

PENERAPAN PERMAINAN KERJASAMA DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SMP NEGERI 1 GONDANG TULUNGAGUNG

THE APPLICATION OF COOPERATION GAME IN THE GROUP GUIDANCE FOR IMPROVED SOCIAL INTERACTION STUDENTS WITH SPECIAL NEEDS IN STATE JUNIOR HIGH SCHOOL 1 GONDANG TULUNGAGUNG

AULIYA SALSABELA

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

Dra. Titin Indah Pratiwi, M.Pd

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

ABSTRAK

Siswa berkebutuhan khusus yang menempuh pendidikan di sekolah inklusi belum menyadari pentingnya berinteraksi sosial di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada bulan November 2013 diperoleh data siswa berkebutuhan khusus di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah. Hal ini ditunjukkan dengan siswa hanya berteman dengan teman tertentu, lebih suka menyendiri, tidak mau menyapa teman atau guru saat berpapasan dan terkesan menghindar, bersikap pasif pada saat jam pelajaran, tidak tertarik dengan kegiatan ekstrakurikuler dan sulit diajak bekerjasama ketika belajar kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pada skor kemampuan interaksi sosial siswa berkebutuhan khusus sesudah penerapan permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan rancangan penelitian *pre-test post-test one group design* dengan memberikan perlakuan berupa permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok. Penelitian dilakukan pada 8 siswa dari 15 siswa berkebutuhan khusus yang ada di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung. Analisis data yang digunakan adalah analisis non parametrik dengan Uji Tanda. Hasil analisis Uji Tanda menunjukkan bahwa tanda positif (+) berjumlah 8. Berarti N (banyaknya pasangan yang menunjukkan perbedaan) adalah 8, sehingga x (banyaknya tanda yang lebih sedikit) adalah 0. Dengan melihat tabel tes binomial dengan ketentuan $N = 8$ dan $x = 0$, maka diperoleh $p = 0,04$. Bila menggunakan ketetapan α (taraf kesalahan) sebesar 5% adalah 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa harga $0,04 < 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, berdasarkan perhitungan pada tabel 4.4 diketahui rata-rata *pre-test* 121,875 dan rata-rata *post-test* 138,25. Hal ini membuktikan bahwa penerapan permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa berkebutuhan khusus di SMP Negeri 1 Gondang, Tulungagung.

Kata Kunci: permainan kerjasama, bimbingan kelompok, interaksi sosial

ABSTRACT

Students with special needs are educated in inclusive schools have not realized the importance of social interaction in the school environment. Based on observation and interview in November 2013 data obtained by students with special needs in State Junior High School 1 Gondang Tulungagung has low social interaction skills. This was shown by the students just friends with certain friends, prefer to be alone, did not want to say hello to a friend or teacher as they passed and impressed avoidance, passivity during school hours, not interested in extracurricular activities and difficult to coordinate when learning groups. This study aimed to determining of increase on the ability scores of social interaction of students with special needs after the application of cooperative games in group guidance in State Junior High School 1 Gondang Tulungagung. This research was a quantitative research by using the program of pre-test post-test one group design to provide treatment as a cooperation game in group counseling. The research was done to eight out of fifteen students that had special needs in State Junior High School 1 Gondang Tulungagung. The data analysis used a non-parametric analysis through the sign test. The result of sign test analysis indicated that the positive sign (+) amounted to 8. It means that N (number of pairs that show differences) is 8, so x (number of sign is fewer) was 0. By seeing to the table of binomial test with the provisions of $N = 8$ and $x = 0$, so $p = 0.04$ was obtained. If it's used a determination (standard error) of 5 % is 0.05, it can be concluded that the price of $0.04 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a accepted. In addition, based on calculations in table 4.4 were knew on average 121,875 pre-test and post-test average of 138,25. Thus, It proved that the application of cooperative game in group guidance can improve social interaction of students with special needs in State Junior High School 1 Gondang Tulungagung.

Keywords : cooperative game, group guidance, social interaction

PENDAHULUAN

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak lepas dari interaksi dengan orang lain. Interaksi yang terjadi menimbulkan hubungan saling mempengaruhi satu sama lain yang sering disebut sebagai proses sosial. Bertemunya seseorang dengan seseorang atau sekelompok orang, kemudian mereka saling berbicara, bekerjasama dan seterusnya untuk mencapai tujuan bersama dapat dikatakan sebagai interaksi sosial.

Walgitto (dalam Dayakisni, 2009) menyatakan interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara individu satu dengan individu lainnya dimana individu yang satu dapat mempengaruhi individu yang lainnya sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Kita mempelajari siapakah diri kita adalah melalui pengalaman khususnya interaksi kita dengan orang lain. Sementara Gerungan (2009) menambahkan bahwa interaksi sosial juga merupakan salah satu bentuk hubungan antara individu manusia dengan lingkungannya, khususnya lingkungan psikis pada umumnya berkisar pada usaha menyesuaikan diri (*autoplastis* atau *aloplastis*) dengan lingkungannya.

Siswa berkebutuhan khusus yang menempuh pendidikan di sekolah inklusi belum menyadari pentingnya berinteraksi sosial dengan teman sebaya di lingkungan sekolah. Hal ini mengakibatkan terbentuknya kelompok teman sebaya dimana masing-masing kelompok dapat saling menyerang atau saling menjatuhkan sehingga akan menciptakan hubungan yang kurang harmonis diantara siswa. Kemampuan interaksi sosial siswa yang rendah di lingkungan sekolah juga akan menciptakan suasana belajar yang kurang nyaman atau kondusif. Siswa yang tergolong memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah apabila memiliki kesulitan dalam memahami materi pada mata pelajaran tertentu, siswa tersebut enggan bertanya baik kepada guru atau teman-temannya. Hal semacam ini akan menghambat kemajuan siswa dalam proses pembelajaran karena kurangnya kerjasama dan komunikasi antar siswa dan guru.

Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil observasi pada bulan November 2013 di SMP Negeri 1 Gondang, Tulungagung yang dinyatakan bahwa siswa berkebutuhan khusus di sekolah tersebut yang meliputi: siswa tunadaksa, siswa tunanetra, siswa lamban belajar, siswa berkesulitan belajar dan siswa hiperaktif, memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah. Permasalahan terkait dengan interaksi sosial yaitu siswa hanya berteman dengan teman tertentu saja, lebih suka menyendiri, pada saat berpapasan dengan teman atau guru tidak mau menyapa dan terkesan menghindar, pada saat jam pelajaran mereka pasif, tidak tertarik dengan kegiatan ekstrakurikuler dan sulit diajak bekerjasama ketika belajar kelompok. Sedangkan hasil wawancara dengan guru BK di sekolah tersebut menyatakan bahwa kemampuan interaksi sosial siswa yang rendah akan menghambat kemajuan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh di atas menunjukkan bahwa sikap-sikap tersebut merupakan ciri kemampuan interaksi sosial yang rendah, yaitu kurangnya kontak sosial dan komunikasi antar siswa

dan guru. Hal ini didukung oleh pendapat Dayakisni (2009) yang menyatakan bahwa "Interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu (1) adanya kontak sosial, dan (2) adanya komunikasi".

Rendahnya kemampuan interaksi sosial siswa memberikan dampak yang besar dalam berbagai hal. Salah satunya berdampak pada kemajuan siswa dalam proses belajarnya. Siswa yang tergolong memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah apabila memiliki kesulitan dalam memahami materi pada mata pelajaran tertentu, siswa tersebut enggan bertanya baik kepada guru atau teman-temannya. Sehingga ia tidak dapat memahami materi tersebut dan prestasi belajarnya cenderung rendah. Dari contoh tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa rendahnya kemampuan interaksi sosial siswa memberikan dampak negatif pada siswa yang bersangkutan sehingga perlu mendapatkan penanganan segera.

Masalah-masalah yang muncul terkait kemampuan interaksi sosial siswa berkebutuhan khusus yang rendah perlu mendapat perhatian untuk diberikan bantuan dengan suatu proses bimbingan yang dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa tersebut. Salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling yang dapat diterapkan untuk membantu siswa berkebutuhan khusus untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial yaitu layanan bimbingan kelompok. Menurut Ahmadi (1999), masalah sosial lebih efektif, lebih efisien dan relevan jika ditangani melalui bentuk bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing-masing siswa yang diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan tersebut bagi dirinya sendiri (Hartinah, 2009).

Dalam penelitian ini menggunakan permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa berkebutuhan khusus. Melalui teknik permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok, siswa dapat belajar keterampilan sosial melalui pengalaman, serta memperbaiki hubungan antar manusia, karena melalui permainan tercipta suasana yang santai dan menyenangkan.

Menurut Wenzler (1993) permainan kerjasama merupakan bentuk permainan yang dikerjakan dalam suatu keadaan ketika sekelompok orang bekerja untuk mencapai tujuan bersama. Dalam permainan kerjasama peserta dapat suatu pengalaman kemudian mereka diajak untuk menghayati pengalaman itu dan merenungkannya (merefleksikannya) untuk menyadari perasaan dan reaksi-reaksi fisik mereka. Selain itu mereka diajak untuk mengungkapkan hal-hal yang dialami waktu latihan/permainan berlangsung. Lalu, pengalaman itu diolah kelompok bersama pembimbing/fasilitatornya dengan cara mendiskusikan dan menarik kesimpulan berdasarkan kesadaran, para peserta dapat mengetahui apa yang sebenarnya mereka inginkan akan dipilih.

Dari penjelasan di atas alasan menggunakan permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok adalah dalam permainan kerjasama para anggota akan

melakukan komunikasi dan kontak sosial dimana kedua hal tersebut adalah syarat utama dalam interaksi sosial. Dengan permainan kerjasama siswa dapat belajar berinteraksi dengan orang lain dengan keadaan yang menyenangkan dan tanpa beban sehingga akan lebih memudahkan siswa dalam melakukan interaksi. Oleh karena itu diadakan penelitian tentang penerapan permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada siswa berkebutuhan khusus di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung.

KAJIAN PUSTAKA

Interaksi Sosial

Walgito (dalam Dayakisni, 2009) menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara individu satu dengan individu lainnya dimana individu yang satu dapat mempengaruhi individu yang lainnya sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik.

Sementara H. Bonner (dalam Gerungan, 2009) merumuskan interaksi sosial sebagai suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya.

Gerungan (2009) menyatakan bahwa interaksi sosial yang merupakan juga salah satu bentuk hubungan antara individu manusia dengan lingkungannya, khususnya lingkungan psikis pada umumnya berkisar pada usaha menyesuaikan diri (*autoplastis* atau *aloplastis*) dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan interaksi sosial adalah kemampuan seseorang untuk melakukan hubungan sosial dengan orang lain hingga saling mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain.

Dayakisni (2009) yang menyatakan bahwa "Interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu (1) adanya kontak sosial, dan (2) adanya komunikasi".

Bentuk-bentuk interaksi sosial menurut Gillin dan Gillin (dalam Dayakisni, 2009) ada dua macam proses sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial, yaitu proses asosiatif dan proses disosiatif. Proses asosiatif terdiri dari akomodasi, asimilasi, dan akulturasi, sedangkan proses disosiatif meliputi persaingan dan pertentangan atau pertikaian yang mencakup kontroversi dan konflik. Sedangkan bentuk-bentuk interaksi sosial menurut Soerjono Soekanto (2002) dapat berupa kerjasama (*cooperation*), persaingan (*competition*), dan pertentangan atau pertikaian (*conflict*).

Anak Berkebutuhan Khusus

Konsep anak berkebutuhan khusus (*children with special needs*) memiliki makna dan spectrum yang lebih luas dibandingkan dengan konsep anak luar biasa (*exceptional children*). Menurut Heward dan Orlansky (dalam Handayani, 2013) yang dimaksud dengan anak berkebutuhan khusus adalah anak-anak yang memiliki

atribut fisik atau kemampuan belajar yang berbeda dari anak normal, baik diatas atau dibawah, yang tanpa selalu menunjukkan pada ketidakmampuan fisik, mental, atau emosi, sehingga membutuhkan program individual dalam pendidikan khusus.

Menurut Kustawan (2013) anak berkebutuhan khusus adalah anak yang secara pendidikan memerlukan layanan yang spesifik yang berbeda dengan anak pada umumnya. Anak berkebutuhan khusus ini memiliki apa yang disebut dengan hambatan belajar dan hambatan perkembangan (*barier to learning and development*). Oleh sebab itu mereka memerlukan layanan pendidikan yang sesuai dengan hambatan belajar dan hambatan perkembangan yang dialami oleh masing-masing peserta didik berkebutuhan khusus.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan pengertian anak berkebutuhan khusus adalah anak yang dalam proses pembelajaran secara signifikan mengalami kesulitan karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa sehingga memerlukan pelayanan pendidikan khusus.

Bimbingan Kelompok

Djumhur dan Surya (1975) menyatakan bimbingan kelompok adalah suatu teknik yang digunakan untuk membantu siswa atau sekelompok siswa dalam memecahkan masalah-masalah melalui kegiatan kelompok. Sukardi dan Kusumawati (2008) menambahkan layanan bimbingan kelompok yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik (konseli) secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing/konselor) dan/atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari dan/atau untuk perkembangan dirinya baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan/atau tindakan tertentu.

Sementara Gazda (dalam Prayitno dan Amti, 2004) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Gazda juga menyebutkan bahwa bimbingan kelompok diselenggarakan untuk memberi informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial.

Berdasarkan pendapat ahli yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah salah satu layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada sekelompok siswa untuk membantu siswa dalam membahas dan memecahkan masalah dengan memanfaatkan dinamika kelompok.

Tujuan bimbingan kelompok menurut Winkel (1991) ialah:

- 1) Supaya orang yang dilayani menjadi mampu mengatur kehidupannya sendiri.

- 2) Memiliki pandangan sendiri dan tidak sekedar membebek pendapat orang lain.
- 3) Mengambil sikap sendiri dan berani menanggung sendiri konsekuensi-konsekuensi dari tindakannya.

Pendapat senada dikemukakan oleh Jones (dalam Nursalim dan Suradi, 2002) tujuan bimbingan kelompok adalah membantu peserta menyadari kebutuhan-kebutuhan dan masalah-masalahnya, membantu peserta belajar memahami perasaan peserta lain dan masalahnya, dan juga memberi kesempatan kepada peserta mengungkapkan perasaan-perasaannya. Pendapat tersebut diperkuat oleh Suardiman (dalam Nursalim dan Suradi, 2002) menyatakan bimbingan kelompok digunakan untuk meningkatkan pengertian diri sendiri dan orang lain.

Dari beberapa pendapat mengenai tujuan bimbingan kelompok di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan dari bimbingan kelompok adalah membantu peserta bimbingan untuk menyadari permasalahan serta kebutuhan-kebutuhan peserta dalam bimbingan kelompok, sehingga mereka dapat mengemukakan pendapat, saling menghargai dan dapat mengambil keputusan sendiri.

Permainan Kerjasama

Nursalim dan Suradi (2002) menyatakan bahwa teknik bermain ialah salah satu teknik yang dalam bimbingan kelompok digunakan sebagai obyek untuk melampaikan ketegangan-ketegangan psikis dari individu atau untuk memecahkan permasalahan yang dialami oleh individu secara bersama-sama. Melalui bermain, seorang anak memperoleh bantuan untuk mencapai tugas perkembangan dalam pembelajaran, karena dimensi aktivitas dan suasana bermain berkontribusi sangat signifikan terhadap belajar dan perkembangan anak (Solehudin dalam Fitriyah, 2010).

Menurut Wenzler (1993) permainan kerjasama merupakan bentuk permainan yang dikerjakan dalam suatu keadaan ketika sekelompok orang bekerja untuk mencapai tujuan bersama. Dalam permainan kerjasama peserta dapat suatu pengalaman kemudian mereka diajak untuk menghayati pengalaman itu dan merenungkannya (merefleksikannya) untuk menyadari perasaan dan reaksi-reaksi fisik mereka. Selain itu mereka diajak untuk mengungkapkan hal-hal yang dialami waktu latihan/permainan berlangsung. Lalu, pengalaman itu diolah kelompok bersama pembimbing/fasilitatornya dengan cara mendiskusikan dan menarik kesimpulan berdasarkan kesadaran, para peserta dapat mengetahui apa yang sebenarnya mereka inginkan akan dipilih. Terdapat 3 permainan kerjasama yang akan diterapkan yaitu: Kapal Pecah, Pindah Tali dalam Lingkaran dan Gambar Berantakan.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya peningkatan pada skor kemampuan interaksi sosial siswa berkebutuhan khusus sesudah penerapan permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung,

maka jenis penelitian yang paling sesuai dengan penelitian ini adalah *pre-eksperiment* dengan menggunakan *one-group pretest-posttest design*.

Penelitian ini diberikan kepada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Kelompok eksperimen pada penelitian ini akan diberikan tes awal (*pre-test*) dengan menggunakan angket interaksi sosial, kemudian diberikan perlakuan selama jangka waktu tertentu dengan menggunakan permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok, setelah itu diberikan tes akhir (*post-test*) melalui angket yang diberikan pada tes awal (*pre-test*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Hasil *Pre-test*

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa berkebutuhan khusus di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung yang teridentifikasi memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah. Untuk menentukan subyek penelitian, maka dilakukan pengukuran terhadap kemampuan interaksi sosial siswa melalui angket terhadap 15 siswa berkebutuhan khusus yang berada di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung.

Pemberian angket *pre-test* bertujuan untuk mengetahui skor kemampuan interaksi sosial siswa berkebutuhan khusus sebelum diberikan perlakuan berupa permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok untuk kemudian dijadikan sebagai subyek penelitian. Kemudian hasil pengukuran dikelompokkan menjadi 3 kategori yaitu: tinggi, sedang, rendah. Kategori tersebut diperoleh dari penghitungan *Mean* dan *Standart Deviasi* sebagai berikut :

- 1) Kategori tinggi = $\text{Mean} + 1 \text{ SD} \geq X$
Kategori tinggi = $(\text{Mean} + 1\text{SD})$ ke atas
 $= 133,933 + 15,87$
 $= 149,803$ ke atas
- 2) Kategori sedang = $(\text{Mean} - 1\text{SD})$ s/d $(\text{Mean} + 1\text{SD})$
 $= (133,933 - 15,87)$ s/d $(133,933 + 15,87)$
 $= 118,063 - 149,803$
- 3) Kategori rendah = $X < \text{Mean} - 1 \text{ SD}$
Kategori rendah = $(\text{Mean} - 1\text{SD})$ ke bawah
 $= 133,933 - 15,87$
 $= 118,063$ ke bawah

Dari hasil pedoman pengkategorian tersebut diketahui 5 siswa dengan kategori skor kemampuan interaksi sosial rendah, 7 siswa dengan kategori skor kemampuan interaksi sosial sedang, dan 3 siswa dengan kategori skor kemampuan interaksi sosial tinggi. Taufiq (dalam Fitriyah, 2010) menyatakan bahwa lebih baik kegiatan bimbingan dan konseling kelompok beranggotakan 8 orang dengan memperhatikan homogenitas dan heterogenitas kemampuan anggota kelompok. Sehingga subyek penelitian ini terdiri dari 5 siswa dengan kategori skor kemampuan interaksi sosial rendah dan 3 siswa dengan kategori skor kemampuan interaksi sosial sedang. Hasil *Pre-test* terhadap subyek penelitian dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Data Hasil Angket *Pre-test* Kemampuan

Interaksi Sosial

No.	Nama	Skor	Kategori
1.	AWA	118	Rendah
2.	ZF	115	Rendah
3.	AIA	117	Rendah
4.	PAL	133	Sedang
5.	DRK	119	Sedang
6.	RS	118	Rendah
7.	PAN	139	Sedang
8.	MRS	116	Rendah
Rata-rata		121,875	Sedang

Analisis Hasil Penelitian

Teknik analisis yang digunakan statistik non parametrik dengan uji tanda atau *sign test*. Uji tanda ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir. Kondisi berlainan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor kemampuan interaksi sosial siswa berkebutuhan khusus antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan berupa permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok. Berikut adalah hasil analisis skor angket yang diberikan pada siswa dengan pengukuran *Pre-test* dan *Post-test* dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Hasil Analisis *Pre-test* dan *Post-test*

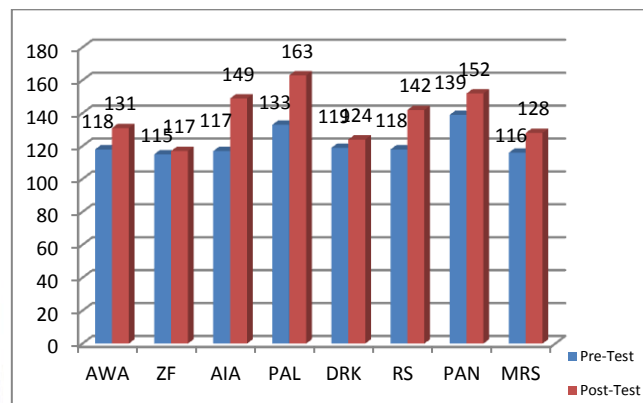
No.	Subyek	<i>Pre-test</i> (X_B)	<i>Post-test</i> (X_A)	Arah Perbedaan	Tanda	Keterangan
1.	AWA	118	131	$X_B < X_A$	+	Meningkat
2.	ZF	115	115	$X_B < X_A$	+	Meningkat
3.	AIA	117	149	$X_B < X_A$	+	Meningkat
4.	PAL	133	163	$X_B < X_A$	+	Meningkat
5.	DRK	119	124	$X_B < X_A$	+	Meningkat
6.	RS	118	142	$X_B < X_A$	+	Meningkat
7.	PAN	139	152	$X_B < X_A$	+	Meningkat
8.	MRS	116	128	$X_B < X_A$	+	Meningkat
Rata-rata		121,875	138,25			

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa yang menunjukkan tanda positif (+) berjumlah 8 yang bertindak sebagai N (banyaknya pasangan yang menunjukkan perbedaan) dan x (banyaknya tanda yang menunjukkan perbedaan) berjumlah 0. Dengan melihat tabel tes binomial dengan ketentuan $N = 8$ dan $x = 0$ (z), maka diperoleh p (kemungkinan harga di bawah H_0) = 0,04. Bila dalam ketetapan α (taraf kesalahan) sebesar 5% adalah 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa harga 0,04 < 0,05, berdasarkan hasil tersebut maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Setelah diberi perlakuan berupa permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok terdapat perbedaan skor antara *pre-test* dan *post-test* kemampuan interaksi sosial siswa berkebutuhan khusus. Selain itu, berdasarkan perhitungan pada tabel 4.4 diketahui rata-rata *pre-test* 121,875 dan rata-rata *post-test* 138,25. Sehingga dapat dikatakan bahwa pemberian perlakuan berupa permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa berkebutuhan khusus di SMP Negeri 1 Gondang.

Berdasarkan analisis di atas, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis yang diajukan dalam

penelitian ini yang berbunyi “Adanya peningkatan pada skor kemampuan interaksi sosial siswa berkebutuhan khusus sesudah penerapan permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok” dapat diterima.

Adapun hasil perbedaan *pre-test* dan *post-test* yang digambarkan dalam grafik sebagai berikut :



Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Maka secara keseluruhan dapat dilihat adanya perbedaan grafik hasil *pre-test* yang lebih rendah daripada hasil *post-test*. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan skor kemampuan interaksi sosial siswa berkebutuhan khusus antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok.

Analisis Individual

a. Subyek AWA

Skor *pre-test* kemampuan interaksi sosial yang diperoleh AWA adalah 118 yang termasuk dalam kategori Rendah. AWA hanya akrab dengan beberapa teman saja, hal itu dikarenakan cacat fisik yang dimiliki membuatnya kurang percaya diri untuk berinteraksi dengan orang lain. Ketika di kelas, AWA akan aktif hanya pada saat jam pelajaran dengan guru yang disukainya.

Setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama, AWA melakukan *post-test* dan mendapatkan skor 131. Hal ini menunjukkan bahwa AWA mengalami peningkatan skor dari hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 13. Berikut tabel kegiatan permainan kerjasama dan grafik yang menunjukkan perubahan skor kemampuan interaksi sosial antara *pre-test* dan *post-test* AWA.

b. Subjek ZF

ZF memiliki skor *pre-test* kemampuan interaksi sosial sebesar 115 yang termasuk dalam kategori Rendah. ZF tidak memiliki ketertarikan untuk berinteraksi dengan orang lain. ZF lebih senang menyendiri dan menghabiskan waktu istirahat untuk diam di kelas. ZF merasa teman-temannya akan malu jika memiliki teman dengan kaki cacat seperti nya.

Setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama ZF melakukan *post-test* dan mendapatkan skor 117. Hal ini menunjukkan bahwa ZF mengalami peningkatan skor dari hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 2. Berikut tabel kegiatan permainan kerjasama dan grafik yang menunjukkan perubahan skor kemampuan interaksi sosial antara *pre-test* dan *post-test* ZF.

c. Subjek AIA

AIA memiliki skor *pre-test* kemampuan interaksi sosial sebesar 117 yang termasuk dalam kategori Rendah. Gangguan mata yang dimiliki membuatnya merasa tidak nyaman ketika berkomunikasi dengan orang lain. Oleh karena itu, ia memilih diam daripada memulai pembicaraan ketika bertemu atau berkumpul dengan teman. Selain itu, AIA kurang menyukai kegiatan yang bersifat kelompok. AIA lebih suka mengerjakan sesuatu sendiri.

Setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama AIA melakukan *post-test* dan mendapatkan skor 149. Hal ini menunjukkan bahwa AIA mengalami peningkatan skor dari hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 32. Berikut tabel kegiatan permainan kerjasama dan grafik yang menunjukkan perubahan skor kemampuan interaksi sosial antara *pre-test* dan *post-test* AIA.

d. Subjek PAL

PAL memiliki skor *pre-test* kemampuan interaksi sosial sebesar 133 yang termasuk dalam kategori Sedang. PAL memiliki pengalaman buruk dalam berinteraksi dengan teman sebayanya. Ia pernah diolok-olok teman-temannya karena gangguan penglihatan yang dideritanya. Hal ini menyebabkan PAL enggan untuk memulai berinteraksi dengan orang lain.

Setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama, PAL melakukan *post-test* dan mendapatkan skor 163. Hal ini menunjukkan bahwa PAL mengalami peningkatan skor dari hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 30. Berikut tabel kegiatan permainan kerjasama dan grafik yang menunjukkan perubahan skor kemampuan interaksi sosial antara *pre-test* dan *post-test* PAL.

e. Subjek DRK

DRK memiliki skor *pre-test* kemampuan interaksi sosial sebesar 119 yang termasuk dalam kategori Sedang. DRK mengalami gangguan penglihatan. Hal ini menyebabkan ia kurang percaya diri untuk berinteraksi dengan orang lain. DRK lebih suka menyendiri dan kurang menyukai kegiatan yang bersifat kelompok.

Setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama, DRK melakukan *post-test* dan mendapatkan skor 124. Hal ini menunjukkan bahwa DRK mengalami peningkatan skor dari hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 5. Berikut tabel kegiatan permainan

kerjasama dan grafik yang menunjukkan perubahan skor kemampuan interaksi sosial antara *pre-test* dan *post-test* DRK.

f. Subjek RS

RS memiliki skor *pre-test* kemampuan interaksi sosial sebesar 118 yang termasuk dalam kategori Rendah. Gangguan penglihatan yang dimiliki RS menyebabkan ia kesulitan untuk memulai berinteraksi dengan orang lain. RS lebih suka menunggu diajak berbicara daripada memulai pembicaraan dengan orang lain. Selain itu, RS tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah karena ia tidak menyukai kegiatan yang bersifat kelompok.

Setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama, RS melakukan *post-test* dan mendapatkan skor 142. Hal ini menunjukkan bahwa RS mengalami peningkatan skor dari hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 24. Berikut tabel kegiatan permainan kerjasama dan grafik yang menunjukkan perubahan skor kemampuan interaksi sosial antara *pre-test* dan *post-test* RS.

g. Subjek PAN

PAN memiliki skor *pre-test* kemampuan interaksi sosial sebesar 139 yang termasuk dalam kategori Sedang. PAN mengalami gangguan penglihatan yang mengakibatkan ia kesulitan untuk berinteraksi baik dengan teman maupun dengan guru. PAN hanya mampu berinteraksi dengan orang yang benar-benar bisa membuatnya nyaman. Selain itu, PAN mengalami kesulitan dalam melakukan kontak sosial dengan orang lain.

Setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama, PAN melakukan *post-test* dan mendapatkan skor 152. Hal ini menunjukkan bahwa PAN mengalami peningkatan skor dari hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 13. Berikut tabel kegiatan permainan kerjasama dan grafik yang menunjukkan perubahan skor kemampuan interaksi sosial antara *pre-test* dan *post-test* PAN.

h. Subjek MRS

Skor *pre-test* kemampuan interaksi sosial MRS adalah 116 yang termasuk dalam kategori Rendah. MRS merupakan anak yang cukup ramai di kelas, akan tetapi pada saat kegiatan belajar-mengajar menjadi pasif. MRS sering melakukan banyak kesalahan dalam membaca dan terlambat selesai dalam menyalin tulisan. Hal ini membuat MRS malu untuk bertanya pada teman atau guru, sehingga prestasi akademiknya rendah.

Setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama MRS melakukan *post-test* dan mendapatkan skor 128. Hal ini menunjukkan bahwa MRS mengalami peningkatan skor dari hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 12. Berikut tabel kegiatan permainan kerjasama dan grafik yang menunjukkan perubahan skor kemampuan interaksi sosial antara *pre-test* dan *post-test* MRS.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis hasil *pre-test* dan *post-test* yang menggunakan uji tanda (*sign test*), pada tabel hasil analisis *pre-test* dan *post-test* menunjukkan arah perubahan yang positif dikarenakan ada peningkatan skor dari *pre-test* (X_B) ke *post-test* (X_A). Hal ini menunjukkan $p = 0,04$ lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, yang berarti ada perbedaan dari skor kemampuan interaksi sosial siswa berkebutuhan khusus sebelum dan sesudah diberikan permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok.

Dengan diberikannya permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok, banyak manfaat yang dirasakan dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa berkebutuhan khusus. Siswa yang semula hanya berteman dengan teman tertentu saja, lebih suka menyendiri, pada saat berpapasan dengan teman atau guru siswa tidak mau menyapa dan terkesan menghindar, pasif pada saat jam pelajaran, tidak tertarik dengan kegiatan ekstrakurikuler, dan sulit diajak bekerjasama ketika belajar kelompok. Setelah diberikan permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok siswa-siswa tersebut menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar, lebih aktif dalam kegiatan kelompok, tertarik dengan kegiatan ekstrakurikuler dan dapat berinteraksi dengan siswa atau guru di lingkungan sekolah.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diketahui bahwa $x=0$ dan $N=8$ dengan α (taraf kesalahan) sebesar 5% adalah 0,05 yang kemudian dikonsultasikan dengan tabel tes binomial hingga diperoleh p (kemungkinan harga di bawah H_0) = 0,04, maka $0,04 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa berkebutuhan khusus di SMP Negeri 1 Gondang, Tulungagung.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, maka ada beberapa saran yang diberikan, sebagai berikut:

1. Bagi konselor sekolah
 - a. Penerapan permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial, diharapkan konselor dapat menerapkan permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok sebagai alternatif bantuan kepada siswa berkebutuhan khusus yang mempunyai skor kemampuan interaksi sosial rendah.
 - b. Penerapan bimbingan kelompok ini menemui beberapa hambatan, sehingga perlu memperhatikan

beberapa aspek, antara lain: waktu pelaksanaan bimbingan dan keseriusan siswa dalam mengikuti bimbingan. Oleh karena itu, konselor sekolah hendaknya dapat mempertimbangkan waktu yang tepat untuk melaksanakan kegiatan, serta menguasai permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok agar dapat memberikan rasionalisasi yang tepat sehingga siswa dapat memahami maksud dan tujuan yang ingin dicapai.

2. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan siswa mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial setelah diberikan perlakuan berupa permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok, sehingga tidak menemui hambatan-hambatan dalam kehidupan sosialnya.

3. Bagi pihak sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi tentang kinerja guru BK khususnya dalam hal pelaksanaan layanan bimbingan kelompok.

4. Bagi peneliti lain

- a. Alat pengumpul data dalam penelitian ini hanya terbatas pada angket, peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa dapat menambah alat pengumpul data misalnya observasi dan wawancara, karena dalam penelitian ini hanya terbatas pada angket sebagai alat pengumpul data.
- b. Fokus pada subyek penelitian di SMP Negeri 1 Gondang, Tulungagung, diharapkan dapat diperluas dengan subyek yang lebih besar dan dengan latar belakang masalah yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1999. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saifudin. 2010. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dayakismi, Tri dan Hudaniah. 2009. *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Djumhur, I dan Surya. 1975. *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Bandung: CV Ilmu.
- Fitriyah, Fifi Khoirul, 2010. Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Autis Melalui Permainan

- Gobak Sodor dalam Bimbingan Kelompok. *Skripsi* tidak diterbitkan. Surabaya: Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan FIP Unesa.
- Gazda, G.M. 1978. *Group Counseling: A Developmental Approach*. Boston: Ally and Bacon.
- Gerungan. W. A. 1996. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Aresco.
- Handayani, Indar Mery. 2013. Interaksi Sosial Anak Berkebutuhan Khusus di SD 016/016 Inklusif Samarinda (Studi Kasus Anak Penyandang Autis). (online, <http://ejournal.sos.fisip-unmul.org> diakses pada 11 Nopember 2013).
- Hartinah, Sitti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama.
- Heward, W. dan Orlansky M. 1992. *Exeptional Children (4th ed)*. New York: Macmillan.
- Jones, A. J. 1951. *Principles of Guidance and Pupil Personal Work*. New York: Mc Grow-Hill Book.
- Kustawan, Dedy. 2013. *Manajemen Pendidikan Inklusif*. Bandung: Luxima Metro Media.
- Nursalim, Mochamad dan Suradi. 2002. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Surabaya: Unesa University Press.
- Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Prayitno dan Amti, Eman. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahardja, Djadja dan Sujarwanto. 2010. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa (Orthopedagogik)*. Surabaya: UD. Mapan.
- Santosa, Vincentius Endy dan Mulyani, Iin Mendah. 2008. *100 Permainan Kreatif untuk Outbond & Training*. Yogyakarta: Andi
- Setiyawati, Dita Maoelana. 2012. Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Outbound untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas X di SMA YP Trisila Surabaya. *Skripsi* tidak diterbitkan. Surabaya: Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan FIP Unesa.
- Siegel, Sidney. 1998. *Statistik Non Parametrik; Untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Gramedia.
- Soekanto, Soerjono. 2002. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Grafindo media.
- Suardiman. 1980. *Bimbingan Kelompok*, Kumpulan bahan penataran Bimbingan dan Konseling untuk tenaga Perguruan Tinggi se-Indonesia. Yogyakarta: UGM
- Sukardi, Dewa Ketut dan Kusumawati, Nila. 2008. *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya.
- Walgito, Bimo. 2003. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: Andi.
- Wenzler, Hildegard & Fischer-Siregar, Maria. 1993. *Proses Pengembangan Diri dalam Permainan dan Latihan dalam Dinamika Kelompok*. Jakarta: Grasindo.
- Winkel, W.S. 1991. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo.