertahan lama. Lebih-lebih jika yang menjadi keinginan masing-masing anggota kelompok tidak tercapai atau keadaan yang memisahkan mereka.
- (3) Kelompok sebaya mengajarkan individu tentang kebudayaan, misalnya teman sebaya di sekolah mereka umumnya terdiri dari individu yang berbeda-beda lingkungannya, lalu mereka memasukannya dalam kelompok sebaya sehingga mereka saling belajar secara tidak langsung tentang kebiasaan-kebiasaan itu dan dipilih yang sesuai dengan kelompok, kemudian dijadikan kebiasaan kelompok.
- (4) Anggota adalah individu yang sebaya, contoh konkretnya anak-anak SD, SMP dan SMA, yang mempunyai tujuan, keinginan dan kebutuhan yang sama (Santosa, 2009: 81).

Selain pendapat diatas juga ada yang menyebutkan ciri-ciri kelompok teman sebaya diantaranya “kelompok tersebut tidak memiliki ketua kelompok yang jelas serta struktur organisasi yang tidak pasti, semua anggota kelompok memiliki posisi yang sama” (Ananda, 2014: 11).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan ciri-ciri teman sebaya yaitu tidak adanya struktur organisasi yang jelas, semua anggota kelompok memiliki kedudukan yang sama, bersifat sementara, mengajarkan individu tentang budaya lingkungan dan anggota dengan umur yang sama.

### 1.7.9 Bentuk-bentuk Kelompok Teman Sebaya

Kelompok teman sebaya masih mengalami penggolongan lagi dan kelompok ini bisa beranggotakan besar maupun kecil sesuai dengan proses interaksi yang terjadi antar anggotanya. Menurut Robbins, ada empat jenis kelompok sebaya yang mempunyai peranan penting dalam proses sosialisasi, yaitu: kelompok permainan, gang, klub, klik (*clique*). Adapun penjelasan mengenai keempat jenis kelompok sebaya tersebut adalah sebagai berikut:

#### (1) Kelompok permainan

Kelompok sebaya ini terbentuk secara spontan dan merupakan kegiatan khas anak-anak. Meskipun kegiatan anak-anak pada kelompok permainan itu bersifat khas anak-anak, namun di dalam tercermin pula struktur dan proses masyarakat luas.

#### (2) Gang

Partisipasi remaja dalam kegiatan gang dapat memberikan pengalaman petualangan baru seperti: merokok, mencuri, minum-minuman keras, mengisap ganja dan sebagainya. Mereka yang bergabung dalam kelompok ini adalah mereka yang mempunyai dorongan yang kuat untuk melepaskan diri dari orang tua dan ditunjang oleh solidaritas yang kuat dari kelompok sebayanya.

#### (3) Klub

Kelompok sebaya yang bersifat formal memiliki artian bahwa kelompok tersebut mempunyai organisasi sosial yang teratur serta dalam bimbingan dan pengarahan orang dewasa. Jenis kelompok sebaya seperti ini dinamakan klub



dan yang termasuk dalam kategori ini misalnya perkumpulan kepramukaan, perkumpulan olah raga dan kesenian remaja, organisasi kemahasiswaan, dan lain-lain. Klub merupakan organisasi yang dinilai positif oleh orang tua dan guru sebagai wahana proses sosialisasi anak dan remaja.

(4) Klik (*clique*)

Apabila dua orang atau lebih bergabung dalam hubungan yang sangat akrab, maka dapat dikategorikan kedalam jenis kelompok sebaya yaitu klik (*clique*). Ciri-ciri yang dapat dijumpai dalam jenis kelompok sebaya ini adalah para anggotanya selalu merencanakan untuk berada bersama, mengerjakan sesuatu bersama, dan pergi ke suatu tempat bersama pula (dalam Ahmadi, 2007: 196-167).

Charles H. Cooley membedakan kelompok berdasarkan susunan dan organisasi yaitu:

(1) Kelompok primer

Ciri-ciri kelompok primer diantaranya ialah terjadi hubungan *face to face* atau tatap muka, interaksi sosial diantara para anggotanya lebih erat sehingga seringkali disebut paguyuban (*gemeinschaft*) dan hubungannya tidak didasarkan atas pamrih dan simpati.

(2) Kelompok sekunder

Kelompok sekunder terbentuk atas dasar kesadaran dan kemauan dari para anggotanya, interaksi para anggotanya lebih didasarkan atas pamrih, selalu memperhitungkan rugi laba (dalam Sugiyo, 2006: 66).

Selain itu, terdapat dua jenis kelompok lainnya yaitu:

(1) Kelompok resmi

Kelompok resmi atau sering disebut kelompok formal memiliki ciri-ciri diantaranya mempunyai anggaran dasar rumah tangga tertulis, mempunyai pedoman tingkah laku yang dirumuskan secara tegas dan tertulis, bersifat tidak kekeluargaan, berdasarkan pertimbangan rasional dan objektif.

(2) Kelompok informal

Kelompok informal atau sering disebut kelompok tidak resmi memiliki ciri-ciri diantaranya ialah tidak mempunyai anggaran dasar maupun anggaran rumah tangga, meskipun mempunyai pedoman tingkah laku namun tidak dirumuskan secara tegas dan tertulis, bersifat tidak kekeluargaan, bercorak pertimbangan yang rasional dan objektif (Sugiyono, 2006: 66-67).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa secara umum bentuk kelompok sebaya dapat dikategorikan dalam dua bentuk yaitu kelompok sebaya formal dan informal. Kelompok sebaya formal dibentuk secara teratur dan dikelola oleh orang dewasa yang didalamnya terdapat pengawasan dan arahan dari orang dewasa bagi para anggotanya seperti klub. Sedangkan kelompok sebaya informal pembentukan dan pengelolaannya merupakan wujud dari keinginan anak sendiri tanpa adanya pengawasan dari orang dewasa sehingga pada umumnya kelompok ini terbentuk secara spontan serta tidak terstruktur seperti: kelompok permainan, gang dan klik (*clique*).

#### 1.7.10 Interaksi Sosial antar Teman Sebaya

“Interaksi sosial dengan teman sebaya adalah proses timbal balik antar individu dengan kelompok sosialnya yang seusia, yang didalamnya mencakup adanya keterbukaan dalam kelompok, kerjasama dalam kelompok dan frekuensi hubungan individu dengan kelompok, yang mana dengan interaksi dengan teman sebaya tersebut dapat mengajarkan kepada anak tentang cara bergaul di lingkungan baik dalam lingkungan keluarga, sekolah dan maupun masyarakat” (Setiawati dan Suparno, 2010: 57). Pendapat lain mengenai interaksi sosial dengan teman sebaya yakni “hubungan timbal balik yang dilakukan oleh siswa terhadap teman-temannya di sekolah atau lebih tepatnya interaksi antar sesama siswa baik interaksi di dalam maupun di luar kelas” (Djannah dan Drajat, 2012: 154).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial antar teman sebaya adalah hubungan timbal balik antara dua individu atau lebih dengan tingkat umur yang berdekatan maupun tingkat kedewasaan hampir sama yang saling mempengaruhi, mengubah, memperbaiki perilaku atau sebaliknya.

