

PENGEMBANGAN MODIFIKASI PERMAINAN GOBAK SODOR DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK AFILIASI DIRI ANTAR SISWA SMP KELAS VII

Meifa Ida Fauziah
Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
meifaidafauziah@gmail.com

Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd
BK FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian pengembangan modifikasi permainan gobak sodor untuk afiliasi ini bertujuan untuk melatih kemampuan afiliasi siswa SMP kelas VII di UPTD SMPN 2 Ngantru. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model dari Borg dan Gall (1983) yang telah disederhanakan oleh Tim Pusat Penelitian Kebijaksanaan Inovasi Pendidikan (Puslitjaknov) menjadi lima tahapan. Jenis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Alat pengumpul data yang digunakan adalah angket untuk melakukan validasi pada uji ahli dan calon pengguna produk.

Berdasarkan hasil uji validasi buku panduan modifikasi gobak sodor kepada kedua ahli Bimbingan dan Konseling diperoleh persentase rata-rata keseluruhan kriteria sebesar 86,5%. Tambahan komentar dan saran yang diperoleh dari uji ahli yakni, layanan apa yang mendukung dalam permainan, diminta untuk mencantumkan tempat pemberian permainan, perlu dicantumkan peran konselor, pemimpin/wasit, pemain dan siswa yang lain, perlu adanya konsistensi penulisan modifikasi permainan gobak sodor, perbandingan permainan gobak sodor asli dengan modifikasi tidak perlu dicantumkan, perlu adanya pengubahan kalimat ke dalam bahasa yang lebih interaktif. Sedangkan untuk media permainan pelaksanaan modifikasi permainan gobak sodor berdasarkan penilaian uji ahli memenuhi rata-rata keseluruhan aspek sebesar 81,50%. Tambahan komentar dan saran dari uji ahli sudah baik tanpa ada revisi.

Berdasarkan hasil dari uji validasi pengguna menunjukkan bahwa buku panduan pada modifikasi permainan ini memenuhi rata-rata keseluruhan kriteria sebesar 86,5%. Tambahan komentar dan saran yang diperoleh dari uji ahli sudah baik tanpa ada revisi. Sedangkan untuk media permainan pelaksanaan modifikasi permainan gobak sodor berdasarkan penilaian uji pengguna memenuhi rata-rata keseluruhan aspek sebesar 92,9%. Tambahan komentar dan saran yang diperoleh dari uji ahli sudah baik tanpa ada revisi.

Keseluruhan perolehan prosentase hasil uji validasi ahli Bimbingan dan Konseling dan uji validasi uji pengguna jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik tanpa ada revisi dan memenuhi kriteria akseptabilitas berupa aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

Kata kunci: Modifikasi permainan gobak sodor, bimbingan kelompok, afiliasi

Abstract

Research development gobak Sodor game modification for affiliates aim to train affiliates ability 7th grade junior high school students in SMPN 2 Ngantru UPTD. This research used the development model of the Borg and Gall (1983), which has been simplified by a team of five stages. The type of data that is quantitative and qualitative descriptive. Data collection tool used is a preliminary study questionnaire to validity on experts and potential users of the product.

Based on the validity of the test results guidebook gobak sodor modification to both expert guidance and counseling obtained an average percentage of 86.5% overall criteria. Additional comments and suggestions obtained from expert test namely, what services that support the game, asked to include a provision of the game, should be included the role of counselor, leader / referees, players and other students, the need for consistency of writing a modified game gobak Sodor, comparison sodor gobak original game with no modifications need to be included, the need for changing the sentence into a language that is more interactive. As for the implementation of the modified game play media gobak sodor based assessment test average expert meets all aspects of 81.50%. Additional comments and suggestions from experts test has been good without refisoni.

Based on the results of the validation test showed that there are guide books modification of this game meets the average obtained from testing experts already well refision. As for the implementation of the modified game play media gobak sodor based assessment average user test meet all aspects of 92.9%. Additional comments and suggestions are obtained from test experts already good without revision.

Acquisition of the percentage of test results validation expert guidance and counseling and testing validation user test when compared with the product according to the eligibility criteria Mustaji (2005) was very good with no refisi and meet the criteria of profitability aspects such as usability aspects, feasibility, accuracy and propriety.

Keywords: gobak sodor game modifications, group guidance, an affiliate

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa terlepas dari adanya bantuan dari orang lain dan saling membutuhkan antara satu orang dengan orang lainnya untuk memenuhi setiap kebutuhannya. Bahkan ketika manusia sudah menginjak pada usia remaja manusia juga tak akan terlepas dari kedekatan dengan teman sebayanya. Menurut Santrock (2012) menyebutkan bahwa masa remaja merupakan suatu periode transisi dalam rentang kehidupan manusia yang menjembatani masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Selama masa kanak-kanak, remaja menghabiskan banyak waktu untuk berinteraksi dengan orang tua, teman-teman dan guru, kini tiba waktunya mereka dihadapkan pada perubahan biologis yang dramatis, pengalaman-pengalaman baru serta tugas perkembangan baru yang mengharuskan mereka untuk mengalaminya.

Interaksi di antara teman-teman sebaya yang berusia sama memiliki peran yang unik. Menurut Santrock (2007) menjelaskan bahwa kawan-kawan sebaya (*peers*) adalah anak-anak atau remaja yang memiliki usia atau tingkat kematangan yang kurang lebih sama. Pertemanan berdasarkan tingkat usia dengan sendirinya akan terjadi meskipun sekolah tidak pernah menerapkan sistem usia. Bagaimanapun, seseorang dapat belajar menjadi seorang petarung yang baik hanya jika berada di antara kawan yang seusia. Salah satu fungsi terpenting dari kelompok kawan sebaya adalah sebagai sumber informasi mengenai dunia di luar keluarga. Remaja memperoleh umpan balik mengenai kemampuannya dari kelompok kawan sebaya. Remaja mempelajari bahwa apa yang mereka lakukan itu lebih baik, sama baik, atau kurang baik, di bandingkan remaja-remaja lainnya. Melalui hubungan dengan teman sebayanya dan membentuk kelompok sebaya inilah remaja perlu untuk mendapatkan kebutuhan berafiliasi.

