

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN “PUZZLE” DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SMA NEGERI KESAMBEN JOMBANG

THE USE OF MEDIA PUZZLE GAME IN GROUP COUNSELING FOR IMPROVING STUDENTS’ SOCIAL INTERACTIONS IN SMA KESAMBEN JOMBANG

Siti Rochmah

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Hp. 085749491759, siti_rochmah@yahoo.com

Drs. Mochammad Nursalim, M.Si

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
email: prodi_bk_unesa@yahoo.com

Dra. Titin Indah Pratiwi, M.Pd

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
email: prodi_bk_unesa@yahoo.com

Denok Setiawati, M.Pd., Kons

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
email: prodi_bk_unesa@yahoo.com

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini adalah adanya indikasi siswa interaksi sosial rendah di SMA Negeri Kesamben, selain itu layanan bimbingan kelompok yang dilakukan masih monoton dan kurang variatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah interaksi sosial di sekolah dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok pada siswa kelas X SMA Negeri Kesamben, Jombang. Penelitian ini penting untuk dilakukan agar kedepannya siswa yang duduk di kelas X dapat beradaptasi dengan baik di lingkungan sekolah baru mereka, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain one group *pretest-posttest*, dianalisis dengan statistik non parametrik menggunakan uji-tanda. Subyek penelitian ini 9 orang siswa kelas X SMA Negeri Kesamben yang memiliki interaksi sosial rendah dengan teman di lingkungan sekolah. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya mengalami peningkatan signifikan setelah pemberian layanan bimbingan kelompok. Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* yang diperoleh Z hitung = 0,002 dan Z tabel = 0,05. Karena Z hitung < Z tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara interaksi sosial di lingkungan sekolah sebelum dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok. Selain itu perhitungan skor rata-rata antara tahap *pre-test* dan *post-test* terdapat perbedaan yang signifikan yaitu 25.44 dari skor awal 62,78 menjadi 88.22. Kesimpulan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi sosial di lingkungan sekolah dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok pada siswa kelas X SMA Negeri Kesamben. Saran yang diberikan yaitu (1) kepada guru pembimbing hendaknya mengadakan kegiatan layanan bimbingan kelompok secara rutin untuk meningkatkan interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah. (2) kepada kepala sekolah, kegiatan permainan “puzzle” ini dapat dilakukan secara rutin terutama dapat dimasukkan dalam program penerimaan murid baru

Kata kunci: interaksi sosial, bimbingan kelompok, “puzzle”

Abstract

The background of this study exists since there is possibility of the existence of students with low social interactions in SMA Negeri Kesamben, Jombang, moreover the group counseling services is still monotone and less varieties. This study aimed to determine whether social interactions in schools can be enhanced through group counseling services to the students of class X SMA Kesamben, Jombang. This study was important to do as a reason for the future students in class X can adapt well in their new school environment, therefore the learning process can run well. The method used in this study was experimental study with one group pretest-posttest design, was analyzed by non parametrical statistic using sign-test. The subject of the study was 9 students of class X SMA Negeri Kesamben who have low social interactions with their friends in school environment. The result showed that the social interactions among their friends were significantly increased after the group counseling services being implemented. This result was showed by the calculation of pretest and posttest with $Z_{count} = 0.002$ and $Z_{table} = 0.5$. Because $Z_{count} < Z_{table}$, therefore H_0 was ignored and H_a was accepted, meaning that there was significant different between social interaction in school environment before and after group counseling service being implemented. Besides, the average score of the process between pretest and posttest was showed significant different, it was 25.44 from the starting point 62.78 become 88.22. The conclusion of this study resulted that social interactions in school environment can be enhanced through group counseling services to the students of class X SMA Negeri Kesamben. The suggestions proposed for this study were (1) for the teachers, they should conduct the group counseling services regularly to improve students' social interactions in school environment. (2) For the headmaster, the puzzle game activity can be conducted regularly and be included in new students acceptance program.