#### 1.7.11 Pengembangan Interaksi Sosial antar Teman Sebaya

Interaksi sosial dapat terjadi dari segala rentang usia, mulai dari kanak-kanak, remaja, dan dewasa. Interaksi sosial yang dilakukan sejak masa kanak-kanak akan berpengaruh pada interaksi sosial dimasa depannya. Jika pada masa kanak-kanak, individu dapat melakukan interaksi sosial dengan baik, maka dapat dimungkinkan pada masa yang akan datang individu juga dapat melakukan interaksi sosial secara baik pula. Interaksi sosial tidak mungkin terjadi apabila

tidak memenuhi syarat. Syarat dapat terjadinya interaksi sosial ialah kontak sosial dan komunikasi. Dimana kontak sosial merupakan tahap awal dari terjadinya hubungan sosial dan komunikasi merupakan penyampaian suatu informasi dan pemberian tafsiran dan reaksi terhadap informasi yang disampaikan. Penjelasan tentang syarat terjadinya interaksi sosial, yaitu:

- (1) Adanya kontak sosial (*social contact*). Kontak sosial merupakan hubungan antara satu pihak dengan pihak lain yang merupakan awal terjadinya interaksi sosial, dan masing-masing pihak saling bereaksi antara satu dengan yang lain meski tidak harus bersentuhan secara fisik.
- (2) Adanya komunikasi. Komunikasi sosial menyebutkan bahwa tidak selamanya kontak sosial akan menghasilkan interaksi sosial yang baik apabila proses komunikasinya tidak berlangsungnya secara komunikatif. Komunikasi artinya berhubungan atau bergaul dengan orang lain. Contoh: Pesan yang disampaikan tidak jelas, berbelit-belit, bahkan mungkin sama sekali tidak dapat dipahami (Basrowi, 2005: 140-143).

Interaksi sosial dapat dikatakan baik apabila memenuhi beberapa kriteria.

Kriteria dari kemampuan interaksi sosial yang baik yakni

“Individu dapat melakukan kontak sosial yang baik yang ditandai dengan kemampuan individu dalam melakukan percakapan dengan orang lain, saling mengerti, dan mampu bekerjasama dengan orang lain. demikian pula dengan kemampuan melakukan komunikasi dengan orang lain yang ditandai dengan adanya keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, kesamaan, arus pesan yang cenderung dua arah, konteks hubungan tatap muka, tingkat umpan balik yang tinggi, interaksi minimal dua orang, dan adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja” (Permatasari, 2013: 24-25).

Dengan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kriteria interaksi sosial yang baik tersebut dapat dijadikan sebagai dasar atau tolak ukur untuk meningkatkan interaksi sosial antar teman sebaya pada siswa.

Layanan bimbingan dan konseling dibagi menjadi tiga format yakni format klasikal, kelompok bahkan individual. Dalam layanan bimbingan dan konseling terdapat salah satu layanan yang memiliki tujuan untuk membantu siswa dalam menguasai suatu konten atau kompetensi tertentu di bidangnya, salah satunya ialah kompetensi terkait dengan interaksi sosial. Seperti salah satu penelitian yang menyatakan bahwa “kemampuan interaksi sosial dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik sosiodrama” (Yuliana, 2011). Jadi interaksi sosial dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan dan konseling yakni layanan penguasaan konten.

Layanan penguasaan konten tersebut merupakan salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang dilaksanakan secara klasikal. Materi dalam layanan penguasaan konten yang dapat diberikan kepada siswa dalam bidang sosial salah satunya ialah hubungan dengan teman sebaya. Oleh sebab itulah peneliti memilih layanan penguasaan konten sebagai wadah untuk meningkatkan interaksi sosial antar teman sebaya.

Dalam layanan penguasaan konten terdapat beberapa teknik atau metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial antar teman sebaya. Dari beberapa teknik yang ada, salah satu teknik yang digunakan ialah teknik permainan. “Aktivitas individu tidak lepas dari dunia bermain dan permainan.

Kegiatan bermain akan terus terjadi menyesuaikan dengan kebutuhan dan kepentingan perkembangan hidupnya” (Cahyati, 2015: 3).

Geldard & Geldard menyebutkan beberapa fungsi dari penggunaan media permainan dalam konseling anak, diantaranya ialah sebagai berikut:

- (1) Mendapatkan penguasaan diri atas permasalahan yang dihadapi.
- (2) Mendapatkan kekuatan dalam dirinya.
- (3) Mengekspresikan emosinya.
- (4) Membentuk pemecahan masalah dan kemampuan membuat keputusan.
- (5) Membangun kemampuan sosial.
- (6) Membangun *self concept* dan *self esteem*.
- (7) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
- (8) Menambah wawasan. (dalam Suwarjo dan Eliasa, 2011: 15)

Dari beberapa fungsi media permainan yang telah disebutkan di atas terdapat beberapa fungsi yang berkaitan dengan interaksi sosial yakni fungsi membangun kemampuan sosial dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Dengan dua fungsi tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik permainan dapat digunakan untuk pengembangan interaksi sosial. Hal tersebut didukung dengan penelitian menyatakan bahwa “terdapat pengaruh permainan kelompok terhadap kemampuan interaksi sosial siswa (Amriani, dkk, 2014: 14). Oleh sebab itulah teknik permainan dalam layanan penguasaan konten dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial antar teman sebaya.

## **1.8 Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan**

Pada bagian ini akan dibahas tentang layanan penguasaan konten, teknik permainan, dan layanan penguasaan konten teknik permainan.

### 1.8.1 Layanan Penguasaan Konten

Pada bagian ini akan dibahas tentang pengertian layanan penguasaan konten, tujuan layanan penguasaan konten, fungsi layanan penguasaan konten, materi layanan penguasaan konten, tahap layanan penguasaan konten.

#### 1.8.1.1 *Pengertian Layanan Penguasaan Konten*

“Layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun dalam kelompok) untuk menguasai keberanian atau kompetensi tertentu melalui belajar” (Prayitno, 2004: 2). Menurut ahli lain layanan penguasaan konten adalah “layanan bantuan yang diberikan (baik kelompok maupun individu) untuk mengatasi berbagai kesulitan yang dihadapi individu dalam masalah belajar, yang didalamnya mencakup kesulitan dari luar atau dari dalam diri individu itu (Nirwana, 2012: 76). “Layanan pembelajaran (penguasaan konten) yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik (klien/konseli) mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta berbagai aspek tujuan dan kegiatan belajar lainnya” (Sukardi, 2008: 62).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten merupakan salah satu layanan dalam bimbingan konseling dengan format klasikal yang diberikan kepada individu untuk menguasai kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar yang berguna dalam kehidupan di sekolah, keluarga dan masyarakat.