Setiap orang tentunya juga memiliki kebutuhan untuk berhubungan dengan orang lain baik itu dalam bentuk komunikasi ataupun interaksi atau biasanya kita sebut dengan istilah afiliasi. Menurut Siswanto (2007) afiliasi merupakan suatu tindakan yang berhubungan dengan kebutuhan untuk berhubungan atau bersatu dengan orang lain dan bersahabat dengan mereka meliputi kemampuan untuk dapat membagikan masalah yang dihadapi dengan orang lain sehingga secara tidak langsung membuat orang lain turut merasa bertanggung jawab terhadap persoalan/konflik/stress yang dihadapi. Oleh karenanya, setiap manusia tidak dimungkinkan untuk melangsungkan kehidupannya secara sendirian tentunya tetap membutuhkan orang lain disampingnya guna sama-sama untuk memenuhi kebutuhannya baik secara psikis maupun secara fisik.

Orang-orang yang senang berhubungan dengan orang lain, senang membentuk keadaan dimana mereka senantiasa berkumpul dengan orang lain mungkin orang yang tinggi pada dimensi keterbukaan, kesetujuan dan keteraturan: mereka

ekstrovert atau terbuka karena mereka mencari stimulasi dari orang lain, mereka mudah setuju karena mereka ingin berlaku ramah dan mereka teratur karena mereka bisa diandalkan. Menurut Friedman (2006) orang dengan kebutuhan afiliasi tinggi ingin bekerja sama dan menghabiskan waktu bersama orang lain. Ini merupakan seseorang yang motif afiliasinya tinggi maka mereka akan selalu mendesak seseorang untuk berteman dan membuat teman mereka senang (mempertahankan hubungan pertemanan mereka).

Apabila seseorang tidak mampu menunjukkan kebutuhan akan afiliasinya terhadap orang lain maka seseorang akan dikatakan afiliasinya rendah dan berdampak buruk pada diri individu itu sendiri. Bahkan dia juga akan mengalami kesepian dalam dirinya. Dikatakan afiliasinya rendah karena mereka tidak mampu menyalurkan interaksinya pada orang lain baik dalam membentuk pertemanan atau dalam berkomunikasi. Selain itu bagi yang memiliki tingkat afiliasi rendah mereka cenderung akan menjauhkan diri dari orang-orang yang ada di sekelilingnya. Mereka akan menutup diri dan akan menjadi sasaran dari orang di sekelilingnya.

Seperti pada kasus yang diakses di merdeka.com (*Ingin berdamai, pelajar SMA beda sekolah di Medan malah tawuran lagi - merdeka.com.html* diakses pada 20 Mei 2015) Puluhan pelajar yang didominasi siswa Sekolah Menengah tawuran di depan *KFC* Jalan Adam Malik, Medan, petang. Sejumlah pelajar terluka akibat kena pukulan dan lemparan batu. Informasi dihimpun, aksi tawuran pelajar itu bermula dari perselisihan yang terjadi beberapa waktu lalu. Kedua pihak kemudian sepakat bertemu di *KFC* Jalan Adam Malik untuk berdamai. Sebelum kesepakatan tercapai, sekitar pukul 17.00 WIB, tawuran pecah. Sejalan dengan kasus tersebut pada Koran Sindo. (*source: file:/Tolak%20Masuk%20Geng%20Wanita,%20Siswi%20SMP%20Dianiaya%20Hingga.html* diakses pada 20 Mei 2015) juga terdapat kasus yang hampir serupa mengenai NK alias Nikita salah satu pelajar SMPN 13 Manado dianiaya dua gadis belasan tahun hingga pingsan hanya karena menolak masuk geng wanita. Nikita saat melapor ke Polresta Manado.

Dari kasus diatas dapat diketahui bahwa para pelajar khususnya siswa sekolah menengah memiliki tingkat afiliasi yang rendah. Mereka tidak mampu mengontrol kebutuhan afiliasi mereka yang tak tersalurkan dengan semestinya. Pengenalan dasar dan wadah atau tampungan saat mereka pada usia awal belum ada yang mengenalkan atau memberikan fasilitas untuk menyalurkannya. Akibatnya, pada usia yang sudah matang dalam berpikir malah menyalahgunakan kebutuhan afiliasi mereka. Usaha-usaha untuk mencegah penyalahgunaan tersebut dirasa sangat kurang dalam mempraktikkan dan melatih sehingga mereka cenderung menyalahgunakan. Yang awalnya mereka ingin

berdamai justru malah melakukan aksi tawuran dan disaat mereka ingin berinteraksi dengan teman yang lain justru dengan cara yang salah mereka melakukannya dengan mengajak temannya masuk pada geng mereka. Cara-cara inilah yang sebenarnya tidak patut digunakan untuk menyalurkan kebutuhan afiliasi. Sebenarnya mereka bisa menyalurkan dengan cara baik-baik sehingga tidak ada yang dirugikan tetapi justru menggunakan dan menyalurkan dengan cara-cara yang kasar. Menurut Goodnight, dkk. (dalam Lee, 2010) dalam sebuah studi prospektif anak usia sekolah, usia 14 tahun yang terlibat perilaku menyimpang dalam menyalurkan afiliasi terhadap teman mereka diperkirakan pada usia 16 ASB (perilaku anti sosial) bahkan ketika usia 14 tahun ASB tidak dapat dikendalikan. Namun, remaja dengan sensitivitas perlakuan yang meningkat secara khusus juga rentan terhadap penyimpangan pada teman mereka oleh karenanya diperlukan adanya penanganan awal sebelum permasalahan tersebut berdampak kedepannya.