Keywords: Social Interaction, Group Guidance Service, puzzle

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna, dengan akal budinya, manusia dapat berpikir dan menemukan cara-cara yang paling tepat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, baik kebutuhan sebagai makhluk individual maupun sebagai makhluk sosial. Menurut Wilhelm Wundt (dalam Slamet, 2005) manusia disebut sebagai makhluk individu karena manusia merupakan suatu kesatuan jiwa raga yang berkegiatan sebagai keseluruhan. Hal ini dapat dianalogikan apabila seorang manusia melihat benda tertentu, maka manusia tersebut tidak hanya menggunakan indra penglihatannya untuk melihat, melainkan juga dengan seluruh minat perhatian yang dicurahkan terhadap benda yang diamati, dan minat perhatian ini sangat dipengaruhi oleh niat dan kebutuhan kita pada waktu tersebut.

Sebagai makhluk sosial peran manusia tidak hanya untuk berkomunikasi baik secara verbal maupun nonverbal saja dengan orang lain di lingkungan sekitarnya, melainkan peran lebih menekankan bagaimana manusia tersebut mampu untuk bertindak dan berinteraksi secara fisik dan emosionalnya dengan lingkungan sekitar. Manusia adalah makhluk sosial, dalam peranannya sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat dipisahkan dari komunitasnya. Hampir setiap orang di dunia ini tidak ada yang dapat berdiri sendiri untuk melakukan segala aktivitasnya terutama dalam memenuhi kebutuhannya tanpa bantuan orang lain. Secara alamiah, manusia melakukan interaksi dengan lingkungannya, baik sesama manusia maupun dengan makhluk hidup lainnya. Pentingnya interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari nampaknya tidak hanya dapat dilihat dari keluarga ataupun lingkungan masyarakat pada umumnya,

melainkan juga berdasarkan pada bagaimana individu tersebut memulai sebuah interaksi sosial di sekolah.

Berdasarkan program pengalaman lapangan yang telah dilakukan dan hasil observasi serta wawancara dengan guru BK di SMA Negeri Kesamben, didapatkan data bahwa ada 13 siswa di kelas X yang berjumlah 190 siswa terindikasi mengalami interaksi sosial yang rendah. Siswa yang terindikasi ini adalah siswa yang secara kasat mata "terlihat" bergaul secara normal namun, berdasarkan hasil sosiometri dan daftar check list masalah ke-13 siswa tersebut tidak terpilih dalam angket sosiometri yang disebar oleh konselor sekolah.

Di dalam interaksi sosial yang rendah ini dimungkinkan individu tersebut belum mampu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru yaitu lingkungan sekolah baru (SMA Negeri Kesamben) dan masih terpengaruh oleh lingkungan sosial yang lama yaitu di SMP sekolah asal mereka. Pengertian penyesuaian diri disini adalah kemampuan individu untuk meleburkan diri dengan lingkungan dan keadaan sekitarnya. Apabila dalam suatu keadaan individu tersebut sudah mampu mempengaruhi atau dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, berarti individu tersebut sudah dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial mereka.

Interaksi sosial sendiri diungkapkan oleh Bimo Walgito (2003) sebagai hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu yang satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok.

Menurut Soekanto (2006) interaksi sosial merupakan kunci semua kehidupan sosial. Dengan tidak

adanya komunikasi ataupun interaksi antar satu sama lain maka tidak mungkin ada kehidupan bersama. Jika hanya fisik yang saling berhadapan antara satu sama lain, tidak dapat menghasilkan suatu bentuk kelompok sosial yang dapat saling berinteraksi. Contoh kecil dalam sekolah apabila interaksi sosial yang dimiliki siswa sangat rendah atau siswa kurang mampu untuk berinteraksi sosial maka siswa tersebut akan kesulitan ketika diminta untuk membuat kelompok belajar oleh guru mata pelajaran sehingga hal seperti ini dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Sebagai makhluk sosial, interaksi sosial tidak mungkin bisa kita pisahkan dengan kehidupan kita sehari-hari. Pentingnya jiwa sosial haruslah mulai kita tanamkan sejak dini kepada anak kita kelak, agar anak-anak kita kelak tidak tumbuh menjadi pribadi yang egois dan apatis. Jiwa sosial dapat tercermin dalam pribadi seseorang dilihat dari bagaimana mereka bisa untuk bekerja sama secara nyata dalam kehidupan sehari-hari mereka, dan bergaul dengan sehat dalam kelompok yang heterogen.

Sampai saat ini konselor di SMA Negeri Kesamben lebih sering menggunakan layanan informasi di kelas dengan menggunakan metode bimbingan klasikal kepada seluruh siswa, baik mengenai rasa rendah diri pemahaman diri, maupun mengenai hubungan manusia dengan lingkungannya. Hal ini terpaksa dilakukan karena jumlah konselor di SMA Negeri Kesamben masih terbatas, sehingga perhatian secara khusus dan penanganan secara mendalam terhadap masing-masing permasalahan siswa belum maksimal.

Selain menggunakan layanan informasi, sebenarnya konselor sekolah juga sudah melakukan layanan bimbingan kelompok, namun karena keterbatasan jumlah konselor ini maka pelaksanaannya belum maksimal. Menurut siswa-siswa kelas XI dan kelas XII di SMA Negeri Kesamben, BK di sekolah mereka memang sudah melaksanakan bimbingan kelompok, namun sejauh ini pelaksanaannya masih cenderung monoton dengan teknik diskusi bebas atau diskusi tugas. Kurang variatifnya kegiatan dalam bimbingan kelompok ini membuat siswa menjadi enggan untuk mengikuti proses jalannya bimbingan kelompok.

Intervensi melalui bimbingan kelompok dapat dilaksanakan dengan berbagai jenis teknik, salah satunya dengan teknik bermain. Bermain adalah kegiatan melakukan satu atau lebih permainan untuk tujuan tertentu. Berlyne (dalam Santrock, 2007) mendefinisikan permainan sebagai aktivitas seru dan menyenangkan karena permainan memuaskan dorongan bereksplorasi yang kita semua miliki.

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan diyakini mampu untuk membantu meningkatkan interaksi siswa agar lebih optimal. Sebagaimana menurut Bandi (2005) bahwa melalui sebuah permainan seorang anak selalu mengungkapkan pikiran, perasaan dan konflik-konflik yang ada pada dirinya dengan secara tidak disadarinya. Dengan memungkinkan menjadi seorang individu yang lebih mampu bersosialisasi dengan orang lain. Salah satu

teknik yang akan digunakan dalam meningkatkan interaksi sosial pada siswa adalah permainan Puzzle

Berdasarkan fenomena dan pemaparan tersebut maka keefektifan permainan puzzle ini akan coba diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial siswa di SMA Negeri Kesamben, Jombang.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan Judul Penelitian yang dilakukan, maka jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *pre-eksperimental design* dalam bentuk *one group pre-test-postest*. Penelitian dilakukan di SMA Negeri Kesamben, Jombang.

Populasi diambil dari kelas X SMA Negeri Kesamben, Jombang dengan jumlah 13 siswa yang terindikasi mengalami interaksi sosial rendah. Sampel adalah sebagian kecil dari individu yang dijadikan wakil dalam penelitian. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri Kesamben Jombang. Penentuan sample ini berdasarkan sistematika *random sampling* dimana teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, yaitu siswa-siswa yang terindikasi memiliki interaksi sosial rendah di SMA ini.

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini menggunakan Angket dan Observasi.

Uji validitas menggunakan Teknik Belah Dua. Berdasarkan uji validitas yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian dari 62 angket yang dibuat peneliti hanya sekitar 30 item yang valid. Walaupun demikian item-item tersebut sudah cukup mewakili predictor dan indikator variabel.

Uji Reliabilitas menggunakan teknik *Spearman Brown*. Reliabilitas angket diujikan pada 50 siswa SMA Kesamben ini menunjukkan skor 0,8226 sedangkan hasil tabel dengan taraf signifikansi 5 % hasilnya adalah 0,279. Dimana hal ini dapat disimpulkan bahwa angket yang digunakan untuk penelitian ini adalah reliabel.

Analisis hasil penelitian ini menggunakan metode uji tanda.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis hasil penelitian ini menggunakan metode uji tanda. Perlakuan yang diberikan terhadap subjek penelitian adalah sebanyak 8 kali pertemuan dimana permainan "puzzle" mulai diberikan kepada siswa pada pertemuan kelima.

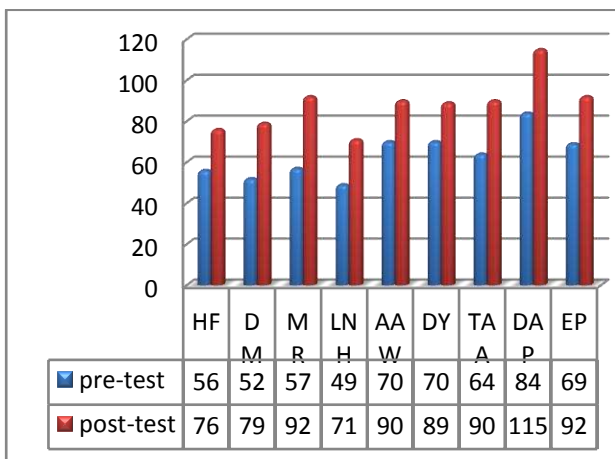
Pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keempat siswa masih terlihat malu-malu dan mengalami penyesuaian diri terhadap lingkungan baru mereka, sedangkan pada pertemuan kelima dan seterusnya siswa sudah mulai mampu untuk mengaktualisasikan diri mereka masing-masing.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa yang menunjukkan tanda positif (+) berjumlah 9 yang bertindak sebagai N (Banyaknya pasangan yang menunjukkan perbedaan yang menunjukkan perbedaan)

dan x (banyaknya tanda yang lebih sedikit) berjumlah 0. Dengan melihat tes binomial dengan ketentuan $N=9$ dan $x=0$ (z), maka diperoleh p (kemungkinan harga di bawah H_0) = 0,002. Bila dalam ketetapan α (taraf kesalahan) sebesar 5% adalah 0,05 maka disimpulkan bahwa harga $0,002 < 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Sehingga dapat dikatakan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik bermain "puzzle" dapat meningkatkan skor kemampuan interaksi sosial yang rendah pada siswa kelas X di SMA Negeri Kesamben, Jombang.

Hal ini dapat digambarkan dalam diagram *pre-test* dan *post-test*. Di bawah ini:



Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa perlakuan yang diberikan oleh konselor terhadap siswa efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa di SMA Negeri Kesamben, Jombang. Perbedaan antara skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* dari 62.78 menjadi 88.22 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok oleh konselor terhadap siswa kelas X SMA Negeri Kesamben Jombang.

Penelitian ini berjalan bukan tanpa hambatan dan kendala apa-apa, namun penelitian ini juga memiliki banyak kendala dan hambatan-hambatan, dimana pada akhirnya dapat diselesaikan oleh konselor. Hambatan tersebut antara lain adalah kurang percayanya pihak konselor sekolah terhadap jenis permainan yang diberikan dalam layanan bimbingan kelompok ini dan masih kurang koordinasi yang matang antara guru BK satu sama lain. Sehingga pemberian layanan satu dengan yang lain menjadi kurang terkoordinasi dengan baik.

PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data menggunakan uji tanda Hal ini dikarenakan ada peningkatan skor *pre-test* (X_b) ke *post-test* (X_a).

Hal ini menunjukkan $p = 0,002$ lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, yang berarti bimbingan kelompok dengan teknik bermain "puzzle" dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas X di SMA Negeri Kesamben, Jombang.

Peningkatan skor rata-rata siswa dari *pre-test* dan *post-test* 62.78 menjadi 88.22 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok oleh konselor terhadap siswa kelas X SMA Negeri Kesamben Jombang. Berdasarkan dari penjabaran simpulan di atas maka hipotesis atau rumusan masalah di atas dapat diterima.

2. Saran

a. Bagi Konselor

Dengan diadakannya layanan bimbingan kelompok teknik permainan ini diharapkan dapat memberikan masukan dan improvisasi ilmu yang bagi konselor sekolah. Memperkaya pengetahuan konselor sekolah mengenai bentuk-bentuk permainan yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok.

Selain itu dapat digunakan sebagai masukan untuk konselor sekolah mempertimbangkan mengenai pembagian dan pengkoordinasian antara konselor satu dengan konselor yang lainnya sehingga kinerja BK di SMA Negeri Kesamben menjadi lebih maksimal dan hasilnya dapat dirasakan oleh para siswa.

b. Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan tolak ukur dan titik acuan, untuk mengetahui bagaimana peran konselor tersebut disekolah, dan dapat dikembangkan lagi mengenai bentuk-bentuk permainan yang akan digunakan dalam bimbingan kelompok teknik permainan.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah permainan ini mungkin dapat digunakan lagi dalam penerimaan siswa baru, karena permainan ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan kerjasama, dan interaksi sosial siswa. Apabila proses belajar mengajar tidak terhambat interaksi sosial yang rendah maka dapat diyakini proses belajar mengajar siswa dapat berjalan dengan lancar

DAFTAR PUSTAKA

- Dayakisni, Tri dan Hudaniah. 2012. *Psikologi Sosial*. Malang : UMM Press.
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Statistik*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hartinah Siti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung : Refika Aditama.
- Hidayat. 2013. *Manfaat-Bermain-Puzzle*. <http://www.kafebalita.com>. diakses 03 Februari 2013
- Malahayati dan Tendi Krishna Murti. 2012. *50 Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Potensi & Mental Positif*. Yogyakarta : Citra Aji Parama.
- Muzamil, Missbach. 2010. *Penggunaan PUZZLE dalam berbagai perkembangan anak*. <http://kuliah.itb.ac.id> diakses pada hari minggu tanggal 03 Februari 2013
- Nursalim Mochmad. 2002. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Surabaya : Unesa University Press.
- Purwandani Alfatalesa, 2009. *Penggunaan Permainan Birthday Line Up Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa SMP Surabaya* : Skripsi tidak diterbitkan.
- Purwoko, Budi dan Titin Indah Pratiwi. 2007. *Pemahaman Individu Melalui Teknik Non Tes* : Surabaya. Unesa University Press.
- Santoso Slamet. 2010. *Teori-teori Psikologi Sosial*. Bandung Refika : Aditama.
- Soedjono. 1983. *Pengantar Psikologi Untuk Studi Ilmu Hukum dan Kemasyarakatan*. Bandung : Tarsito.
- Soekanto, Soerjono. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Grafindo Persada
- Soyomukti Nurani. 2010. *Pengantar Sosiologi* : Yogyakarta. AR-RUZZ MEDIA
- Suciptawati, Ni Luh Putu. 2009. *Metode Statistik Nonparametrik*. Bandung : Udayana Universit Press.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suranto. 2011. *Komunikasi Intrapersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suryabrata, Sumadi. 2008. *Pengembangan Alat Ukur Psikologis*. Yogyakarta. Andi.
- Tohorin. 2007. *Bimbingan dan Konseling Di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Walgito Bimo. 2003. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Winarsunu Tulus. 2004. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.