### **1.8.1.2 Tujuan Layanan Penguasaan Konten**

Tujuan umum layanan penguasaan konten adalah “menambah wawasan dan pemahaman, mengarahkan penilaian dan sikap, menguasai cara atau kebiasaan tertentu, untuk memenuhi kebutuhannya dan mengatasi masalah-masalahnya” (Prayitno, 2004: 2). Dengan penguasaan konten tersebut, individu akan lebih mampu menjalani kehidupannya secara efektif. “Layanan penguasaan konten bertujuan agar siswa memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan dan materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan dan perkembangan dirinya” (Sukardi, 2008: 62).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari layanan penguasaan konten adalah dikuasainya suatu konten tertentu oleh siswa atau peserta didik. Layanan penguasaan konten ini diperlukan oleh individu atau klien untuk menambah wawasan dan pemahaman, mengarahkan penilaian sikap, menguasai cara-cara kebiasaan tertentu, untuk memenuhi kebutuhan dan mengatasi masalah-masalahnya.

### **1.8.1.3 Fungsi Layanan Penguasaan Konten**

Fungsi layanan penguasaan konten yakni “fungsi pemeliharaan dan pengembangan berarti memelihara sesuatu yang baik (positif) yang ada dalam diri individu (siswa), baik hal itu merupakan bawaan maupun hasil perkembangan yang telah dicapai selama ini” (Prayitno, 2004: 4).

Sama dengan hal tersebut, Mugiarto (2012: 33) juga menjelaskan bahwa fungsi dari layanan penguasaan konten ialah fungsi pengembangan dan



pemeliharaan. Fungsi tersebut berarti bahwa layanan yang diberikan dapat membantu para klien dalam memelihara dan mengembangkan keseluruhan pribadinya secara mantap, terarah, dan berkelanjutan. Dengan demikian klien dapat memelihara dan mengembangkan berbagai potensi dan kondisi yang positif dalam rangka perkembangan dirinya secara mantap dan berkelanjutan.

#### ***1.8.1.4 Materi Layanan Penguasaan Konten***

Menurut Prayitno (2004: 6-7) menyebutkan isi dari layanan penguasaan konten mencakup “(a) pengembangan kehidupan pribadi, (b) pengembangan hubungan sosial, (c) pengembangan kegiatan belajar, (d) pengembangan kegiatan belajar, (e) pengembangan dan perencanaan karir, (f) pengembangan kehidupan berkeluarga, (g) pengembangan kehidupan beragama”. Sejalan dengan hal tersebut, akan dijelaskan lebih rinci mengenai materi layanan penguasaan konten ke dalam empat bidang bimbingan meliputi:

##### **(1) Layanan penguasaan konten dalam bidang pribadi**

Kegiatannya meliputi kegiatan pengembangan pemahaman dan keterampilan untuk memantapkan diri siswa. Misalnya materi tentang kebiasaan dan sikap dalam beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, pengenalan dan penerimaan perubahan pertumbuhan fisik dan psikis, pengenalan tentang bakat dan minat, dan pengenalan mengenai kelemahan dan kelebihan diri, kemampuan mengambil keputusan dan pengarahan diri, perencanaan dan penyelenggaraan hidup sehat.

(2) Layanan penguasaan konten dalam bidang bimbingan sosial

Kegiatannya meliputi kegiatan pengembangan pemahaman dan keterampilan untuk memantapkan pada diri siswa. Misalnya materi tentang kemampuan berkomunikasi, kemampuan bertingkah laku dan berhubungan sosial, dan hubungan dengan teman sebaya, pemahaman dan pelaksanaan disiplin dan peraturan sekolah, pengenalan dan pemahaman pola hidup sederhana dan bergotong royong.

(3) Layanan penguasaan konten dalam bidang bimbingan belajar

Kegiatannya meliputi kegiatan pengembangan motivasi, sikap, dan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan belajar, program pengajaran perbaikan, dan program pengayaan. Misalnya materi tentang peningkatan motivasi belajar, peningkatan keterampilan belajar, dan pengembangan sikap dan kebiasaan belajar.

(4) Layanan penguasaan konten dalam bidang bimbingan karier

Kegiatannya meliputi kegiatan pengembangan pemahaman, sikap, dan kebiasaan belajar, program pengajaran perbaikan, dan program pengayaan yang diharapkan dapat memantapkan diri siswa. Misalnya materi tentang pilihan karier, informasi karier/pekerjaan, dan informasi lembaga-lembaga keterampilan (Supriyo, 2010: 40-43).

Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa materi yang dapat diberikan dalam layanan penguasaan konten pada dasarnya mencakup empat bidang dalam bimbingan dan konseling yaitu pribadi, sosial, belajar dan karir.

### **1.8.1.5 Pendekatan Layanan Penguasaan Konten**

Dalam pemberian layanan, konselor menegakkan dua nilai proses pembelajaran yakni *high-touch* dan *high-tech*.

#### **(1) High-Touch**

Yakni sentuhan-sentuhan tingkat tinggi (*high touch*) yang menyangkut aspek-aspek kepribadian dan kemanusiaan siswa terutama aspek-aspek afektif, semangat, nilai-nilai, dan moral, melalui implementasi oleh konselor berupa (a) kewibawaan, (b) kasih sayang dan kebutuhan, (c) keteladanan, (d) pemberian penguatan, (e) tindakan tegas yang terdidik.

#### **(2) High-Tech**

Yakni teknologi tinggi (*high tech*) guna menjamin kualitas penguasaan konten, melalui implementasi konselor berupa (a) materi pembelajaran, (b) metode pembelajaran, (c) alat bantu pembelajaran, (d) lingkungan pembelajaran, (e) penilaian hasil pembelajaran (Tohirin, 2015: 154-155).

### **1.8.1.6 Tahap-tahap Layanan Penguasaan Konten**

Secara umum, tahapan dalam layanan penguasaan konten melalui “tahap perencanaan program, pelaksanaan program, evaluasi, pelaksanaan program, analisis hasil evaluasi, dan tindak lanjut pelaksanaan program” (Supriyo, 2010: 43). Prayitno (2004: 15) bahwa dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten melalui tahap-tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, analisis hasil evaluasi, dan laporan. Untuk lebih jelasnya dibawah ini merupakan penjelasan dari masing-masing tahapan pelaksanaan layanan penguasaan konten.

(1) Perencanaan

Tahap ini mencakup: (a) menetapkan subjek (siswa) yang akan dilayani (menjadi peserta layanan), (b) menetapkan dan menyiapkan konten yang akan dipelajari secara rinci, (c) menetapkan proses dan langkah-langkah layanan, (d) menetapkan dan menyiapkan fasilitas layanan termasuk media dengan perangkat keras dan lunaknya, dan (e) menyiapkan kelengkapan administrasi.

(2) Pelaksanaan

Tahap ini mencakup: (a) melaksanakan kegiatan layanan melalui pengorganisasian proses pembelajaran penguasaan konten, (b) mengimplementasikan *high touch* dan *high tech* dalam proses pembelajaran.

(3) Evaluasi

Tahap ini mencakup: (a) menetapkan materi evaluasi, (b) menetapkan prosedur evaluasi, (c) menyusun instrumen evaluasi, (d) mengaplikasikan instrumen evaluasi, (e) mengolah hasil aplikasi instrumen.

