

MODEL BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA

Novi Andriati

Jurusan Bimbingan dan Konseling

IKIP PGRI Pontianak

e-mail : novieandriaty@yahoo.co.id

Info Artikel

Sejarah artikel

Diterima Juni 2016

Disetujui Juli 2016

Dipublikasikan

September 2016

Kata Kunci:

interaksi sosial;
model bimbingan
kelompok; teknik
bermain peran

Keywords:

*social interaction,
group guidance model,
role playing technique*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan bimbingan kelompok di SD Negeri 13 Pontianak dan mengetahui tingkat interaksi sosial siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran, menemukannya model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SD Negeri 13 Pontianak, dan mengetahui tingkat efektifitas model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk interaksi sosial anak TK. Penelitian ini adalah sebuah penelitian dan pengembangan. Model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan interaksi sosial siswa diujicobakan kepada 10 anak sebagai subjek penelitian yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran efektif meningkatkan interaksi sosial siswa. Hal ini ditunjukkan dengan perubahan tingkat interaksi sosial sebelum diberikan perlakuan (pre-test) dan setelah diberikan perlakuan (post-test) sebesar 6,27%. Peneliti menyarankan guru dapat lebih aktif mengikuti pelatihan-pelatihan yang berkaitan dengan model bimbingan kelompok, agar guru dapat memiliki wawasan lebih mengenai bimbingan dan konseling khususnya bimbingan kelompok.

Abstract

This aims of this study are: to describe the implementation of the group guidance in primary 13 school of Pontianak and to determine the level of social interaction fore giving the group guidance services with the role playing techniques, the discovery of the group model of guidance with role playing techniques to increase the social interaction of primary school student 13 State of Pontianak, and to determine the level of the effectiveness group guidance techniques with role playing models to increase the social interaction of primary student. This study is a research and development. The group guidance techniques with role playing Model to boost the social interaction of students. The research subjects were 10 children which selected with purposive sampling technique. The results showed that the model is group guidance technique using role playing effective to increas the students' social interaction. This is indicated by the changes in the level of social interaction before giving the treatment (pre-test) and after giving the treatment (post-test) with the average score is 6,27%. The writer suggests that teachers are actively doing trainings related to the group guidance techniques, so that teachers are able to holding guidance and counseling especially group guidance.

© 2016 Universitas Muria Kudus

Print ISSN 2460-1187

Online ISSN 2503-281X

PENDAHULUAN

Menurut Blocher (1987: 205) menyatakan sebuah model adalah proses pada dasarnya merupakan peta kognitif yang membantu praktisi untuk menavigasi melalui beberapa hal, yang rumit dan panjang, hal inilah yang disebut sebagai proses. Tugas konselor adalah mencari dan mengembangkan model proses yang setidaknya berfungsi bagi diri sendiri. Sebuah proses bimbingan merupakan tahapan yang sangat familiar dan kompleks. Tugas konselor dari hal tersebut adalah memilih atau mengembangkan satu atau lebih model-model proses yang digunakan dalam praktiknya. Dengan pengembangan model proses bimbingan yang baru dan inovatif, tidak hanya pemimpin kelompok yang akan tertarik dalam pemahaman dan transaksi kegiatan kelompok, melainkan juga anggota kelompok akan aktif dalam membantu anggota lain untuk memecahkan masalah, mencapai tujuan, dan mengembangkan kemampuan di antara lingkungan-lingkungan yang kompleks. Oleh karenanya dibutuhkan, sebuah pendekatan yang mampu berkolaborasi secara harmonis dan sistematis serta profesional. Blocher (1987: 208) menambahkan dan menjelaskan dalam merancang atau memilih jenis model proses untuk konseling terdapat beberapa komponen yang perlu diperhatikan, komponen tersebut meliputi *input*, proses dan *output/goal setting*. Pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran ini menjadi penting karena mengkaji ulang kekuatan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan kemampuan yang dibutuhkan anak sekolah dasar agar bisa berinteraksi sosial karena anak sekolah dasar adalah anak yang perlu melaksanakan interaksi sosial dengan teman sebaya dan lingkungannya.