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Farmer, dkk. (2010) di dapat bahwa penelitian yang dilakukannya mengenai perilaku sosial yang dilakukan oleh siswa terhadap kelompok teman sebayanya yang diklasifikasikan menjadi tiga kelompok yakni pada kelompok akademik, agresi dan kepopuleran. Dalam penelitian ini dibahas bahwa pengklasifikasian tersebut bergantung pada siswa itu sendiri dalam menentukannya karena siswa/ peserta didik akan memilih sesuai dengan dirinya dan menurut mereka menarik. Selain itu, dalam penelitian juga dikatakan bahwa afiliasi peserta didik akan terlihat melalui prosedur *The Cognitive Mapping Sosial (SCM)*. Sehingga dengan mudah untuk mengetahui siapa-siapa yang menjadi teman mereka melalui penyebutan responden kepada teman dekat mereka. Terlihat bahwa sebenarnya siswa akan cenderung memilih lingkungan yang sesuai dengan pribadi mereka ketimbang harus berlawanan dengan pribadi mereka saat berhubungan sosial.

Selain itu dalam penelitian berbeda dari Brackett, dkk. (2011) mengatakan bahwa hubungan antara suasana emosi dalam kelas, perilaku dalam kelas dan peran guru juga akan mempengaruhi persepsi siswa dalam berhubungan dengan guru mereka. Kondisi awal yang diciptakan siswa kepada guru mereka akan berbeda apabila guru tidak memberikan emosi positif yang membuat siswa merasa nyaman dalam belajar dalam kelas, mengajarkan akan pentingnya organisasi dalam kelas sehingga guru mampu memanfaatkan waktu bersama dengan muridnya secara efektif. Sehingga melalui hubungan yang baik antara guru dan siswa melalui emosi yang positif berupa kepedulian oleh keduanya maka kondisi saat proses pengajaran dalam kelas akan memunculkan adanya interaksi mulai partisipasi siswa, penghargaan, kenyamanan dan hubungan yang nyaman antara siswa dan guru. Sehingga kebutuhan dasar afiliasi antara siswa dalam kelas oleh guru mereka juga akan tersalurkan dengan baik yang

memicu kebutuhan afiliasi yang baik pula dengan teman-teman lain dalam kelasnya.

Sejalan dengan rendahnya kebutuhan afiliasi antar siswa, berdasarkan wawancara dengan guru BK SMPN 2 NGANTRU yang dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2015 ditemukan indikasi bahwa siswa kelas VII ditemukan beberapa perilaku siswa yang acuh tak acuh kepada teman, cuek dengan keadaan dan kondisi teman, masih munculnya sifat kekanak-kanakan mereka dalam pertemanan yang sering mengolok-olok teman dan bertengkar dengan teman.

Dalam menangani permasalahan yang dialami siswa tersebut guru BK telah melakukan upaya untuk mengurangi permasalahan tersebut baik berupa layanan informasi yang dilaksanakan dalam kelas, pelaksanaan bimbingan kelompok berupa psikodrama dan bahkan melakukan konseling individu kepada siswa yang bermasalah. Akan tetapi, karena upaya-upaya yang telah dilakukan oleh guru BK kurang berhasil dalam mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa mereka oleh karenanya perlu adanya penanganan lagi.

Berkenaan dengan permasalahan siswa yang memiliki tingkat kebutuhan afiliasinya rendah pada kelas VII, maka upaya yang dapat dilakukan untuk membantu guru BK untuk mencegah timbulnya afiliasi yang negatif maka diperlukannya pemberian layanan dasar berupa bimbingan kelompok dengan menggunakan modifikasi permainan gobak sodor. Karena perlu diketahui juga bahwa guru sebenarnya juga ikut andil dalam proses afiliasi ini khususnya melalui bimbingan kelompok. Menurut Pengajaran Melalui Interaksi Framework (dalam Brackett, dkk. 2011), karakteristik interaksi oleh guru terhadap siswanya meliputi: (a) sensitivitas guru dengan kebutuhan siswa, (b) hangat, ramah dan memelihara hubungan baik antara guru dengan murid, (c) penghargaan untuk siswa dan dorongan partisipasi dan (d) tidak adanya proses disiplin

Siswa sebenarnya perlu memiliki wadah khusus yang digunakan untuk menampung mereka secara apa adanya mereka, mau mendengarkan apa yang sedang dirasakan oleh siswa, dan menyalurkan aspirasi mereka yang bisa diterima oleh lingkungan mereka, oleh karenanya mereka butuh adanya bimbingan kelompok. Menurut Prayitno (2004) Bimbingan Kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Melalui bimbingan kelompok ini, siswa bisa dan bebas berpendapat mengenai permasalahan yang dialami. Selain itu siswa juga bisa menyalurkan ide-idenya. Sehingga melalui bimbingan kelompok ini bisa menjadi wadah bagi siswa untuk mengeluarkan aspirasi untuk anggota kelompoknya itu khususnya melalui teknik bermain ini.

Melalui modifikasi permainan gobak sodor ini diharapkan siswa dapat meningkatkan kebutuhan afiliasinya terhadap orang lain khususnya kepada siswa lain. Mereka juga diharapkan mampu untuk melatih komunikasi, interaksi, sosialisasi, membentuk pertemanan dan kerjasama mereka

kepada temannya yang lain sehingga kebutuhan akan berhubungan mereka akan tersalurkan dengan baik, selain itu akan menambah pemahaman mereka mengenai kebutuhan afiliasinya sehingga mereka dapat menyalurkannya dengan mudah. Selain itu, dalam permainan gobak sodor ini juga terdapat nilai-nilai yang dapat membentuk karakter anak yang dapat menunjang afiliasi mereka.