(4) Analisis hasil evaluasi

Tahap ini mencakup: (a) menetapkan standar evaluasi, (b) melakukan analisis dan menetapkan hasil evaluasi.

(5) Tindak lanjut

Tahap ini mencakup: (a) menetapkan jenis dan arah tindak lanjut, (b) mengomunikasikan rencana tindak lanjut kepada siswa dan pihak-pihak lain yang terkait, dan (c) melaksanakan rencana tindak lanjut.

#### (6) Laporan

Tahap ini yang mencakup: (a) menyusun laporan pelaksanaan layanan penguasaan konten, (b) menyampaikan laporan kepada pihak-pihak terkait (khususnya kepala sekolah atau madrasah) sebagai penanggung jawab utama layanan bimbingan dan konseling di sekolah atau madrasah, dan (c) mendokumentasikan laporan layanan.

Agar pelaksanaan layanan penguasaan konten berjalan dengan baik dan lancar. Diperlukannya tahapan atau langkah-langkah yang sistematis dan jelas. Tahapan tersebut dapat dijadikan sebagai pedoman untuk melaksanakan layanan penguasaan konten dan memudahkan bagi pelaksana untuk mengetahui hal-hal yang harus dilakukan sebelum, selama dan setelah memberikan layanan tersebut. Apabila dalam pemberian layanan tersebut tidak sesuai dengan tahapan yang telah dijelaskan di atas maka dimungkinkan nantinya tujuan dari dilaksanakannya layanan tersebut tidak tercapai secara maksimal.

### 1.8.2 Teknik Permainan

Pada bagian ini akan membahas tentang pengertian permainan, jenis-jenis permainan, manfaat permainan, faktor yang mempengaruhi permainan, macam-macam permainan yang akan dilaksanakan.

#### 1.8.2.1 Pengertian Permainan

Ismail (2006: 15) menjelaskan bahwa “bermain memiliki dua pengertian yang harus dibedakan. Bermain menurut pengertian pertama dapat bermakna sebagai sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari “menang-kalah” (*play*). Sedangkan yang kedua disebut sebagai aktivitas bermain

yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian “menang-kalah” (*games*)”. Santrock mendefinisikan “permainan (*play*) adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri” (dalam Suwarjo dan Eliasa, 2012: 2). Sedangkan menurut Romlah (2001: 118) “permainan merupakan cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya”. Apa yang dipelajarinya ini disimpan dalam pikirannya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang tanpa disadari.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang mengasyikkan dan memuaskan bagi anak untuk mempelajari sesuatu, membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

#### **1.8.2.2 Jenis-jenis Permainan**

Kathlen Stassen Berger menjelaskan bahwa kegiatan bermain pada seorang anak dibedakan menjadi:

(1) *Sensory motor play*

Adalah kegiatan bermain yang mengandalkan indera dan gerakan tubuh.

(2) *Mastery play*

Adalah kegiatan bermain untuk menguasai keterampilan tertentu dengan melalui pengulangan-pengulangan.

(3) *Rough and tumble play*

Adalah kegiatan bermain yang cenderung kasar seperti contohnya bergelutan, bergulingan, saling dorong dan sebagainya.

(4) *Social play*

Adalah kegiatan bermain bersama yang didalamnya terdapat interaksi dalam kelompok, peserta dalam kelompok mampu melibatkan diri dalam kerjasama dan ikut bermain.

(5) *Dramatic play*

Adalah kegiatan bermain yang mulai muncul sejalan dengan kemampuan anak untuk berfikir simbolik (dalam Suwarjo dan Eliasa, 2012: 6-7).

Pendapat ini sejalan dengan Gordan & Browne yang menjelaskan bahwa kegiatan bermain ditinjau dari dimensi perkembangan sosialnya, digolongkan menjadi 4 bentuk, yaitu:

- (1) Bermain soliter, yaitu bermain sendiri tanpa dibantu oleh individu lain.
- (2) Bermain paralel, yaitu bermain sendiri namun berdampingan. Jadi tidak ada interaksi anak satu dengan anak yang lain. Selama bermain, anak sering menirukan apa yang dilakukan oleh temannya. Dengan meniru anak belajar tema bermain yang dimiliki anak lain.
- (3) Bermain asosiatif, terjadi bila anak bermain bersama dalam kelompoknya, seperti bermain bola bersama.
- (4) Bermain kooperatif, terjadi bila anak-anak mulai aktif menggalang teman untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan permainan (dalam Suwarjo dan Eliasa, 2011: 6).

Bermain merupakan sebuah kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak yang menimbulkan rasa senang dalam diri. Kegiatan ini dapat dilakukan oleh segala rentang usia (anak-anak, remaja, dan dewasa) dengan jenis permainan yang berbeda pula. Permainan dapat dibedakan menjadi beberapa jenis dilihat dari berbagai sudut pandang. Dari dua pendapat diatas dapat dilihat bahwa jenis permainan dapat dibedakan menurut jenis kegiatan dan dimensi perkembangan sosialnya. Jenis permainan yang dilihat dari jenis kegiatannya meliputi *sensory motor play, mastery play, rough and tumble play, social play, dramatic play*. Sedangkan jenis permainan dilihat dari dimensi perkembangan sosialnya ialah bermain soliter, bermain paralel, bermain asosiatif, dan bermain kooperatif.

### **1.8.2.3 Manfaat Permainan**

Menurut Freeman dan Utami Munandar menyebutkan bahwa beberapa Ahli Psikologi dan Sosiologi mengemukakan mengenai manfaat bermain, diantaranya adalah sebagai berikut:

- (1) Sebagai penyalur energi berlebih yang dimiliki anak (Sciller & Spericer).
- (2) Sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak dewasa (Karl Groos).
- (3) Sebagai pelanjut citra kemanusiaan (Stanley Hall).
- (4) Untuk membangun energi yang hilang (Lazarus).
- (5) Untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak diperolehnya (Mazhab Psikoanalisis).
- (6) Bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosi-emosinya, yang dalam realitas tidak dapat diungkapkannya.
- (7) Memberi stimulus pada pembentukan kepribadian.



- (8) Kepribadian terus berkembang dan untuk pertumbuhan yang normal, perlu ada rangsangan (stimulus), dan bermain memberikan stimulus ini untuk pertumbuhan (Appleton) (dalam Ismail, 2006: 16-18).

Selain itu ada beberapa manfaat bermain pada anak-anak lainnya:

- (1) Perkembangan aspek fisik. Anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan, anak dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan, sehingga ia tidak merasa gelisah. Dengan demikian otot-otot tubuh akan tumbuh menjadi kuat.
- (2) Perkembangan aspek motorik kasar dan halus.
- (3) Perkembangan aspek sosial. Ia akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral yang dianut oleh masyarakat.
- (4) Perkembangan aspek emosi atau kepribadian. Anak mendapat kesempatan untuk melepaskan ketegangan yang dialami, perasaan tertekan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang muncul dalam dirinya. Setidaknya akan membuat anak relaks.
- (5) Perkembangan aspek kognisi. Anak belajar konsep dasar, mengembangkan daya cipta, memahami kata-kata yang diucapkan oleh teman-temannya.
- (6) Mengasah ketajaman penginderaan, menjadikan anak kreatif, kritis dan bukan anak yang acuh tak acuh terhadap kejadian disekelilingnya.
- (7) Sebagai media terapi, selama bermain perilaku anak-anak akan tampil bebas dan bermain adalah sesuatu yang secara alamiah sudah dimiliki oleh seorang anak.

- (8) Sebagai media intervensi, untuk melatih kemampuan-kemampuan tertentu dan sering digunakan untuk melatih konsentrasi pada tugas tertentu, melatih konsep dasar (Zellawati, 2011: 166-167).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan memiliki beberapa manfaat diantaranya berkembangnya beberapa aspek dalam diri seseorang diantaranya ialah aspek fisik, aspek motorik kasar dan halus, aspek sosial, aspek emosi, aspek kognisi. Selain itu juga permainan memiliki manfaat sebagai sebuah media yakni media terapi dan media intervensi.

#### **1.8.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Permainan**

Menurut Ellizabeth B. Hurlock, ada delapan faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak, yaitu:

(1) Kesehatan

Semakin sehat anak, semakin banyak energi untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga.

(2) Perkembangan motorik

Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

(3) Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang anak yang kurang pandai dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan.

(4) Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan, dan lebih menyukai permainan dan olahraga ketimbang berbagai jenis permainan lain.

(5) Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya. Hal ini disebabkan karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang yang memadai.

(6) Status sosial ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal. Sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal.

(7) Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama tergantung kepada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

(8) Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, didominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura; banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif (dalam Ismail, 2006: 43-46).

Terdapat pendapat lain yang menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak:

(1) Kesehatan

Anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang membutuhkan banyak energi.

(2) Intelegensi

Intelegensi sebagai cerminan kecerdasan pada anak-anak, dapat dilihat dari aktivitasnya. Anak-anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya berpikir mereka, misalnya permainan drama, menonton film, atau membaca bacaan yang bersifat intelektual.

(3) Jenis kelamin

Laki-laki dan perempuan yang memiliki permainan yang berbeda. Laki-laki kebanyakan memilih permainan yang banyak mengeluarkan energi dan tantangan, sementara anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari-lari, atau kegiatan fisik yang lain.

(4) Lingkungan

Lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah akan mempengaruhi jenis permainan yang akan dipilih oleh anak. Sebagai contoh anak yang dibesarkan di lingkungan kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang.

(5) Status sosial ekonomi

Kondisi sosial ekonomi keluarga dapat menjadi masukan bagi anak untuk memilih permainan yang akan dilakukan. Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah (Sukadi, 2012: 3).

Dari kedua pendapat tersebut dapat dilihat bahwa pada dasarnya terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak diantaranya ialah kesehatan, intelegensi, jenis kelamin, lingkungan, dan status sosial ekonomi. Selain itu juga terdapat faktor lain yakni perkembangan motorik, jumlah waktu bebas, dan peralatan permainan.

#### ***1.8.2.5 Macam-macam Permainan yang akan Dilaksanakan***

Macam-macam permainan sosial yang membutuhkan komunikasi, interaksi, dan kerjasama untuk dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1.8.2.5.1 Kata Berantai (Suwarjo dan Eliasa, 2011: 38-40)**

- (1) Tujuan: Memahami bahwa semakin banyak media perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan, maka semakin besar kemungkinan itu terdistorsi.
- (2) Waktu: 20 menit.
- (3) Jenis permainan: Games komunikasi dan kompetensi
- (4) Langkah Permainan:
  - (a) Fasilitator membagi peserta menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang sama.
  - (b) Minta masing-masing kelompok untuk berdiri berbanjar dengan pemimpin kelompok berada di paling ujung.
  - (c) Fasilitas membisikkan sebuah kalimat kepada masing-masing pemimpin kelompok.
  - (d) Tugas pemimpin kelompok adalah menyampaikan kalimat tersebut kepada anggota kelompoknya, tetapi hanya boleh diulangi sebanyak dua kali.

(e) Kemudian kalimat tersebut disampaikan secara berantai oleh anggota kelompok lainnya.

(f) Kelompok yang berhasil menjaga pesan fasilitator adalah pemenangnya.

(5) Variasi:

Level permainan bisa ditingkatkan dengan membisikkan sebuah kalimat, misalnya:

(a) Pak Rudi tidak bisa ke kantor, karena motornya mogok dan sekarang di bengkel. Di jalan ada perbaikan, batu-batu berserakan. Para penjual makanan menutupi dagangannya dengan plastik. Pak Rudi bertemu dengan Pak Rahmat yang juga sedang menunggu motornya di bengkel.

(b) Denda setiap pelanggaran lalu lintas dua juta rupiah, bulan ini para pengajar mengalami kenaikan gaji, dan kini setiap sabtu Sekolah Menengah diliburkan.

(c) Kalimat Lain bisa disesuaikan dengan keinginan fasilitator.

(6) Evaluasi dan Refleksi :

(a) Mulai dari siapakah dalam kelompok yang kalimatnya tidak sempurna?

(b) Bagaimana hasil akhir dari kalimat berantai?

(c) Apakah makna dari permainan ini?

(7) Poin Belajar:

Melalui berbagai pertanyaan dan diskusi, Konselor/Guru BK/Fasilitator memfasilitasi peserta untuk menemukan poin-poin belajar tentang komunikasi efektif, konsentrasi, kemampuan daya ingat masing-masing.

#### 1.8.2.5.2 *Our Picture* (Suwarjo dan Eliasa, 2011: 40-41)

(1) Tujuan: Peserta dapat mengetahui bahwa komunikasi akan dapat berjalan efektif apabila antar anggota terjalin komunikasi yang baik, peserta dapat merasakan apabila pesan tidak jelas, maka tujuan kelompok tidak tercapai, peserta saling bekerjasama untuk menciptakan gambar yang baik.

(2) Waktu: 30 menit.

(3) Bahan: Spidol, kertas/papan tulis.

(4) Langkah Permainan:

(a) Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok.

(b) Semua anggota didalam kelompok tidak boleh berbicara

(c) Peserta 1 menggambar 1 x goresan, dilanjutkan dengan peserta 2, 3, 4, dst apabila telah selesai, kembali ke peserta 1.

(5) Evaluasi dan Refleksi:

(a) Adakah yang melanggar urutan goresan?

(b) Mulai dari urutan peserta ke berapa, gambar mulai terbentuk?

(c) Apakah peserta pertama sudah mempunyai gambaran awal akan gambar yang dibuatnya?

(d) Apakah gambar sesuai dengan harapan peserta?

(e) Bagaimana rasanya menjadi peserta terakhir?

(f) Apa makna dari permainan ini?

(6) Poin Belajar:

Melalui berbagai pertanyaan dan diskusi, Konselor/Guru BK/Fasilitator memfasilitasi peserta untuk menemukan poin-poin belajar, sebagai berikut:

- (a) Peserta merasakan bahwa tujuan kelompok tidak akan tercapai apabila komunikasi tidak efektif, dikarenakan sesama anggota kelompok tidak boleh bicara.
- (b) Peserta merasa bahwa dalam kelompok harus ada pemimpin.
- (c) Peserta merasakan bahwa dengan tidak jelasnya pesan yang disampaikan, maka tujuan tidak akan tercapai.

#### **1.8.2.5.3 Perjalanan Tiga Orang Cacat (Suwarjo dan Eliasa, 2011: 42-43)**

- (1) Tujuan: Permainan ini melatih peserta agar mampu berkomunikasi secara efektif dengan segala keterbatasan yang ada sehingga mereka mampu mencapai tujuan yang diidamkan para kesulitan berarti.
- (2) Waktu: 15 menit.
- (3) Alat/Bahan: Penutup mata, penutup telinga, rafia untuk jalur lintasan, barang-barang untuk dijadikan rintangan dalam jalur peserta.
- (4) Langkah Permainan:
  - (a) Peserta diminta membentuk kelompok berjumlah tiga orang.
  - (b) Setiap anggota didalam kelompok itu akan berperan sebagai si tuli, si lumpuh dan si buta.
  - (c) Tugas mereka adalah berjalan melewati jalur lintasan yang berperintang secara bersama-sama.
  - (d) Si tuli tidak bisa mendengar, tetapi masih bisa bersuara; si buta tidak bisa melihat, tetapi masih bisa mendengar dan berbicara, sedangkan si lumpuh masih bisa melihat, berbicara dan mendengar.



(5) Poin Belajar:

Melalui berbagai pertanyaan dan diskusi, Konselor/Guru BK/Fasilitator memfasilitasi peserta untuk menemukan poin-poin belajar, sebagai berikut:

- (a) Kesuksesan kelompok tersebut tergantung pada kekompakan dan kreatifitas kelompok untuk berkomunikasi efektif dan bergerak secepat mungkin.
- (b) Komunikasi tidak melihat kelengkapan dari anggota badan, yang penting adalah kekuatan unsur-unsur dalam berkomunikasi.

**1.8.2.5.4 Berdiri Bersama (Suwarjo dan Eliasa, 2011: 44-45)**

(1) Tujuan: Melatih berfikir bersama untuk memecahkan masalah bersama.

(2) Waktu: 20 menit.

(3) Langkah Permainan:

- (a) Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok.
- (b) Semua kelompok diminta duduk saling membelakangi.
- (c) Semua kelompok diminta berdiri bersama, tetapi tidak boleh meminta bantuan apapun (misalnya tangan) untuk berdiri.
- (d) Posisi tangan bergandengan membentuk mata rantai yang tidak terputus.

(4) Variasi:

Setelah dilakukan dalam kelompok kecil, maka selanjutnya berkembang dalam kelompok besar.

(5) Evaluasi dan Refleksi:

- (a) Adakah kesulitan dalam melakukan permainan ini?
- (b) Adakah peserta yang melanggar peraturan?

(c) Apakah makna dari permainan ini?

(6) Poin Belajar:

Melalui berbagai pertanyaan dan diskusi, Konselor/Guru BK/Fasilitator memfasilitasi peserta untuk menemukan poin-poin belajar, sebagai berikut:

- (a) Rasa kebersamaan adalah awal dari bisa bangkit bersama. Kekompakan kelompok mempermudah proses menuju tindakan yang diinginkan.
- (b) Rasa kebersamaan salah satunya adalah menyetarakan keinginan sendiri dengan orang lain. Jika disamping kanan atau kirinya tidak seimbang kekuatannya, maka harus diatur dikondisikan sama agar serempak. Tangan yang menyatu sebagai mata rantai bisa menjadi sumber kekuatan. Tumpuan orang yang ingin berdiri dari posisi duduk biasanya dengan tangan.
- (c) Dalam keadaan ini, penopangnya adalah kaki. Itulah sebabnya, apabila kelompok ingin berhadil, harus mengandalkan kekuatan tangan yang sudah terjalin.

#### **1.8.2.5.5 Memindahkan Botol dengan Tali (Suwarjo dan Eliasa, 2011: 69-70)**

- (1) Tujuan: Untuk melatih kerjasama dan kecerdikan peserta dalam menggunakan alat yang tersedia untuk menyelesaikan tugas.
- (2) Waktu: 15 menit.
- (3) Alat/Bahan: Potongan tali rafia sepanjang 2 meter, botol minuman yang kosong.
- (4) Jenis permainan: Games komunikasi dan kompetensi.

(5) Langkah Permainan:

- (a) Bagi peserta menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota genap, minimal 4 orang.
- (b) Minta peserta berdiri melingkar dan taruh botol minuman ditengah-tengahnya.
- (c) Bagikan satu potong rafia untuk setiap dua anggota peserta.
- (d) Tugas masing-masing kelompok adalah memindahkan botol dari tempat mereka berdiri ke tempat yang telah ditentukan dengan menggunakan tali rafia yang telah disediakan.
- (e) Peraturan adalah peserta tidak boleh mengikatkan tali ke botol.
- (f) Jika di tengah perjalanan botol jatuh, maka kelompok tersebut harus mengulang dari awal.
- (g) Kelompok yang berhasil memindahkan botol dengan waktu paling singkat adalah pemenangnya.

(6) Variasi:

Untuk meningkatkan level, berilah air dalam botol. Pindahkan botol tanpa menumpahkan air di dalamnya.

(7) Evaluasi dan Refleksi:

- (a) Siapa yang memimpin dalam kelompok?
- (b) Adakah *trial* dan *error* dalam permainan ini?
- (c) Apakah makna dari permainan ini?

(8) Poin Belajar:

Melalui berbagai pertanyaan dan diskusi, Konselor/Guru BK/Fasilitator memfasilitasi peserta untuk menemukan poin-poin belajar yaitu berfikir cerdas dalam menghadapi masalah yang dihadapi kelompok agar segera terpecahkan, yaitu memindahkan botol dengan tali.

**1.8.2.5.6 Memutar Botol (Yuniati, 2013: 53-54)**

- (1) Tujuan: Dengan permainan ini peserta dapat bergembira, sekaligus saling berkenalan
- (2) Waktu: 30-40 menit
- (3) Alat/Bahan: Satu botol kosong
- (4) Langkah Permainan:
  - (a) Peserta dipersilahkan untuk duduk di lantai dan membentuk satu lingkaran.
  - (b) Fasilitator menanyakan kesediaan salah satu peserta untuk menjadi relawan yang 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).

#### 1.8.2.5.7 Siapa yang Mempunyai Sifat Seperti Itu? (Yuniati, 2013: 55)

- (1) Tujuan : Membantu 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) Waktu: 45-60 menit.
- (3) Alat/Bahan: Kertas dan pensil/bolpoin.
- (4) Langkah Permainan :
  - (a) Peserta menyiapkan satu lembar kertas dan satu bolpoin.
  - (b) Pilihlah tiga kata sifat yang cocok untuk menggambarkan watak atau kepribadian masing-masing peserta.
  - (c) Kertas dilipat dua kali dan dilemparkan ke lantai di tengah lingkaran peserta.
  - (d) Ambillah masing-masing salah satu lipatan kertas dari tumpukan dan membukanya.
  - (e) Bacalah isinya satu persatu dengan keras. Semua peserta menebak siapa gerangan yang memiliki sifat seperti yang dituliskan di kertas itu.
  - (f) Penulis kertas sedang menjadi pusat pembicaraan di kelompok, sebaiknya jangan dulu mengaku, dia dapat dengan bebas mendengarkan pendapat orang lain, 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.

- (g) Penulis kertas yang menentukan apakah dan kapan dia akan mengaku diri atau tidak.

### 1.8.3 Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Permainan

“Layanan penguasaan konten adalah layanan bantuan yang diberikan kepada individu (siswa) baik sendiri maupun kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar yang berguna dalam kehidupan di sekolah, keluarga, dan masyarakat” (Faishal dkk, 2014: 108). Dan “permainan adalah aktivitas yang tujuannya memperoleh kesenangan yang di lakukan oleh sekelompok orang, yang di dalamnya terdapat peraturan main yang harus di sepakati dan mendorong terjadinya interaksi antar individu” (Latifah dan Anita: 2014: 120).

Dari dua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan dengan konten teknik permainan merupakan layanan dalam bimbingan dan konseling dalam bentuk klasikal yang berguna untuk menguasai kompetensi tertentu melalui kegiatan permainan.

Dalam melaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan, memiliki beberapa prosedur pelaksanaan agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan terstruktur. Prosedur pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan ialah sebagai berikut:

- (1) Pembentukan hubungan baik
- (2) Memperkenalkan permainan
- (3) Apersepsi
- (4) Menjelaskan prosedur permainan

- (5) Inti permainan
- (6) Menanyakan kesan
- (7) Penyampaian makna permainan

## 1.9 Kerangka Berfikir Penelitian

Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam berinteraksi sosial dengan teman sebaya. Ada siswa yang mampu berinteraksi dengan baik terhadap teman sebayanya dan sebaliknya ada siswa yang kurang dapat berinteraksi dengan teman sebaya. Siswa yang rendah/kurang baik dalam berinteraksi sosial antar teman sebaya dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Restyowati (2010: 5) menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya interaksi sosial antar teman sebaya siswa diantaranya ialah “adanya perasaan malu yang dimiliki oleh siswa, tidak tahu bagaimana cara untuk memulai pembicaraan dengan teman, takut tidak direspon oleh teman ketika berinteraksi, memiliki pengalaman buruk dengan teman sebelumnya”. Dari beberapa faktor tersebut, diperoleh beberapa bentuk ketidakmampuan berinteraksi sosial.

Kemampuan berinteraksi sosial yang rendah ini dapat ditingkatkan melalui proses bimbingan. Salah satu media yang dapat digunakan ialah dengan cara pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik permainan. Hal ini sesuai dengan tujuan dari layanan penguasaan konten itu sendiri yaitu menguasai konten atau kompetensi tertentu. Seperti yang dijelaskan oleh Tohirin (2015: 153) bahwa tujuan dari layanan penguasaan konten yaitu “agar siswa menguasai aspek-aspek konten (kemampuan atau kompetensi) tertentu secara terintegrasi”. Kompetensi

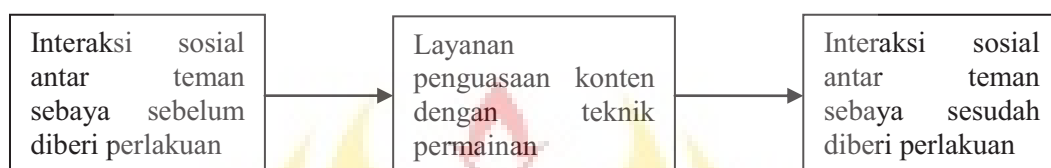
yang dikuasai oleh siswa dalam yang dalam hal ini ialah kompetensi interaksi sosial antar teman sebaya. Sejalan dengan hal tersebut, Supriyo (2010: 41) menjelaskan bahwa salah satu materi dalam layanan penguasaan konten dalam bidang bimbingan khususnya bidang sosial ialah materi terkait dengan kemampuan bertingkah laku dan berhubungan sosial serta hubungan dengan teman sebaya.

Geldard & Geldard menyebutkan beberapa fungsi dari permainan diantaranya yaitu “untuk membangun kemampuan sosial, membentuk pemecahan masalah dan kemampuan membuat keputusan” (dalam Suwarjo dan Eliasa, 2011: 15). Sejalan dengan hal tersebut dalam penelitian yang dilakukan oleh Amriani dkk (2014: 13) menjelaskan bahwa “teknik permainan kelompok akan dapat membangun suasana yang hangat dalam hubungan antar anggota kelompok sekaligus suasana kebersamaan”. Hal tersebut berarti bahwa interaksi sosial antar teman sebaya siswa dapat berubah menjadi lebih baik melalui permainan. Dalam pelaksanaannya, siswa akan dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial antar teman sebaya dengan cara mengerjakan tugas dan diberikan dalam bentuk kelompok kecil maupun kelompok besar yang didalamnya terdapat kontak sosial, komunikasi, dan adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi, sehingga siswa dapat terlatih untuk melakukan interaksi sosial yang benar dan dapat dimanfaatkan dalam kesehariannya.

Dari uraian diatas, peneliti bermaksud untuk memberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan untuk meningkatkan interaksi sosial antar teman sebaya. Teknik permainan dalam layanan penguasaan konten dipilih



peneliti karena salah satu manfaat yang dapat dirasakan oleh siswa apabila berhasil dalam menerapkan perilaku baru pada keadaan atau kondisi nyata yaitu ruang lingkup dalam berteman menjadi lebih luas dan mengetahui pentingnya kelompok.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

### 1.10 Hipotesis Penelitian

“Hipotesis merupakan jawaban sementara atau teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data” (Sugiyono, 2013: 96). Berdasarkan pengertian tersebut peneliti merumuskan hipotesis sementara yaitu layanan penguasaan konten dengan teknik permainan efektif untuk meningkatkan interaksi sosial antar teman sebaya pada siswa kelas XI program keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Purbalingga.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian interaksi sosial antar teman sebaya pada siswa kelas XI program keahlian Administrasi Perkantoran 3 SMK Negeri 1 Purbalingga tahun ajaran 2016/2017 dapat disimpulkan sebagai berikut:

- (1) Interaksi sosial antar teman sebaya sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan menunjukkan kategori sedang.
- (2) Interaksi sosial antar teman sebaya setelah dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan menunjukkan kategori tinggi.
- (3) Adanya perbedaan yang signifikan antara interaksi sosial antar teman sebaya sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan. Layanan penguasaan konten dengan teknik permainan teruji efektif untuk meningkatkan interaksi sosial antar teman sebaya.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian interaksi sosial antar teman sebaya pada siswa kelas XI program keahlian Administrasi Perkantoran 3 SMK Negeri 1 Purbalingga tahun ajaran 2016/2017, maka ada beberapa saran sebagai bahan pertimbangan yaitu:

- (1) Kepala sekolah, hendaknya dapat mendukung pelaksanaan program pelayanan BK yang dilakukan oleh guru pembimbing atau konselor dalam

memanfaatkan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan untuk meningkatkan interaksi sosial antar teman sebaya siswa.

- (2) Guru pembimbing atau konselor, hendaknya dapat meningkatkan kemampuannya dalam memberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan.
- (3) Guru pembimbing atau konselor dapat menerapkan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan sebagai salah satu strategi alternatif untuk meningkatkan interaksi sosial antar teman sebaya siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2007. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amriani, dkk. 2014. Pengaruh Permainan Kelompok terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Kota Gorontalo. *Jurnal*. Hal. 1-15.
- Ananda, Voni Rizki. 2014. Studi Deskriptif Pola Hubungan Teman Sebaya pada Siswa Akselerasi Kelas XI SMA Negeri 2 Kota Bengkulu. *Skripsi*. Bengkulu: FKIP Universitas Bengkulu.
- Aprihastanto, Afandi. 2013. Hubungan antara Interaksi Sosial dalam Kelompok Teman Sebaya dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Mesin Kantor Siswa Kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi*. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. 2005. *Penyusunan Skala Psikologis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Basrowi. 2005. *Pengantar Sosiologi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Cahyati, Khristina Tri. 2015. Peningkatan Minat dan Pemahaman Siswa terhadap Materi Layanan Penguasaan Konten Melalui Metode Permainan Di Smp Negeri 1 Prembun Kabupaten Kebumen. *Guidena, Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 5(2): 1-15.
- Club, *Mathematics Computing*. 2015. *Pelatihan Olah Data Statistik dengan Software SPSS*. MCC Uness
- Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial (Teori Konsep Dasar dan Implementasi)*. Bandung: Alfabeta.
- Desmita. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djannah, Wardatul dan Drajad Edy K. 2012. Bimbingan Kelompok Teknik Sociodrama Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya pada Siswa Kelas VII. SMP Negeri 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal*. Hal. 145-165.

- Djunaedi. 2010. *Uji Normalitas dengan Kolmogorov Smirnov*. Diakses melalui <http://www.wahana-statistika.com>.
- Faishal, Yanuar B.A, dkk. 2014. Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Media Puzzle pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal*. 1(1): 102-123.
- Gerungan. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Adi Tama.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Latifah, Ulya dan Anita Chandra D.S. 2014. Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran pada Anak Kelompok B TK Kuncup Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*. Hal: 112-132.
- Mugiarso, Heru, dkk. 2012. *Bimbingan & Konseling*. Semarang: Unnes Press.
- Muslim, Asrul. 2013. Interaksi Sosial dalam Masyarakat Multietnis. *Jurnal Diskursus Islam*. 1(3): 484-494.
- Nirwana, Moh. Mega. 2012. Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bimbingan dan Konseling*. Hal. 74- 86.
- Permatasari, Rindy Jihan. 2013. Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial melalui Experiential Learning dengan Teknik Outbound pada Siswa Kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang. *Skripsi* Semarang: FIP Universitas Negeri Semarang.
- Prayitno. 2004. *Layanan Penguasaan Konten (L4)*. Padang : Universitas Negeri Padang.
- Rawania. 2014. Meningkatkan Interaksi Sosial melalui Metode Bermain Peran Di Kelompok B2 TK Madani Palu. *Jurnal*. Hal. 520-529.
- Restyowati, Donik dan Najlatun Naqiyah. 2010. Penerapan Teknik Permainan Kerja Sama dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial pada Siswa. *Jurnal*.
- Romlah, Tatiek. 2001. *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Santosa, Slamet. 2009. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Setiawati, Eka dan Suparno. 2010. Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya pada Anak Homeschooling dan Anak Sekolah Reguler (Studi Deskriptif Komparatif). *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*. 12(1): 55-65.
- Soekanto, Soerjono dan Budi Sulistyowati. 2013. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2005. *Komunikasi Antarpribadi*. Semarang: Unnes Press.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Psikologi Sosial*. Semarang: Unnes Press.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukadi. 2012. Pola Permainan dan Kreativitas Anak. *Prosiding Seminar Pola Permainan dan Kreativitas Anak*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sukardi, Dewa Ketut dan Desak P.E. Nila Kusmawati. 2008. *Proses Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Supriyo. 2010. *Teknik Bimbingan Klasikal*. Semarang: Swadaya Publishing.
- Suranto, AW. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutoyo, Anwar. 2012. *Pemahaman Individu (Observasi, Checklist, Interview, Kuesioner dan Sosiometri)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suwarjo, dan Eliasa, Eva Imania. 2012. *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Tohirin. 2015. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah Berbasis Integrasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Walgito, Bimo. 2003. *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wulan, Dewi Sri Nawang. 2007. Hubungan antara Peranan Kelompok Teman Sebaya (*Peer Group*) dan Interaksi Siswa Kelas XI MAN 1 Sragen Tahun Ajaran 2006/2007. *Skripsi*. Surakarta: FKIP Universitas Negeri Surakarta
- Yuliana, Wiwik. 2011. Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas X-D MA Al Asror Semarang Melalui Layanan Penguasaan Konten

Dengan Teknik Sociodrama. *Skripsi*. Semarang: FIP Universitas Negeri Semarang.

Yuniati. 2013. 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*. Semarang: FIP Universitas Negeri Semarang.

Zellawati, Alice. 2011. Terapi Bermain untuk Mengatasi Permasalahan pada Anak. *Majalah Ilmiah Informatika*. 2(3): 164-175.





**PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMK NEGERI 1 PURBALINGGA**  
*Terakreditasi "A"*



Management  
System  
ISO 9001:2008  
www.tuv.com  
ID 8105037881

Jl. Mayjend. Soengkono 34 Purbalingga ☎ (0281) 891550 Fax. 895265  
 E-mail : smkn\_01pbg2000@yahoo.com, web.Site :http://www.smkn1pbg.sch.id

**SURAT - KETERANGAN**

Nomor : 071/1128/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK Negeri 1 Purbalingga, sesuai dengan surat dari Dinas Pendidikan Kabupaten Purbalingga, nomor : 071/1423/2016 tanggal 28 Juni 2016 perihal Penelitian/Eksperimen, dengan ini menerangkan bahwa :

- |    |             |   |                             |
|----|-------------|---|-----------------------------|
| 1. | Nama        | : | OHELIA EKA WIDYA SAPUTRI    |
| 2. | Universitas | : | Universitas Negeri Semarang |
| 3. | Fakultas    | : | Fakultas Ilmu Pendidikan    |
| 4. | NIM         | : | 1301412072                  |

Mahasiswa tersebut benar – benar telah melaksanakan penelitian di SMK Negeri 1 Purbalingga dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Keefektifan Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Antar Teman Sebaya Siswa Di SMK Negeri 1 Purbalingga".

Adapun penelitian tersebut telah dilaksanakan pada tanggal 1 – 23 September 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNNES  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Purbalingga, 23 September 2016  
 Kepala Sekolah,



**Br. Yosep Win Puji Purnarwo, M.Pd.**

Pembina

NIP. 19611116 198910 1 001