Penggunaan nilai-nilai yang terkandung dalam bermain peran kemudian digunakan untuk mengintervensi permasalahan individu, sebagai dasar yang kuat melalui tahapan-tahapan dalam bimbingan kelompok. Proses memasukkan unsur-unsur bermain peran dijadikan kunci bagi pelaksanaan aktifitas kelompok karena

bermain peran bukan hanya sesuatu aktifitas yang menyenangkan, namun terkandung nilai terapeutik. Kemudian dalam *output/goal setting* perilaku yang dapat dikembangkan melalui bermain peran dalam penelitian ini adalah interaksi sosial sekolah dasar yang ditandai dengan memiliki kemampuan berbicara, merespon terhadap pertanyaan, mampu bereaksi secara positif terhadap suatu kondisi, mampu menunjukkan ekspresi wajah dan memiliki kemampuan bermain dengan teman sebaya.

Dalam penelitian ini, model yang akan dikembangkan adalah model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Layanan bantuan yang diberikan oleh pemimpin kelompok kepada siswa sekolah dasar melalui suasana kelompok dengan menggunakan bermain peran sebagai teknik dan memanfaatkan dinamika kelompok agar tercipta suasana yang menyenangkan, penuh keakraban, hangat sehingga dapat merangsang perkembangan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Model layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran yang penulis susun dilakukan dengan mengidentifikasi karakteristik siswa SDN 13 Pontianak dengan menyusun materi/peran yang disesuaikan dengan karakteristik serta kemampuan siswa dalam memainkannya. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu yang relevan bisa dijadikan acuan dalam mengembangkan penelitian yang baru terkait dengan tema dan atau pokok bahasan yang sama. Penelitian terdahulu itu antara lain :

Achab, S & Nicolier. M. 2011. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: Comparing Characteristics Of Addictosnon-Addict Online Recruited Gamers In A French Adult Population*. BMC: Psychiatry. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi anak-anak dalam bermain secara berlebihan. *Role playing* diharapkan siswa menjadi tidak bergantung dengan permainan yang membuat dirinya menjadi kurang bergaul dengan orang lain, siswa bisa meningkatkan kemampuan dalam pengetahuannya. Melalui penelitian ini terbukti teknik *role playing* mampu mengatasi anak dalam ketergantungan bermain *games*. Astuti, P.

2012. *Efektivitas Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Anak*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan keterampilan komunikasi pada anak. Subjek dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas B PAUD IT Durratul Islam Ngablak Magelang yang memiliki keterampilan komunikasi di bawah rata-rata berdasarkan dari hasil observasi awal. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dengan metode *Child Behaviour Checklist (CBCL)*, yaitu alat ukur yang berisi daftar nama subjek dan perilaku-perilaku yang diharapkan akan muncul selama penelitian. Melalui penelitian ini dengan metode bermain peran (*role playing*) efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi pada anak.

Ayudin, D. 2009. *Effectiveness Of A Group Guidance Program On Realistic Study Field Choice Among First Year High School Students*. Penelitian ini terbukti bahwa bimbingan konseling dapat meningkatkan motivasi semua target populasi yaitu membantu meningkatkan motivasi siswa dalam melakukan pilihan bidang studi pada tahun pertama sekolah, secara tidak langsung penelitian ini mempunyai tujuan yang sama yaitu selalu meningkatkan motivasi juga meningkatkan kepercayaan diri siswa. Driessens. 2004. *Integrating Guidance into Relational Reinforcement Learning*. Kluwer Academic Publishers: Manufactured in The Netherlands. Penelitian ini dilaksanakan dalam menganalisis kemampuan siswa belajar melalui bimbingan klasikal. Bimbingan yang diberikan diharapkan siswa bisa memahami tentang pentingnya pengulangan kembali materi yang diberikan oleh guru untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran selanjutnya. Melalui penelitian ini, bimbingan klasikal efektif sebagai analisa kemampuan siswa dalam belajar. Hoifodt & Talseth. 2006. *A Qualitative Study Of The Learning Processes In Young Physician Streating Suicidal Patients: From Insecurity To Personal Pattern Knowledge And Self-Confidence*. BMC: Psychiatry. Penelitian ini adalah bentuk bimbingan klasikal dalam proses pembelajaran oleh seorang mahasiswa kedokteran dalam menghadapi pasien yang bunuh diri. Pembimbingnya yaitu seorang

dokter menceritakan pengalamannya sendiri. Cara menangani pasien yang depresi dan tidak memiliki konsep diri sehingga. Melalui penelitian ini, bimbingan klasikal efektif untuk mengatasi pasien yang ingin bunuh diri.

Helen, Charles & Kuruville Joseph. 2011. *Effectiveness Of Group Counseling On The Level Of Self-Esteem Of Adolescent School Girls*. Nursing trendz. Penelitian ini menyebutkan bahwa masa remaja adalah masa transisi dimana adanya perubahan dari masa anak-anak menuju masa dewasa, pada masa ini banyak gejolak atau perubahan-perubahan yang dialami oleh remaja. Pada masa ini tidak sedikit remaja putri yang berperilaku negatif karena pengaruh lingkungan seperti putus sekolah dan melakukan free sex sehingga banyak gadis yang hamil. Rendahnya kepercayaan diri pada remaja mengakibatkan mudahnya remaja terbawa pengaruh negatif karena tidak yakin akan dirinya. Melalui penelitian eksperimen ini terbukti bahwa konseling kelompok efektif meningkatkan kepercayaan diri pada remaja putri. Kurela. M. 2011. *Using Triz In The Forecasting Of The Computer Role Playing Games Evolution*. Elsevier: Prosedia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola yang ada dalam komputer *game* dengan menggunakan *role-playing (RPG)* desain dan untuk mengetahui apakah undang-undang sistem evolusi TRIZ (Teori Inventif Pemecahan Masalah). Penelitian ini hanya bagian dari teknis hukum evolusi dieksplorasi dan hanya pada subsistem yang dipilih RPG, karena analisis lengkap akan merupakan hal yang tidak berfungsi. Penelitian ini pada dasarnya bersifat kualitatif. Dalam kesimpulan memungkinkan untuk menyatakan bahwa hukum evolusi TRIZ adalah cocok untuk banyak contoh CRPG sub sistem jalur evolusi yang memungkinkan untuk mengusulkan arah untuk pembangunan masa depan. Melalui penelitian ini, *role playing* efektif mengetahui undang-undang sistem evolusi TRIZ (Teori Inventif Pemecahan Masalah).

Pierides & Duggan. 2013. *Medical Student Self-Reported Confidence In Obstetrics And Gynaecology: Development Of A Core Clinical Competencies Document*. BMC: Psychiatry. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur tingkat kepercayaan diri mahasiswa dalam ilmu kedokteran untuk

lebih percaya diri dalam mengelola klinik. Mahasiswa diharapkan lebih tampil dalam kegiatan penunjang karir mereka dan tampil mengambil keputusan. Melalui penelitian eksperimen ini efektif mengukur tingkat kepercayaan diri mahasiswa. Rouse L.M. 2010. *Building Self-Esteem Of Female Youth Ini Goup Counseling: A Review Of Literature And Practice*. Penelitian ini menyebutkan bahwa pentingnya membangun kepercayaan diri pada remaja putri melalui konseling kelompok untuk menghadapi tantangan-tantangan seperti saat ini meskipun kepercayaan diri sulit untuk diubah, dalam penelitian ini terbukti bahwa konseling kelompok efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja putri.

Tanck & Martijn. 2013. *Maessenthe Effect Of A Daily Quiz (Topday) On Self-Confidence, Enthusiasm, And Test Results For Biomechanics*. The Author: This article is published with open access at Springerlink. Penelitian ini menjelaskan tentang siswa yang dinilai kepercayaan dirinya dalam menjawab soal-soal pelajaran. Digunakan seperti pekerjaan rumah dan tanya jawab. Dengan ini dinilai apakah siswa tersebut berani tampil dalam memaparkannya. Penelitian ini bertujuan kepercayaan diri siswa akan meningkat dengan pemberian tes mengisi jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru.

Penelitian relevan yang mengandung unsur interaksi sosial siswa adalah Disalvo, Oswald, 2002. *Peer Mediated Interventions to Increase the Social Interaction of Children with Autism: Consideration of Peer Expectancies* menyatakan bahwa teman sebaya sebagai anggota kelompok merupakan komponen penting dari intervensi dan memperkuat perilaku sosial yang tepat pada anak autistik. Kegiatan dalam kelompok dengan teman sebaya meliputi mengarahkan anak autistik agar dapat memiliki keterampilan sosial. Diperkuat oleh jurnal Wolfberg, Beutel, Dewitt, 2012 dengan judul *Including Children with Autism in Social and Imaginary Play with Typical Peers* yang memaparkan bahwa pengalaman dalam bermain dengan kelompok adalah bagian penting dari pengembangan sosialisasi dan budaya anak autistik. Dengan dukungan penuh dari kelompok, anak autistik akan mampu menampilkan perilaku yang positif guna mendorong pertumbuhan perkembangan.

Penelitian selanjutnya mengenai permainan dalam kelompok sebagai sarana anak autistik dalam melatih kemampuan sosialnya adalah Barakova, Emilia, 2009. *Social Training of Autistic Children with Interactive Intelligent Agents*, menegaskan bahwa keterampilan sosial yang dilakukan bersamaan dengan permainan dapat merangsang perilaku sosial yang termasuk dalam unsur interaksi sosial secara positif.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan interaksi sosial siswa SD. Kerangka isi dan komponen model disusun berdasarkan kajian konsep bimbingan kelompok, kajian konsep teknik bermain peran, kajian konsep interaksi sosial serta kajian empiris tentang kondisi faktual layanan bimbingan dan konseling khususnya layanan bimbingan kelompok di SDN yang ada di kota Pontianak yang terdiri dari 6 tahap yaitu studi pendahuluan, merumuskan model hipotetik, uji kelayakan model hipotetik, perbaikan model hipotetik, uji coba terbatas (Uji empirik), menyusun model akhir bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.

Desain uji coba dalam penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran yang rasional, aplikatif serta teruji. Uji ahli dilakukan dengan melibatkan 3 orang pakar dalam layanan bimbingan dan konseling untuk memvalidasi model hipotetik agar menjadi sebuah model yang secara rasional mampu meningkatkan interaksi sosial siswa. Uji praktisi dilakukan dengan melibatkan 10 orang praktisi dalam layanan bimbingan dan konseling untuk memvalidasi model hipotetik agar menjadi sebuah model yang praktis/mudah dalam pelaksanaannya nanti. Sedangkan uji coba terbatas akan dilakukan dengan desain eksperimen 10 anak sebagai subjek penelitian diambil dengan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengumpulan sampel dengan pertimbangan tertentu. Subjek penelitian diberikan *pre test* untuk

mengukur kondisi interaksi sosial siswa lalu diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran, langkah selanjutnya adalah dilakukan *post test* dan kemudian membandingkan nilai *pre test* dan *post test* untuk melihat keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran dalam meningkatkan interaksi sosial siswa SD.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari pedoman wawancara dan observasi terhadap guru BK, lembar validasi ahli dan lembar validasi praktisi untuk mengumpulkan data kualitatif. Hasil dari penskoran dari observasi kemampuan interaksi sosial siswa SD sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dan setelah diberikan bimbingan kelompok untuk mengumpulkan data kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskripsi kualitatif dan kuantitatif. Untuk membuktikan hipotesis dalam penelitian ini penulis melihat keefektifan tingkat interaksi sosial sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan rumus *t-test* dengan menggunakan bantuan perangkat lunak (*software*) *SPSS 18.00 for Windows*. Jika hasil uji menunjukkan hasil yang signifikan, maka model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal menunjukkan bahwa interaksi sosial siswa SD masih rendah, hal tersebut dibuktikan dengan (1) tidak berani tampil di depan kelas; (2) tidak aktif dalam berbicara dan bertanya; (3) sulit berinteraksi terhadap teman sebaya; (4) sulit bereaksi secara positif; (5) kurangnya kemampuan bermain dengan teman sebaya. Bimbingan kelompok belum dilaksanakan di SD Kota Pontianak dan SD Negeri 13 Pontianak, kegiatan yang selama ini dilakukan adalah kegiatan kelompok yang berfokus pada pengembangan keterampilan siswa, bukan sebagai pengembangan kepribadian siswa sehingga dapat dikatakan, kegiatan kelompok di SD Negeri 13 Pontianak khususnya bagi anak SD kelas 1 belum efektif dan memiliki intervensi yang khusus terhadap pengembangan interaksi sosial

siswa. Terdapat beberapa hambatan yang menjadi penyebab belum efektifnya ketercapaian hasil dari pelaksanaan kegiatan kelompok di SD Negeri 13 Pontianak, baik dari segi guru sebagai penyelenggara, pimpinan kelas dan peserta didik sebagai anggota, tujuan pelaksanaan, sarana dan prasarana kegiatan kelompok, jenis/materi layanan, dan pembiayaan kegiatan.

Bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran belum pernah dilaksanakan di SD Negeri 13 Pontianak. Kegiatan kelompok yang diidentikan selama ini sebagai kegiatan bimbingan bukanlah layanan bimbingan kelompok pada bimbingan dan konseling. Penggunaan bermain peran belum pernah dilakukan sebagai teknik khusus untuk mengintervensi suatu pengembangan interaksi sosial. Materi yang berkaitan dengan interaksi sosial sebagai intervensi pengembanganpun belum pernah dibahas dalam layanan kegiatan kelompok di SDN 13 Pontianak, karena guru tidak memiliki program khusus tentang topik tersebut. Tingkat interaksi sosial siswa SD menunjukkan perlu adanya upaya bantuan bagi siswa agar dapat meningkatkan interaksi sosial siswa secara tepat dalam lingkungan khususnya bagi siswa yang berada pada kategori kurang dan rendah. Kondisi awal interaksi sosial siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase Awal Skor Total Interaksi Sosial Siswa SDN 13 Pontianak

No	Kategori	Jumlah Anak	Persentase
1	Tinggi	2	5%
2	Sedang	9	22%
3	Kurang	13	33%
4	Rendah	16	40%
	Total	40	100%

Berdasarkan tabel 1 penulis berkesimpulan bahwa perlu adanya upaya bantuan bagi siswa agar dapat meningkatkan interaksinya. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang konvensional tidak efektif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa. Guru membutuhkan sebuah model layanan bimbingan kelompok yang tepat dan efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa yang rendah dan kurang.

Oleh karena itu, penulis menyusun sebuah model layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran sebagai sebuah alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Rumusan model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran terdiri dari 6 komponen, yakni: (1) Rasional, (2) Visi dan Misi Bimbingan kelompok, (3) Tujuan Bimbingan kelompok, (4) Isi Bimbingan kelompok, yaitu membiasakan siswa berani di depan kelas, aktif dalam berbicara dan bertanya, bisa berinteraksi terhadap teman sebaya, bereaksi secara positif, kemampuan bermain dengan teman sebaya, (5) Pendukung Sistem Bimbingan, yaitu pengembangan program, pengembangan staf, dan menetapkan penataan kebijakan, prosedur dan petunjuk teknis, (6) Kualifikasi, Peran dan Fungsi Konselor, (7) Tahapan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Peran, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kelayakan model tersebut telah divalidasi oleh 3 pakar bimbingan dan konseling serta 10 praktisi yaitu guru yang menangani siswa kelas 1 di SD. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa model yang dirancang layak untuk diimplementasikan di lapangan.

Model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran secara efektif dapat meningkatkan interaksi sosial siswa SD pada semua indikator yang meliputi: berani di depan kelas, aktif dalam berbicara dan bertanya, bisa berinteraksi terhadap teman sebaya, bereaksi secara positif, kemampuan bermain dengan teman sebaya, hal ini berdasarkan perbedaan skor pada evaluasi awal (*Pretest*) dan evaluasi akhir (*PostTest*) dimana interaksi sosial siswa meningkat 6,27%, atau sebesar 94 poin sesudah diadakan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran. Hasil ini didukung data perhitungan dengan uji rata-rata *t-test* yang menunjukkan signifikansi hitung (*Sig. 2-tailed*) 0,000 pada taraf signifikansi 95% (0,05). Oleh karena nilai signifikansi hitung < 0,05 maka hipotesis nihil (H_0) ditolak. Berikut dapat dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2 Perubahan Tingkat Interaksi sosial Siswa antara *Pre Test* dan *Post Test*

Jumlah	Frekuensi %	Eval uasi Awal	Kat ego ri	Eval uasi Akhir	K at eg ori	Peni ngkat-an
Total	F	382		476		94
Rata-rata	%	25,46	R	31,73	S	6,27

Dari tabel di atas terlihat bahwa interaksi sosial siswa mengalami peningkatan sebesar 6,27% setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran. Uji keefektifan model yang dikembangkan sekaligus untuk menjawab hipotesis penelitian adalah dengan membandingkan perbedaan antara skor *pre test* dan skor *post test* menggunakan *t-test* dengan menggunakan bantuan perangkat lunak (*software*) *SPSS 18.00 for Windows*. Paparan lebih rinci terhadap uji seignifikansi dengan menggunakan *T-test* dapat dilihat melalui tabel 3.

Tabel 3 Uji Berpasangan *Pre-Test* dan *Post-Test* terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa pada Skor Total

Data	Nilai Min	Nilai Max	Statistik Uji t	<i>Asymp. Sig (2-tailed)</i>	Keterangan
<i>Pre-Test</i>	30	51	9,724	0,000	Signifikan
<i>Post-Test</i>	77	110			

Tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat interaksi sosial siswa mengalami perubahan perkembangan antara sebelum dengan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran. Hasil statistik uji t signifikan dengan nilai uji statistik 9,724. Hal ini dapat dilihat dilihat dari probabilitas < 0,05. Pada uji statistik diatas pada kolom *Asymp. Sig. (2-tailed)/asymptotic Significance* untuk uji dua sisi tertera angka 0,000. Maka dapat dikatakan bimbingan kelompok dengan

teknik bermain peran signifikan meningkatkan interaksi sosial siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Rumusan model layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran sebagai sebuah alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Rumusan model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran terdiri dari 6 komponen, yakni: (1) Rasional, (2) Visi dan Misi Bimbingan kelompok, (3) Tujuan Bimbingan kelompok, (4) Isi Bimbingan kelompok, yaitu membiasakan siswa berani di depan kelas, aktif dalam berbicara dan bertanya, bisa berinteraksi terhadap teman sebaya, bereaksi secara positif, kemampuan bermain dengan teman sebaya, (5) Pendukung Sistem Bimbingan, yaitu pengembangan program, pengembangan staf, dan menetapkan penataan kebijakan, prosedur dan petunjuk teknis, (6) Kualifikasi, Peran dan Fungsi Konselor, (7) Tahapan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Peran, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kelayakan model tersebut telah divalidasi oleh 3 pakar bimbingan dan konseling serta 10 praktisi yaitu guru yang menangani siswa kelas 1 di SD. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa model yang dirancang layak untuk diimplementasikan di lapangan. Model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran secara efektif dapat meningkatkan interaksi sosial siswa pada semua indikator yang meliputi: berani di depan kelas, aktif dalam berbicara dan bertanya, bisa berinteraksi terhadap teman sebaya, bereaksi secara positif, kemampuan bermain dengan teman sebaya. Hal ini berdasarkan perbedaan skor pada evaluasi awal (Pretest) dan evaluasi akhir (Posttest) dimana interaksi sosial siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Comparing Characteristics Of Addictvsnon-Addict Online Recruited Gamers In A French Adult Population. *Jurnal of Education*, Volume 12 No. 11. Hal 144-244. (diunduh 30 Nopember 2013).
- Astuti, P. P. 2012. Efektivitas Metode Bermain Peran (Role Play) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Anak. *Jurnal Pendidikan*, Volume 12 No. 35. Hal 110-121. (diunduh 30 Nopember 2013).
- Aydin, D. 2009. Effectiveness Of A Group Guidance Program On Realistic Study Field Choice Among First Year High School Students. *Jurnal of Education*, Volume 5 No. 1. Hal 67-84. (diunduh 30 Nopember 2013).
- Barakova, Emilia. 2009. *Journal: Social Training Of Autistic Children With Interactive Intelligent Agent*. *Journal of Integrative Neuroscience*, Vol. 8, No. 1 (2009) 23-34
- Disalvo, Oswald. 2002. *Journal: Peer Mediated Interventions to Increase the Social Interaction of Children with Autism: Consideration of Peer Expectancies*. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*. volume 17, Number 4, Winter 2002, Pages 198-207
- Driessens, K. 2004. Integrating Guidance into Relational Reinforcement Learning. *Jurnal of Education*, Volume 34 No. 57. Hal 271-304. (diunduh 30 Nopember 2013).
- Hellen, C. & Kuruvilla Joseph. 2011. Effectiveness Of Group Counseling On The Level Of Self-Esteem Of Adolescent School Girls. *Jurnal of Education*, Volume 2 No.3. Hal 28-32. (diunduh 30 Nopember 2013).
- Hoifodt, S. O. & Talseth, G. A. 2006. A Qualitative Study Of The Learning Processes In Young Physician Streating Suicidal Patients: From Insecurity To Personal Pattern Knowledge and Self-Confidence. *Jurnal of Education*, Volume 10 No. 23. Hal 134-143. (diunduh 30 Nopember 2013).
- Kurela, M. 2011. Using TRIZ in the Forecasting Of The Computer Role Playing Games Evolution. *Proseding*, Volume 11 No. 9. Hal 87-93. (diunduh 9 Maret 2014).
- Pierides, K. & Duggan P. 2013. Medical Student Self-Reported Confidence In Obstetrics and Gynaecology: Development Of A Core Clinical Competencies Document. *Jurnal of Education*, Volume 12 No. 46. Hal 89-112. (diunduh 30 Nopember 2013).
- Rouse, L. M. 2010. Building Self-Esteem Of Female Youth Ini Goup Counseling: A Review Of Literature and Practice.

Journal of counseling Psychology, Volume 2 No. 1. Hal 2-5. (diunduh 30 Nopember 2013).

Tanck, E & Martijn F. H. 2013. Maessenthe Effect Of A Daily Quiz (Topday) On Self-Confidence, Enthusiasm, and Test Results For Biomechanics. *Journal of Education*, Volume 11 No. 10. Hal 107-123. (diunduh 30 Nopember 2013).

Wolfberg, Beutel, Dewitt. 2012. *Journal: Including Children with Autism Social and Imaginary Play with Typical Peers (Integrated Play Groups Model)*. *American Journal of Play*, volume 5, number 1



GUSJIGANG
JURNAL KONSELING