Menurut Dharmamulya (2008), terdapat unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional gobak sodor diantaranya adalah nilai kesenangan atau kegembiraan, rasa berteman, nilai kepemimpinan, rasa tanggung jawab, nilai kebersamaan, serta nilai kejujuran dan sportivitas. Selain itu, permainan juga dapat menghindarkan siswa dari sifat individual, egois dan apatis terhadap teman mereka.

Terlihat pada unsur kesenangan atau kegembiraan bahwa permainan gobak sodor membuat siswa menjadi senang dalam berhubungan dengan orang lain baik dengan timnya sendiri maupun tim lawan, rasa berteman terlihat rasa berteman yang tinggi ketika teman dalam satu tim berusaha untuk menjaga garis agar tim pemain tidak bisa memasuki babak selanjutnya, nilai kepemimpinan terlihat pada setiap anak menjadi seorang pemimpin dalam posisinya masing-masing, rasa tanggung jawab terlihat pada saat melakukan tugas dengan perannya masing-masing, nilai kebersamaan terlihat pada saat melakukan permainan ini mereka tidak sendirian akan tetapi ada banyak teman baik itu dalam tim penjaga ataupun tim pemain mereka bersama-sama untuk menyatukan tujuan mereka yakni lolos pada babak awal terlebih dahulu dan memasukkan bola dan saling membantu dalam satu tim, serta nilai kejujuran dan sportivitas dibuktikan bahwa setiap pemain tidak boleh curang apabila mereka tersentuh oleh teman atau menginjak batas saat bermain mereka harus jujur dan pergantian tim pemain dan untuk tim jaga mereka juga harus jujur tidak boleh keluar dari garis penjagaan. Selain itu, permainan juga dapat menghindarkan siswa dari sifat individual, egois dan apatis terhadap teman mereka.

Berkenaan dengan permasalahan siswa yang memiliki tingkat kebutuhan afiliasinya, untuk mencegah permasalahan tersebut muncul pada siswa ke jenjang yang lebih tinggi, maka upaya yang dapat dilakukan untuk membantu guru BK dalam mencegah siswa agar tidak terjerumus untuk memiliki dan melakukan afiliasi yang sifatnya rendah yakni dengan menggunakan permainan gobak sodor yang dilaksanakan dalam bimbingan kelompok.

Kenapa menggunakan permainan gobak sodor dalam bimbingan kelompok dikarenakan melalui bimbingan kelompok nantinya akan lebih mudah untuk menentukan jalannya layanan bimbingan konseling khususnya pada layanan dasar yang diberikan kepada siswa untuk mencegah siswa memiliki kebutuhan afiliasi yang rendah terhadap orang lain. Selain itu, melalui bimbingan kelompok

ini kita juga telah dimudahkan dalam penentuan subyek yang hanya diambil khusus pada kelas VII saja diambil sekitar 8-12 orang.

Pada siswa kelas VII merupakan tahapan dimana mereka masih memiliki sifat kekanak-kanakan dan masih senang bermain daripada hanya pada proses pemberian layanan yang hanya duduk dalam kelas yang tidak memberikan siswa untuk aktif dalam psikomotornya. Karena selama ini yang di dapat dalam kelas keseringan hanya pada layanan informasi dalam kelas dan jarang melakukan permainan dalam bimbingan kelompok. Dan menurut Espelage (dalam Farmer, dkk. 2009) anak-anak akan cenderung membentuk persahabatan dengan orang lain yang mirip dengan mereka pada karakteristiknya sosial utama. Ada kemungkinan bahwa sebagai anak-anak membentuk kelompok sebaya, mereka dipengaruhi oleh dua proses. Pertama, mereka dapat tertarik ke individu yang mirip dengan mereka pada satu atau lebih karakteristik sosial utama. Kedua, mereka dapat mengurutkan diri menjadi kelompok dengan orang lain yang berbagi tingkat status dalam struktur sosial kelas. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk menguji hubungan antara karakteristik kelompok sebaya dan posisi sosial anggota kelompok.

Permainan gobak sodor ini sebenarnya hampir sama dengan permainan gobak sodor pada umumnya, namun dalam permainan gobak sodor kali ini lebih dimodifikasi lagi sehingga akan lebih membuat siswa tertarik untuk memainkannya dalam layanan bimbingan kelompok dan juga sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan materi tentang kebutuhan afiliasi. Dalam permainan gobak sodor ini juga diperlukan beberapa peralatan diantaranya peluit, satu set kartu afiliasi yang berisi 30 pertanyaan, bola plastik dan kardus sebagai wadah bola dan tempat kartu set afiliasi.

Permainan modifikasi gobak sodor dalam bimbingan kelompok dipilih dalam penelitian ini karena pada siswa SMP kelas VII merupakan masa dimana mereka proses menuju ke fase remaja awal yang akan membantu mereka dengan mudahnya memahami akan perlunya kebutuhan afiliasi mereka kepada orang lain. Selain itu siswa SMP juga masih merupakan fase dimana mereka suka bermain (suka sesuatu yang sifatnya aplikatif dibanding dengan teoritik). Menurut Steinberg dan Monahan (dalam Dongping Li, dkk. 2013) Siswa pada usia yang seperti ini menghabiskan semakin banyak waktu dengan rekan-rekan mereka di tahun-tahun remaja, dan kerentanan mereka terhadap pengaruh selama masa remaja.

Dalam melakukan permainan ini siswa yang akan bermain adalah siswa yang memiliki permasalahan mengenai rendahnya kebutuhan afiliasi. Setelah itu siswa akan bermain seperti layaknya bermain gobak sodor pada umumnya langsung memasuki kotak atau garis dalam yang telah disediakan satu buah bola plastik. Dalam kotak nanti di dalamnya ada penjaga yang berusaha untuk mengganggu pemain agar bisa dipegang oleh penjaga

sehingga kelompok penjaga bisa ganti bermain. Saat penjaga nanti mengganggu jalannya pemain melakukan permainan, ada seorang kelompok penjaga membacakan pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain. Apabila pemain bisa menjawab pertanyaan maka dia diperbolehkan untuk melempar bola yang dia bawa. Namun tetap kelompok penjaga mengganggu jalannya kelompok pemain memasukkan bolanya. Setelah diadakannya permainan ini diharapkan siswa mampu menumbuh kembangkan interaksi pada teman yang lain khususnya pada teman-teman disekelilingnya.

Permainan ini diharapkan mampu menumbuh kembangkan interaksi siswa, pembentukan pertemanan siswa hingga kebutuhan afiliasi siswa di kelas VII ini dapat tersalurkan dengan baik sesuai dengan harapan dan tujuan.

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah: "Apakah modifikasi permainan gobak sodor dalam bimbingan kelompok untuk perilaku afiliasi siswa kelas VII SMPN 2 NGANTRU sudah memenuhi kriteria kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan?"

Dari uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa modifikasi permainan gobak sodor dalam bimbingan kelompok untuk perilaku afiliasi untuk siswa kelas VII SMPN 2 NGANTRU yang memenuhi kriteria kegunaan, kelayakan, kepatutan, dan ketepatan.

KAJIAN PUSTAKA

A. Afiliasi

1. Definisi Afiliasi

Definisi Afiliasi menurut Siwanto (2006) Afiliasi merupakan suatu tindakan yang berhubungan dengan kebutuhan untuk berhubungan atau bersatu dengan orang lain dan bersahabat dengan mereka meliputi kemampuan untuk dapat membagikan masalah yang dihadapi dengan orang lain sehingga secara tidak langsung membuat orang lain turut merasa bertanggung jawab terhadap persoalan yang dihadapi.

Menurut Murray (dalam Tiska, 2012) kebutuhan afiliasi merupakan kebutuhan untuk membentuk pertemanan dan untuk bersosialisasi, untuk berinteraksi secara dekat dengan orang lain, untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan orang lain dengan cara bersahabat, dan untuk jatuh cinta.

Wrightsmann (dalam Tiska, 2012) menyebutkan bahwa sebenarnya afiliasi merupakan kebutuhan manusia yang teramat kuat dan harus dipenuhi sesering mungkin. Hal ini karena ia beranggapan bahwa kebutuhan manusia akan berhubungan sosial dengan orang lain bukan hanya sebatas bertemu saja. Jauh dari pada itu, manusia membutuhkan suplay kontak sosial yang jauh lebih besar dari pada sekedar bertemu orang perorang. Dorongan untuk berafiliasi muncul disebabkan karena sebagai makhluk sosial manusia memiliki

berbagai macam kebutuhan yang harus dipenuhi apabila ingin kehidupannya berjalan terus, seseorang menyadari bahwa dalam sebuah kehidupan sehari-hari dirinya tak mungkin bisa terlepas dengan orang lain. Dengan adanya hubungan satu manusia dengan manusia lainnya akan menumbuhkan rasa kebersamaan yang kuat, sehingga dapat saling memberikan kepuasan satu sama lain.

2. Faktor yang Menyebabkan Seseorang Melakukan Afiliasi

Menurut Schachter (dalam Tiska, 2012) faktor yang menyebabkan individu berafiliasi adalah karena bila berada di sekitar orang lain secara langsung dapat mengurangi kecemasan, kehadiran orang lain dapat mengalihkan perhatian terhadap diri sendiri sehingga secara tidak langsung akan mengurangi kesepian, reaksi orang lain dapat memberi informasi tentang situasi, sehingga memberi kejelasan terhadap pikiran-pikiran (kognisi) individu. Orang lain merupakan pembanding seorang dapat mengevaluasi dirinya berdasarkan perilaku orang lain. Menurut Peplau & Perlman (dalam Tiska, 2012), memenuhi kebutuhan berafiliasi dengan mengadakan kontak sosial seperti menghubungi atau mengunjungi teman ternyata merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh individu yang sedang mengalami kesepian. Menurut Derlega & Margulis (dalam Tiska, 2012)

Menyebutkan adanya alasan seseorang untuk melakukan afiliasi adalah:

- a. Berada disekitar orang lain secara langsung mengurangi kecemasan.
- b. Kehadiran orang lain dapat mengalihkan perhatian terhadap diri sendiri hingga secara tidak langsung mengurangi kesepian.
- c. Reaksi orang lain dapat memberikan informasi tentang situasi, sehingga memberikan kejelasan terhadap pikiran-pikiran (kognisi) seseorang.
- d. Orang lain merupakan pembanding: seorang individu dapat mengevaluasi diri sendiri berdasarkan perilaku orang lain

Alasan yang diungkapkan di atas senada dengan pendapat dari Baron dan Byrne (dalam Tiska, 2012) bahwa seseorang berafiliasi karena adanya:

1. Perbandingan sosial adalah kebutuhan untuk mengurangi keraguan.
2. Stimulus positif adalah kebutuhan akan keterikatan dan membina hubungan dengan orang lain.
3. Dukungan emosional adalah kebutuhan untuk ditemani saat masalah timbul.
4. Perhatian adalah kebutuhan untuk dipuji dan dihargai

3. Aspek-aspek Kebutuhan Afiliasi

Murray (dalam Dewi, dkk. 2011) menyatakan aspek-aspek kebutuhan berafiliasi yakni:

1. Simpati yaitu rasa saling mengerti dan menghormati akan keadaan dan keberadaan orang lain.

2. Empati yaitu perasaan mendalam terhadap apa yang dialami orang lain.
3. Kepercayaan yaitu adanya kesanggupan pada diri seseorang untuk mempercayai orang lain dalam berhubungan.
4. Menyenangkan orang lain yaitu keinginan untuk menyenangkan orang lain.

Mc Clelland (dalam Aryana, 2007) menyatakan bahwa ada lima karakteristik individu dengan motif afiliasi yang tinggi, yaitu:

1. Menunjukkan performa yang lebih baik ketika insentif afiliasif tersedia
2. Memelihara hubungan interpersonal
3. Kooperasi, konformitas, dan konflik
4. Perilaku managerial
5. Takut untuk ditolak.

B. Modifikasi Permainan Gobak Sodor

1. Definisi

Setelah dilakukan modifikasi dalam permainan gobak sodor dari aslinya, permainan gobak sodor disini memiliki definisi yang hampir sama dengan aslinya yakni permainan beregu yang terdiri dari 4-6 orang pada tiap regunya yang saling berinteraksi antar anggota kelompoknya dalawannya yang memunculkan adanya kebutuhan untuk berafiliasi dan juga dalam permainan gobak sodor kali ini di dalamnya terdapat beberapa perangkat.

2. Manfaat Permainan Gobak Sodor

Menurut Ardiwinata, dkk (dalam 2009) manfaat permainan tradisional gobak sodor adalah meningkatkan kekompakan, menghibur diri, menumbuhkan kreativitas dan membentuk kepribadian. Sehingga dari situ akan terjalin interaksi sosial antar individu.

C. Bimbingan Kelompok

1. Definisi Bimbingan Kelompok

Menurut Winkel (dalam Nursalim & Suradi, 2002) Bimbingan Kelompok merupakan pelayanan bimbingan yang diberikan kepada lebih dari satu orang pada waktu yang bersamaan. Keunggulan bimbingan kelompok menurut Prayitno (dalam Nursalim & Suradi, 2002) meliputi:

- a. Menyangkut aspek ekonomis atau efisiensi yaitu dengan adanya kelompok akan semakin banyak orang yang dibantu, relative membutuhkan waktu yang cepat.
- b. Dengan adanya interaksi yang intensif dan dinamis, diharapkan tujuan bimbingan dapat tercapai secara mantap.
- c. Dinamika yang terjadi dalam kelompok mencerminkan suasana kehidupan nyata yang dapat dijumpai di masyarakat.

2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Tujuan bimbingan kelompok menurut Winkel (dalam Nursalim & Suradi, 2002) diantaranya:

- a. Supaya orang yang dilayani menjadi mampu mengatur kehidupannya sendiri.

- b. Memiliki pandangan sendiri dan tidak sekedar membebek pendapat orang lain.
- c. Mengambil resiko sendiri dan berani menanggung sendiri konsekuensi-konsekuensi dan tindakannya.

3. Manfaat Bimbingan Kelompok

Manfaat bimbingan kelompok menurut Slameto (dalam Nursalim & Suradi, 2002) diantaranya:

- a. Anak dapat mengenal dirinya melalui hidup bergaul dengan teman lain, sehingga dapat mengukur kemampuan dirinya lebih pandai atau kurang, sehingga anak lalu mengambil sikap bagaimana kalau lebih dan bagaimana kalau kurang.
- b. Dalam interaksi sosial terpengaruh sifat dan sikapnya menjadi baik.
- c. Dapat mengurangi rasa malu, agresif, penakut, emosional, marah dan sebagainya.
- d. Dapat mengurangi ketegangan emosional, konflik, frustrasi.
- e. Dapat mendorong anak lebih gairah di dalam melaksanakan tugas, suka berkorban kepada kepentingan orang lain, suka menolong, bertindak teliti dan hati-hati.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan

B. Model Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan modifikasi permainan gobak sodor ini peneliti menggunakan model pengembangan dari Borg dan Gall

C. Desain Uji Validasi

Desain uji validasi dimana dimaksudkan untuk menguji kelayakan, kegunaan, ketepatan dan kepatutan pada modifikasi permainan gobak sodor oleh ahli dan calon pengguna.

D. Subyek Uji Validasi

Uji validasi ahli terdiri dari dua orang ahli Bimbingan dan Konseling. Subjek uji validasi pengguna dalam penelitian pengembangan ini diperuntukkan guru BK SMP dan ahli media sebagai konsultan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti.

E. Jenis Data

Jenis data yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini yakni data kuantitatif dan kualitatif deskriptif.

F. Instrumen Pengumpul Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini dengan menggunakan angket yang sesuai dengan aspek akseptabilitas yang meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

G. Teknik Analisis Data

Dalam teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini terdiri dari analisis data prosentase untuk data kuantitatif dan analisis isi untuk data kualitatif.

Teknik analisis data kuantitatif menggunakan analisis persentase dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi jawaban alternatif

N = *Number of case* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Pengembang mengumpulkan data menggunakan angket tertutup dengan tingkat penilaian:

| | |
|-------------|---|
| Sangat Baik | 4 |
| Baik | 3 |
| Kurang Baik | 2 |
| Tidak Baik | 1 |

Tabel 3.3 tingkat penilaian

Dengan jabaran teknik analisis:

P=

$$\frac{(4X \sum \text{jawaban}) + (3X \sum \text{jawaban}) + (2X \sum \text{jawaban}) + (1X \sum \text{jawaban})}{4X \text{ Jumlah keseluruhan responden}}$$

Hasil penilaian kemudian dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) untuk mengetahui apakah permainan gobak sodor yang dikembangkan sudah layak atau masih membutuhkan revisi seperti tabel dibawah ini:

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Produk

Hasil dari uji coba tersebut kemudian dibandingkan dengan kriteria penilaian. Sehingga akan diperoleh hasil pada tiap-tiap komponen variabel yang merupakan jawaban apakah permainan gobak sodor tersebut sudah baik atau belum baik untuk digunakan. Apabila dari hasil menunjukkan nilai prosentase setiap aspek berada pada nilai 81%-100% atau 66%-80% maka bisa dikatakan baik dan tidak perlu adanya perbaikan. Namun, apabila hasil menunjukkan nilai prosentase 56%- 65% atau 0%-55% maka perlu adanya perbaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini merupakan sebuah penelitian yang menitikberatkan pada modifikasi permainan gobak sodor yang digunakan untuk melatih afiliasi diri siswa SMP kelas VII. Hasil pengembangan modifikasi permainan gobak sodor ini diharapkan dapat membantu siswa SMP kelas VII dalam melatih afiliasi mereka. Sehingga melalui permainan ini nanti siswa juga akan terbantu dalam melatih keterampilan sosial.

Dalam penelitian pengembangan ini tentunya memiliki beberapa tahapan yang dilakukan. Pada tahap pertama, adalah analisis produk yang akan dikembangkan yang terdiri dari *need assessment*

dan penyusunan model produk. Pada tahap kedua dilakukan dengan mengembangkan produk awal. Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini ada dua yakni, media permainan modifikasi permainan gobak sodor sebagai sarana untuk melatih afiliasi dan buku panduan pelaksanaan modifikasi permainan gobak sodor.

Pada tahap ketiga adalah konsultasi dengan ahli media. Konsultasi dilakukan dengan tujuan untuk melihat kesesuaian produk yang telah dikembangkan dan untuk memperoleh komentar dan saran untuk perbaikan produk. Hasil dari konsultasi berupa masukan mengenai tampilan cover pada buku panduan, pada desain cover gambar yang digunakan kurang representatif dengan isi buku panduan, logo unesa kurang tepat dan lay out dari logo unesa juga kurang tepat. Sedangkan pada media permainan sudah baik tanpa ada revisi.

Tahap keempat adalah uji validasi ahli untuk mengetahui penilaian produk terhadap produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil dari uji ahli menunjukkan bahwa buku panduan pada modifikasi permainan ini memenuhi kriteria kegunaan sebesar 87,5%, kelayakan sebesar 84,37%, ketepatan sebesar 89,16% dan kepatutan sebesar 85%. Rata-rata keseluruhan kriteria sebesar 86,5%. Hal tersebut jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan dari produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik tidak perlu revisi. Tambahan komentar dan saran yang diperoleh dari uji ahli yakni, layanan apa yang mendukung dalam

| Nilai | Kategori |
|------------|-----------------------------------|
| 81% - 100% | Sangat baik, tidak perlu direvisi |
| 66% - 80% | Baik, tidak perlu direvisi |
| 56% - 65% | Kurang baik, perlu direvisi |
| 0% - 55% | Tidak baik, perlu direvisi |

permainan, diminta untuk mencantumkan tempat pemberian permainan, perlu dicantumkan peran konselor, pemimpin/wasit, pemain dan siswa yang lain, perlu adanya konsistensi penulisan modifikasi permainan gobak sodor, perbandingan permainan gobak sodor asli dengan modifikasi tidak perlu dicantumkan, perlu adanya perubahan kalimat ke dalam bahasa yang lebih interaktif. Sedangkan untuk media permainan pelaksanaan modifikasi permainan gobak sodor berdasarkan penilaian uji ahli memenuhi kriteria kegunaan sebesar 81,25%, kelayakan sebesar 84,37%, ketepatan sebesar 81,25%, kepatutan sebesar 79,16%. Rata-rata keseluruhan aspek sebesar 81,50%. Hal tersebut jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan dari produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik tidak perlu revisi. Tambahan komentar dan saran dari uji ahli sudah baik tanpa ada revisi.

Tahapan kelima adalah uji validasi pengguna oleh guru BK. Berdasarkan hasil dari uji validasi pengguna menunjukkan bahwa buku

panduan pada modifikasi permainan ini memenuhi kriteria kegunaan sebesar 87,5%, kelayakan sebesar 84,37%, ketepatan sebesar 89,16% dan kepatutan sebesar 85%. Rata-rata keseluruhan kriteria sebesar 86,5%. Hal tersebut jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan dari produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik tidak perlu revisi. Tambahan komentar dan saran yang diperoleh dari uji ahli sudah baik tanpa ada revisi. Sedangkan untuk media permainan pelaksanaan modifikasi permainan gobak sodor berdasarkan penilaian uji pengguna memenuhi kriteria kegunaan sebesar 100%, kelayakan sebesar 90,6%, ketepatan sebesar 93,75%, kepatutan sebesar 87,5%. Rata-rata keseluruhan aspek sebesar 92,9%. Hal tersebut jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan dari produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik tidak perlu revisi. Tambahan komentar dan saran dari uji ahli sudah baik tanpa ada revisi.

Berdasarkan uji validasi ahli dan uji validasi pengguna terhadap buku panduan dan media permainan menunjukkan hasil yang baik dan sudah memenuhi kriteria akseptabilitas berupa aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil uji validasi buku panduan dan media permainan modifikasi gobak sodor kepada kedua ahli Bimbingan dan Konseling diperoleh persentase kriteria kegunaan sebesar 87,5%, kelayakan sebesar 84,37%, ketepatan sebesar 89,16% dan kepatutan sebesar 85%. Rata-rata keseluruhan kriteria sebesar 86,5%. Tambahan komentar dan saran yang diperoleh dari uji ahli yakni, layanan apa yang mendukung dalam permainan, diminta untuk mencantumkan tempat pemberian permainan, perlu dicantumkan peran konselor, pemimpin/wasit, pemain dan siswa yang lain, perlu adanya konsistensi penulisan modifikasi permainan gobak sodor, perbandingan permainan gobak sodor asli dengan modifikasi tidak perlu dicantumkan, perlu adanya perubahan kalimat ke dalam bahasa yang lebih interaktif. Sedangkan untuk media permainan pelaksanaan modifikasi permainan gobak sodor berdasarkan penilaian uji ahli memenuhi kriteria kegunaan sebesar 81,25%, kelayakan sebesar 84,37%, ketepatan sebesar 81,25%, kepatutan sebesar 79,16%. Rata-rata keseluruhan aspek sebesar 81,50%. Tambahan komentar dan saran dari uji ahli sudah baik tanpa ada revisi.

Berdasarkan hasil dari uji validasi pengguna menunjukkan bahwa buku panduan pada modifikasi permainan ini memenuhi kriteria kegunaan sebesar 87,5%, kelayakan sebesar 84,37%, ketepatan sebesar 89,16% dan kepatutan sebesar 85%. Rata-rata keseluruhan kriteria sebesar 86,5%. Tambahan komentar dan saran yang diperoleh dari uji ahli sudah baik tanpa ada revisi. Sedangkan untuk media permainan pelaksanaan modifikasi permainan gobak sodor berdasarkan penilaian uji pengguna memenuhi

kriteria kegunaan sebesar 100%, kelayakan sebesar 90,6%, ketepatan sebesar 93,75%, kepatutan sebesar 87,5%. Rata-rata keseluruhan aspek sebesar 92,9%. Tambahan komentar dan saran yang diperoleh dari uji ahli sudah baik tanpa ada revisi.

Keseluruhan perolehan prosentase hasil uji validasi ahli Bimbingan dan Konseling dan uji validasi uji pengguna jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) adalah sangat baik tanpa ada revisi dan memenuhi kriteria akseptabilitas berupa aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

B. Saran

1. Bagi guru BK

Modifikasi permainan gobak sodor untuk perilaku afiliasi antar siswa merupakan suatu media permainan yang dapat memberikan pengenalan dan pelatihan afiliasi kepada siswa. Selain untuk melatih afiliasi siswa, juga memberikan gambaran pada konselor, bahwa permainan juga dapat dijadikan sebuah alat dalam membantu menangani permasalahan siswa dan membantu keterampilan sosial mereka. Oleh karenanya dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling guru Bimbingan dan Konseling tidak hanya memberikan secara formal di dalam kelas melainkan bisa juga dengan menggunakan media permainan diluar kelas khususnya untuk melatih afiliasi mereka menggunakan modifikasi permainan gobak sodor.

2. Bagi Siswa

Dengan adanya modifikasi permainan gobak sodor ini diharapkan siswa bisa melatih afiliasi mereka dan mampu mengambil unsur-unsur dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini. Diharapkan siswa berantusias dan tertarik mengikuti permainan ini.

3. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan modifikasi permainan gobak sodor ini hanya terbatas pada aspek akseptabilitas (kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan) dan terbatas pada uji pengguna produk oleh karenanya diharapkan peneliti lain dapat melakukan tahapan penelitian pengembangan lagi secara menyeluruh dengan menghasilkan produk-produk yang lebih kreatif, inovatif dan berdaya tarik sehingga siswa lebih berantusias dan memberikan gambaran pengetahuan baru mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Aryana, Anton P., 2007. *Studi Korelasi Motif Afiliasi Dan Motif Berprestasi dengan Prestasi Akademik Pada Siswa Kelas 2 SMU Pangudi Luhur" van Lith" Muntilan*. skripsi tidak diterbitkan. Madiun: Fakultas Psikologi Universitas Widya Mandala

Brackett, dkk. 2011. *Classroom Emotional Climate, Teacher Affiliation and Student Conduct*. skripsi tidak diterbitkan. Vol 46.1 page 27-36

- Cruickshank, Donald R, dkk. 2014. *Perilaku Mengajar Edisi 6 Buku 2*. Jakarta: Salemba Humanika
- Dewi, Tri Nurmala dan Joko Kuncoro. 2011. *Kebutuhan Berafiliasi, Introversi Kepribadian Serta Ketergantungan Pada Facebook Pada mahasiswa*. skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang
- Dharmamulya, Sukirman. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press
- Farmer, dkk. 2010. *Social Preference, Social Prominence and Group Membership In Late Elementary School: Hemophilic Concentration and Peer Affiliation Configuration*. skripsi tidak diterbitkan. USA: University Park
- Friedman, Howard S. dan Miriam W. Schustack. 2006. *Kepribadian Teori Klasik dan Riset Modern*. Jakarta: Erlangga
- Hurlock, Elizabeth B. 2005. *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi ke-6*. Jakarta: Erlangga
- Lee, Steve S. 2010. *Deviant Peer Affiliation and Antisocial Behaviour: Interaction with Monoamine Oxidase A (MAOA) Genotype*. Los Angeles: Department of Psychology, University of California
- Li, Dongping. 2013. *School Connectedness and Problematic Internet Use in Adolescents: A Moderated Mediation Model of Deviant Peer Affiliation and Self-Control*. China: Central China Normal University
- Nursalim, Mochamad dan Suradi. 2002. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Surabaya: Unesa University Press
- Prayitno dan Erman Amti. 2009. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak Edisi Ke-11 Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Santrock, John W. 2012. *Life Span Development Perkembangan Masa Hidup Edisi Ke-13 Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Siswanto. 2007. *Kesehatan Mental Konsep Cakupan dan Perkembangan*. Yogyakarta: ANDI
- merdeka.com (*Ingin berdamai, pelajar SMA beda sekolah di Medan malah tawuran lagi* _ merdeka.com.html diakses pada 20 Mei 2015
- KoranSINDO. *source:file:/Tolak%20Masuk%20Geng%20Wanita,%20Siswi%20SMP%*
- 20Dianiaya%20Hingga.html diakses pada 20 Mei 2015
- Tiska, Sri Yola. 2012. *Hubungan Antara Kesepian dan Kebutuhan Afiliasi Pada Remaja Akhir yang Senang Clubbing*. skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: Fakultas Psikologi
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departaemen Pendidikan Nasional
- Yulianty, Rani. 2013. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara