AG NO : 682
TGL TERIMA: 8-3-2017
PARAF :

IAIN
BATUSANGKAR

PENGARUH TEKNIK PERMAINAN DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL SISWA

(Studi pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Batusangkar)

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Bimbingan dan Konseling
Sebagai Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan,
dalam Bidang Ilmu Bimbingan dan Konseling

DONA PUTRI
NIM.12 108 052

MAHASISWA JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR
2017

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Dona Putri
NIM	: 12 108 052
Tempat/ Tanggal Lahir	: Bukittinggi/ 21 Juli1994
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul **"PENGARUH TEKNIK PERMAINAN DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL SISWA (Studi pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Batusangkar)"** adalah **benar karya saya sendiri bukan plagiat** kecuali yang dicantumkan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah saya ini plagiat maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 07 Maret 2017
Saya yang menyatakan,



DONA PUTRI
NIM : 12 108 052

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Pembimbing skripsi atas nama **DONA PUTRI, NIM. 12 108 052** dengan judul: **"PENGARUH TEKNIK PERMAINAN DALAM BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL SISWA (STUDI PADA SISWA KELAS X SMA MUHAMMADIYAH BATUSANGKAR)"** memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang *munaqasyah.*

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Januari 2017

Pembimbing I

Dra. Fadhilah Syafwar, M.Pd
Tgl: 31/01/2017

Pembimbing II

Dasril, S.Ag., M.Pd
Tgl: 31/01/2017

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skirpsi atas nama **DONA PUTRI, NIM 12 108 052**, dengan judul: **"PENGARUH TEKNIK PERMAINAN DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL SISWA (Studi pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Batusangkar)"** telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar pada hari Jum'at tanggal 10 Februari 2017 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Strata Satu (S1) dalam bidang Ilmu Bimbingan dan Konseling.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan dan Tanggal Persetujuan
1	Dra. Fadhilah Syafwar, M.Pd NIP : 19670810 199303 2 002	Ketua Sidang/ Pembimbing 1/ Penguji III	
2	Dasril, S.Ag., M.Pd NIP : 19750201 200501 1 007	Sekretaris Sidang/ Pembimbing II/ Penguji IV	3/3/2017
3	Dra. Hadiarni, M.Pd., Kons NIP : 19680319 199603 2 001	Penguji I	2/3-17
4	Dra. Rafsel Tas'adi, M.Pd NIP : 19640210 200312 2 001	Penguji II	27-2-2017

Batusangkar, 07 Maret 2017
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. Sirajul Munir,M.Pd
NIP : 19740725 199903 1 003

KATA PERSEMBAHAN

بسم الله الرحمن الرحيم

"Sungguh.... atas kehendak Allah semua ini terwujud, tiada kekuatan kecuali dengan pertolongan Allah" (Q.S. AL-Kahfi: 39)

Kaki yang berjalan lebih jauh, tangan yang akan berbuat lebih banyak, mata yang akan menatap lebih lama, leher yang akan sering melihat ke atas, lapisan tekad yang seribu kali lebih besar dari baja, dan hati yang akan bekerja lebih keras, serta mulut yang akan selalu berdo'a..... - 5 Cm

Allhamdulillahirobbil'alamin.....

Sebuah langkah usai sudah, satu cita telah ku gapai. Namun, itu bukan akhir dari perjalananku, melainkan awal dari perjuanganku. Meskipun sulit dan berat, namun manisnya hidup justru akan terasa, apabila semua terlalui dengan baik, meski harus memerlukan pengorbanan.

Finally, aku sampai pada titik ini. Sepercik keberhasilan yang Engkau hadiahkan padaku yaa Rabb. Tak henti-hentinya aku mengucap syukurku padaMu yaa Rabb untuk hari yang sudah Engkau janjikan untukku.

Alunan nada haru tak cukup kuat untuk tertahan, getaran parau tak mampu untuk disembunyikan, rasa bahagia membuncah dalam binar mata dan kata tak lagi hanya menjadi imaji, ejaan semu tak lagi membayangi, kini aku sampai pada waktuku...!!! Ornamen keraguan itu terhapus sudah...!!!

Karya kecil ini kupersembahkan kepada sepasang malaikatku "Papa (Alm) dan Mama". Terimakasih untuk ketulusnmu Pa Ma, engkau telah sabar memberi kasih sayang yang tak pernah ada batasnya.

Kenakalan, kelalaian, kesalahan telah banyak aku lakukan. Namun, selalu senyum tulus yang mama berikan dan lantunan do'a malam yang selalu engkau panjatkan untukku, anakmu. Maa, rasanya beribu maaf dariku takkan cukup untuk memaafkan semua kesalahan dan khilafku terhadapmu. Lembaran-lembaran kecil ini bagian kecil bukti kasihku untukmu.

Otentik ini kehebatan dari cahaya kasih sayangmu dan gambaran dari cinta tulusmu yang tak pernah padam. I LOVE YOU MOM...!!!

Untuk Papa, meskipun kita sudah tak lagi berada di dunia yang sama, namun aku yakin dari kejauhan sana Papa pasti melihat anakmu sudah menjadi seorang sarjana. Paa, 29 Maret 2017 nanti anak kembarmu wisuda untuk pertama kalinya Paa, ingin rasanya kita satu frame Paa. Paa, aku berharap semoga Papa bisa bangga dengan pecapaian kecil anakmu ini Paa. Ini semua Dona persembahkan untuk Lelaki terhebatku "Papa". I LOVE YOU Paa...!!!

Bagiku, bukan ijazah dan jubah wisuda yang kubanggakan, bukan juga gelar baru di akhir namaku. Tapi, kebahagiaan dari sepasang malaikatku.

Untuk Papa Mardius (ALM),,,
Ibu Sunaryati Sukemi KHAS,,,
Terima Kasih...
We always loving you... (ttd. Anakmu)

Dalam setiap langkahku aku berusaha mewujudkan harapan-harapan yang kalian impikan dari diriku, meski belum semua itu kuraih. Insyaallah atas dukungan, do'a dan restu semua itu akan terjawab di masa penuh kehangatan nanti. Untuk itu juga kupersembahkan ucapan terima kasihku kepada:

Kepada semua keluarga besarku, untuk uda/abang dan uni/kakakku yang hebat ***(da Soni Sondra, M.Si & ni Deri fatrisia, S,Pd., da Medi Mendra & ni Reni Alfianti, A.Md., da Yoki Yondra, S.H.I & ni Fauziah, S.Pd.I., kak Vivi, S.Pd.I & bg Toni Indra, S.Pd., kak Rani, da Ferli Fajri, S.Pi & kak Hilda Nengsih, S.Pi.,)*** *terimakasih untuk nasehat dan do'anya yang penuh cinta telah mengantarkanku pada detik ini, serta kembaranku* ***Doni Putra*** *dan adik bungsu* ***Fitri Sadefi*** *(calon sarjana kimia) terimakasih untuk suntikan penyemangat atas keluh kesah dalam hariku. Kalian semua bagian semangatku, terimakasih untuk semangat dan bantuannnya Brad n Sist, sehingga aku berada pada titik ini. Semoga ini menjadi awal dari kesuksesanku yang akan membahagiakan dan membanggakan kalian semua. Uda/Abang, Kakak/Uni dan adik bungsuku tersayang dan tercinta aku bahagia punya kalian.* ☺☺☺

Uncapan terima kasih ini juga ku sembahkan buat pamanda Drs. Juliasman KHAS, M.A serta keluarga besar KHAS lainnya dan keluarga besar alm. Papanda yang telah banyak membantu baik moril maupun materil hingga aku bisa mencapai keberhasilan seperti ini.

Untuk seorang sahabat yang sudah seperti kakak (Elvika Yulanda, S.Pd) sendiri terimakasih untuk segala bantuan dan semangatnya, sudah menjadi pendengar terbaik untuk segala bentuk cerita keluh kesah adikmu, terimakasih untuk bawel dan marah-marahnya dan semoga tetap menjadi kakak terbaik.

Kepada Bapak Dasril, S.Ag., M.Pd. selaku Ketua Jurusan BK dan pembimbing dalam penulisan skripsi ini, saya ucapkan terima kasih yang telah berperan sebagai orang tua dan sebagai sosok kajur serta dosen yang tak henti-hentinya mangarahkan dan menunjukan arah demi arah sehingga anak/mahasiswamu ini tidak lepas dari bimbingan mu untuki meraih kesuksesan ini. Do'a dan harapan semoga bapak tetap menjadi idola dan sosok pemimpin yang arif dan bijaksana.

Kepada ibu Dra. Fadhilah Syafwar, M.Pd. selaku pembimbing akademik dan pembimbing skripsi saya, saya ucapkan terima kasih kepada ibu yang telah membimbing saya dan memberikan masukan dan arahan sehingga saya bisa sampai pada titik ini.

Kepada Ibuk Hadiarni, M.Pd., Kons dan Ibuk Dra. Rafsel Tas'adi, M.Pd. selaku penguji saya dalam sidang munaqasyah, terimakasih kepada ibu karena telah menguji saya dan membarikan masukan untuk skripsi saya menjadi lebih baik hingga saya mampu mengapai titik ini.

"Indahnya hari tak mungkin lengkap tanpa adanya sahabat-sahabatku dan teman-temanku"

"Rasa sayang, canda tawa juga suka duka dalam kebersamaan kita adalah hal yang sangat berarti dan kelak ku yakin rindu saat waktu menjadi pembeda dan saat jarak mejadi pemisah".

Spesial buat sahabat yang selama ini selalu bareng, selalu saling mengingatkan dan memarahi saat ada kelalaian dalam studi kita. Sahabat yang sama-sama merasakan pahit, asin, manisnya perkuliahan di tempat yang sama selama 4 tahun terakhir ini (boss Ega HA, A.Md, boss Paul, A.md, si jankrik Ipan, A.Md, Eka cemonk, S.Pd., Dian rempong, S.Pd.,

Eka momo, S.Pd., Intan kibo, S.Pd dan tetap ada mytwin sebagai shabat juga Doni Putra, S.Pd). Kita dipertemukan di awal perkuliahan, terimakasih untuk kebersamaannya selama ini, mudah-mudahan persahabatan kita ini untuk selamanya hingga kita tua nanti. Heeheheehehe ☺

Terimakasih untuk teman-teman BK'12 dan teman-teman yang sudah berjuang bersama-sama hingga kita sampai pada detik ini. Semoga pertemanan ini akan tetap terjalin sampai kapanpun.

"Teruslah berusaha walau sekelilingmu meragukan kamu.
Teruslah tersenyum karena orang-orang yang kamu sayang menginginkan senyummu.
Teruslah bersinar untuk mereka yang ada di kegelapan.
Dan percayalah Tuhan tidak akan mengubah nasib kaumnya tanpa usaha kaum itu.
Teruslah melangkah karena orang-orang yang menyayangimu akan selalu menopangmu"

ABSTRAK

PENGARUH TEKNIK PERMAINAN DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL SISWA (Studi Pada Siswa Kelas X Di SMA Muhammadiyah Batusangkar)

OLEH : DONA PUTRI

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh teknik permainan dalam layanan BKp terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa kelas X SMA Muhammadiyah Batusangkar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Jenis desain yang digunakan adalah *pre-eksperimental design* dengan tipe *one group pretest- posttest design* yaitu mengukur interaksi sosial kelompok eksperimen dengan menggunakan instrumen yang sama pada pengukuran *pretest* dan *posttest.* Instrumen yang digunakan adalah instrumen non tes dalam bentuk skala *Likert.* Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Muhammadiyah Batusangkar yang berjumlah 18 orang, sedangkan yang menjadi sampel penelitian sebanyak 10 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (ha) diterima. Maka dari itu terdapat pengaruh teknik permainan dalam layanan BKp terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas X SMA Muhammadiyah Batusangkar.

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang senantiasa mencurahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **"PENGARUH TEKNIK PERMAINAN DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SMA MUHAMMADIYAH BATUSANGKAR (STUDI PADA SISWA KELAS X DI SMA MUHAMMADIYAH BATUSANGKAR)"**. Selanjutnya selawat beserta salam kita mohonkan kepada Allah semoga selalu tercurah pada junjungan umat, pelita di kala malam dan pelipur lara di kala duka, yaitu Nabi Muhammad SAW.*Allahumma Shalli 'Ala Muhammad,Wa'ala Ali Muhammad*.

Skripsi ini ditulis untuk menyelesaikan kuliah penulis guna meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua pembimbing yaitu Bapak Dasril, S.Ag,. M.Pd dan Ibu Dra. Fadhillah Syafwar, M.Pd yang telah membimbing dan mengarahkan Penulis selama penyusunan skripsi ini dari awal hingga selesai.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Rektor IAIN Batusangkar, Bapak Dr. Kasmuri. M.A, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Dr. Sirajul Munir. M.Pd dan Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling, Bapak Dasril, S.Ag.,M.Pd beserta jajaran yang telah memberikan fasilitas dan layanan dalam proses perkuliahan dan penyelesaiannya.

Tak lupa pula, Penulis ucapkan terima kasih kepada seluruh dosen IAIN Batusangkar, Bapak Kepala Perpustakaan IAIN Batusangkar dan Staf yang telah memberikan fasilitas berupa buku-buku untuk penyelesaian skripsi ini, serta Kepala Sekolah (Bapak Oriza Sativa Moenir) yang mengizinkan Penulis untuk melaksanakan penelitian di SMA Muhammadiyah Batusangkar.

Akhirnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ayahanda **(Alm. Mardius)** dan Ibunda (**Sunaryati Sukemi Khas**), yang telah bekerja keras dan dengan pengorbanan beliau penulis bisa seperti sekarang ini dan bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selanjutnya, terima kasih kepada keluarga besar penulis teristimewa kepada kakanda Sony Sondra, S.E,. M.Si dan Kel, Medy Mendra dan Kel, Yoki Yondra, S.Hi dan Kel, Vivi, S.Pdi dan Kel, Rani, Ferli Fajri, S.Pi dan Kel, selanjutnya kembaran Doni Putra dan adinda Fitri Sadefi yang menjadi motivasi penulis dalam menyelesaikan studi ini.

Sahabat penulis, 10 sekawan yang memberikan dukungan dan tempat curahan peneliti, yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini. Teman-teman seperjuangan BK angkatan 2012 yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan sumbangan pemikiran dan motivasi. Kiranya karya ini memberikan sumbangsih bagi para pembaca dan pemerhati serta menjadi amal yang shaleh bagi penulis. Amin.

Penulis mohon maaf, jika dalam skripsi ini terdapat kekhilafan dan kekeliruan, baik teknis maupun isinya. Kritik yang konstruktif dan sehat sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini.

Batusangkar, 16 Januari 2017
Penulis

DONA PUTRI
NIM. 12 108 052

DAFTAR ISI

Hal

HALAMAN JUDUL ……. i

HALAMAN PERSETUJUAN……. ii

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI……... iii

ABSTRAK……. iv

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN…… v

KATA PENGANTAR…….. vi

DAFTAR ISI……. vii

DAFTAR TABEL……. x

DAFTAR LAMPIRAN……. xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah……. 1

B. Identifikasi Masalah……...…… 8

C. Batasan Masalah…….…… 9

D. Rumusan Masalah……..... 9

E. Kegunaan Penelitian……...…… 9

BAB II LANDASAN TEORI, HIPOTESIS DAN KERANGKA BERFIKIR

A. Landasan Teori……...……. 11

1. Interaksi Sosial……...……... 11

a. Pengertian Interaksi Sosial…….. 11

b. Ciri-ciri Interaksi Sosial…….. 12

c. Proses Terjadinya Interaksi Sosial…….. 13

d. Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Ssosial…….. 14

e. Faktor yang Berpengaruh dalam Interaksi Ssosial…….. 19

f. Kriteria Kemampuan Interaksi Sosial……. 22

g. Cara Meningkatkan Interaksi Sosial…… 23

2. Teknik Permainan……. 24

a. Pengertian Permainan…….. 24

b. Jenis-jenis Permainan…….. 27
c. Fungsi Permainan…… 31
d. Tujuan Permainan…… 34
e. Hal-hal yang Perlu diperhatikan pada Permainan dalam BKp…….…… 35
3. Layanan Bimbingan Kelompok……..…….. 36
a. Pengertian Layanan BKp…… 36
b. Tujuan Layanan BKp…….. 40
c. Komponen-komponen Layanan BKp……. 42
d. Materi-materi Layanan BKp……... 47
e. Teknik-teknik Layanan BKp…….. 48
f. Operasional Layanan BKp…….. 51
4. Keterkaitan Interaksi Sosial dengan Teknik Permainan dalam Layanan BKp..……... 53
B. Penelitian yang Relevan…….. 54
C. Hipotesis Penelitian…….... 54
D. Defenisi Operasional……... 55
E. Kerangka Berfikir…… 56
BAB III METODE PENELITIAN
A. Pertanyaan Penelitian…….. 58
B. Tujuan Penelitian……...……. 58
C. Waktu dan Tempat Penelitian……. 58
D. Metode Penelitian……...…… 58
1. Jenis Penelitian…….…… 60
2. Populasi dan Sampel…… 60
3. Teknik Pengumpulan Data…….. 62
4. Validasi dan Reliabilitas Instrumen……...……. 64
5. Desain Eksperimen……... 67
6. Analisis Data…… 68
BAB IV HASIL PENELITIAN
A. Hasil Studi Pendahuluan……. 71

B. Deskripsi Data……. 71
C. Rencana Pelaksanaan Layanan…… 73
D. Pelaksanaan *Treatment*..... 74
E. Deskripsi hasil *Posttest*……... 84
F. Uji Statistik…….. 85
G. Pembahasan …… 87

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan……. 90
B. Saran…… 90

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel		Hal
1	Kisi-Kisi Skala Interaksi Sosial Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Batusangkar.....	63
2	Hasil Uji Validasi Skala Interaksi Sosial.....	65
3	Hasil Uji Reliabilitas Skala Interaksi Sosial.....	67
4	Model Desain Pre-Eksperimen.....	68
5	Skor Skala Likert dengan Alternatif Jawaban.....	68
6	Klasifikasi dan Kategori Interaksi Sosial Siswa.....	69
7	Skor dan Kategori Interaksi Sosial Siswa (*Pretest*).....	72
8	Klasifikasi Skor *Pretest* Interaksi Sosial Siswa.....	72
9	Skor Interaksi Sosial Siswa Kelompok Eksperimen kelas X SMA Muhammadiyah Batusangkar *(Pretest)*.....	73
10	Materi Teknik Permainan dalam Layanan BKp.....	73
11	Perbandingan Skor dan Klasifikasi Hasil *Prestest* dan *Posttest* Interaksi Sosial Siswa Kelompok Eksperimen.....	84
12	Perhitungan untuk Memperoleh “t” dalam Rangka Menguji Kebenaran Hipotesis Alternatif (Ha).....	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Lampiran 2 : Instrument Non Tes

Lampiran 3 : Lembar Validasi

Lampiran 4 : Absen Siswa yang Mengikuti Layanan BKp

Lampiran 5 : Surat Rekomendasi Izin Melakukan Penelitian dari P3M

Lampiran 6 : Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah Batusangkar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial, akan saling berhubungan dan saling membutuhkan satu sama lain. Kebutuhan itulah yang dapat menimbulkan suatu proses interaksi sosial. Sebagaimana Sopiah (2008:16) menyatakan bahwa Kebutuhan manusia termasuk kebutuhan sosial, karena secara kodrati manusia merupakan makhluk sosial, dia membutuhkan cinta, dia membutuhkan teman untuk berinteraksi dan berinteraksi dengan yang lain.[1]

Manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial, yang tidak akan bisa hidup di dunia ini tanpa ada bantuan dari orang lain. Misalnya pada lingkup keluarga, manusia pasti memerlukan keluarga sebagai sarana untuk mencurahkan kasih sayang, perasaan atau permasalahan yang sedang dihadapi. Seperti halnya dalam kehidupan di sekolah, siswa juga membutuhkan orang lain, baik itu guru ataupun teman sebayanya. Misalnya saja saat siswa mendapat masalah di sekolah, dan dia tidak dapat menyelesaikannya sendiri, siswa pasti akan meminta bantuan orang untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi.

Membina interaksi sosial yang baik antara siswa dengan guru dan antara sesama siswa harus terus dikembangkan. Apabila interaksi sosial tersebut terjalin dengan baik, hal itu akan sangat bermanfaat. Siswa akan merasa percaya, nyaman, dan hubungan dengan guru maupun siswa lain juga terjalin dengan baik. Selain itu, proses belajar mengajar pun akan berjalan dengan lancar. Untuk itu kemampuan siswa dalam berinteraksi sosial sangat penting untuk ditingkatkan.

[1] Sopiah, *Perilaku Organisasional*, (Yogyakarta: ANDI, 2008), hal. 16

Masa remaja merupakan masa penyesuaian diri seseorang dengan kelompok. Di lingkup sekolah, kegiatan kelompok siswa misalnya OSIS, PMR, pramuka, kelompok bermain, dan lain sebagainya. Pada masa ini interaksi sosial dengan kelompok lebih penting bagi remaja. Mereka cenderung menghabiskan waktu dengan kelompoknya daripada di rumah dan menuruti perkataan orang tuanya.

Menurut Walgito interaksi sosial adalah "hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik".[2] Karakter pada diri siswa berbeda antara satu dengan yang lainnya. Sebagian siswa yang tidak mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan lingkungannya, namun banyak juga siswa yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan lingkungannya.

Apabila interaksi sosial dengan kelompok itu sifatnya positif, hal itu akan sangat berguna bagi perkembangan remaja tersebut. Akan tetapi, apabila interaksi sosial dengan kelompok itu cenderung negatif atau menyimpang, hal itu dikhawatirkan akan membentuk perilaku sosial yang menyimpang pada diri remaja.

Siswa yang bisa berinteraksi sosial dengan baik biasanya dapat mengatasi berbagai persoalan di dalam pergaulan. Mereka tidak mengalami kesulitan untuk menjalani hubungan dengan teman baru, berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, terlibat dalam pembicaraan yang menyenangkan, dan dapat mengakhiri pembicaraan tanpa mengecewakan atau menyakiti orang lain. Dalam pertemuan formal, mereka dapat mengemukakan pendapat, memberi penghargaan atau dukungan terhadap pendapat orang lain, dan mereka dapat juga mengemukakan kritik tanpa menyakiti orang lain.

Sebaliknya, siswa yang tidak bisa berinteraksi sosial dengan baik merasa kesulitan untuk memulai berbicara, terutama dengan orang-orang yang belum dikenal, mereka merasa canggung dan tidak dapat terlibat dalam pembicaraan

[2] Walgito Bimo,*PsikologiSosial*,Yogyakarta:ANDI, 2003), hal. 57

yang menyenangkan. Dalam hubungan formal, mereka kurang atau bahkan tidak berani mengemukakan pendapat, pujian, keluhan dan sebagainya.

Hubungan sosial adalah hubungan timbal balik antara individu yang satu dengan individu yang lain, saling mempengaruhi dan didasarkan pada kesadaran untuk saling menolong. Dalam Al-qur'an juga dijelaskan tentang tujuan Allah menciptakan manusia yang beragam. Sebagaimana firman Allah dalam Surah Al-Hujurat : 13 yang berbunyi:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلنَّاسُ إِنَّا خَلَقۡنَٰكُم مِّن ذَكَرٖ وَأُنثَىٰ وَجَعَلۡنَٰكُمۡ شُعُوبٗا وَقَبَآئِلَ
لِتَعَارَفُوٓاْۚ إِنَّ أَكۡرَمَكُمۡ عِندَ ٱللَّهِ أَتۡقَىٰكُمۡۚ إِنَّ ٱللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٞ ١٣

"Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal."

Maksud dari ayat tersebut yaitu Allah menyuruh manusia untuk saling kenal mengenal satu dangan yang lain. Allah menciptakan manusia beragam agar manusia bisa saling berinteraksi dan bertukar pikiran. Dalam hal ini, hubungan sosial sangatlah penting agar terjadinya interaksi yang baik antara orang satu dengan orang lain. Jika terjadi hubungan sosial yang baik, maka seseorang akan memiliki sikap dan perkembangan yang positif dan sebaliknya jika memiliki hubungan sosial yang negatif, maka akan memiliki sikap dan perkembangan yang buruk.

Pada usia remaja pergaulan dan interaksi sosial dengan teman sebaya bertambah luas dan kompleks dibandingkan dengan masa anak-anak termasuk pergaulan dengan lawan jenis. Tujuan perkembangan sosial remaja:

1. Memperluas kontak sosial
2. Mengembangkan identitas diri
3. Menyesuaikan dengan kematangan seksual
4. Belajar menjadi orang dewasa

Teknik permainan merupakan salah satu teknik dalam BKp. BKp merupakan kegiatan dan layanan dalam bimbingan konseling yang dapat membantu klien untuk mengentaskan permasalahannya dalam suasana kelompok. Terkait dengan hal ini Mansur Fauzi menjelaskan:

> Layanan BKp adalah layanan bimbingan konseling yang membantu peserta didik dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir/jabatan dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu sesuai dengan tuntutan karakter terpuji melalui dinamika kelompok.[3]

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa layanan BKp adalah suatu usaha atau layanan bimbingan konseling yang dilakukan oleh yang ahli dibidangnya yaitu konselor dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk membantu klien atau siswa dalam mengembangkan semua aspek kehidupan, misalnya, kemampuan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir/jabatan, pengambilan keputusan dan kegiatan lainnya. Pendapat lain mengenai BKp ini diuatarakan oleh Prayitno, menurut beliau layanan BKp adalah:

> Layanan konseling dilaksanakan secara kelompok yang di dalamnya ada konselor dan peserta kelompok, yang mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta kegiatan kelompok. Dalam BKp dibahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian bersama anggota kelompok.[4]

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa layanan BKp adalah layanan yang di dalamnya ada konselor atau pemimpin kelompok dan peserta kelompok yang memanfaatkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta kegiatan kelompok dengan adanya topik tugas dan topik bebas. Usaha atau kegiatan yang bisa dilakukan oleh konselor di sekolah dalam meningkatkan dan mengembangakn interaksi sosial siswa dalam berinteraksi, salah

---

[3] Mansur Fauzi, *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Untuk Guru BK/Konselor*, (Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Jasmani dan Bimbingan Konseling (PPPPTK Penjas dan BK), hal. 39

[4] Prayitno, *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*, (Padang: Program Pendidikan Profesi Konselor FIP-UNP, 2012), hal. 149-150

satunya dengan melaksankan teknik permainan dalam BKp. Hal ini sesuai dengan pendapat Prayitno yang menyatakan:

> Ada beberapa teknik yang digunakan oleh pemimpin kelompok dalam BKp. Teknik ini berguna bagi pengembangan sikap anggota kelompok yang semula tumbuh lamban. Teknik-teknik yang digunakan dalam layanan BKp diantaranya teknik pertanyaan dan jawaban, teknik perasaan dan tanggapan serta teknik permianan kelompok.[5]

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami kesimpulan ada tiga teknik yang dapat digunakan dalam BKp, salah satunya teknik permainan dalam layanan BKp. Teknik ini bisa digunakan oleh pemimpin kelompok dalam melakukan layanan BKp. Teknik permainan dalam BKp digunakan untuk mengembangkan sikap anggota kelompok. Salah satu yang dapat dikembangkan yaitu interaksi sosial dalam berinteraksi. Hal ini sesuai dengan pendapat Katryn Geldard dan David Geldard dalam Suwarjo yang menyatakan:

> Permainan dalam konseling berfungsi untuk penguasaan diri atas permasalahan yang dihadapi, mendapatkan kekuatan dalam dirinya, mengekspresikan emosi, membetuk pemecahan masalah dan kemampuan sosial, membangun kemampuan sosial, membangun *self concept dan self esteem*, meningkatkan komunikasi dan wawasan.[6]

Aktivitas individu tidak lepas dari dunia bermain dan permainan. Permainan *(games)* sudah ada sejak zaman prasejarah sampai masa sekarang. Teknik dan polanya pun sudah berkembang sesuai dengan peradaban manusia. Teknik dan pola permainan ini mulai dari yang tradisional sampai yang modern, sederhana sampai yang rumit, juga dari yang mengandalkan yang dimiliki oleh tubuh, kemudian memanfaatkan benda yang ada di sekitarnya sampai pemakaian multimedia yang dirancang guna menyusun permainan menjadi seni, sehingga menyenangkan, bermanfaat dan berguna bagi pelaku permainan.

> Permaianan dalam bahasa inggris disebut *"games"* (kata benda), *"to play"* (kata kerja), *"toys"* (kata benda) ini berasal dari "main". Dalam kamus bahasa Indonesia, kata main berarti melakukan kegiatan untuk bersenang-senang (dengan alat tertentu atau tidak), berbuat sesuatu

[5] Prayitno, *Buku Seri Bimbingan dan Konseling di Sekolah, Layanan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil*), (Padang: UNP, 1995), hal. 42-43

[6] Suwarjo, *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*……, hal. 15

> dengan sesuka hati, berbuat asal saja. Dalam dunia psikologi kegiatan permainan dipandang sebagai suatu kegiatan (atau lebih luas aktivitas) yang mengandung keasyikkan *(fun)* dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas atau tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.[7]

Berdasarkan defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk bersenang-senang, atau suatu kegiatan (atau lebih luas aktivitas) yang mengandung keasyikkan *(fun)*. Hal ini dilakukan atas kehendak sendiri, bebas, tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

Permainan menurut Santrock dalam Suwarjo dan Eva Emania Eliasa adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri[8]. Erickson dan Freud dalam Suwarjo dan Eva Emania Eliasa, berpendapat bahwa permainan merupakan suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik.[9] Piaget dalam Suwarjo dan Eva Emania Eliasa memandang bahwa permainan sebagai suatu metode yang mengembangkan kognitif anak-anak. Sedangkan menurut Harlock dalam Suwarjo dan Eva Emania Eliasa, permainan adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.[10]

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri, baik untuk penyesuaian diri manusia, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik, suatu metode yang mengembangkan kognitif anak-anak yang dilakukan atas dasar kesenangan. Permainan dalam teori modern merupakan bagian dari perkembangan anak baik dari segi kognitif, emosional dan sosial. Dalam hal ini yang lebih dilihat yaitu permainan yang dilakukan berpengaruh terhadap perkembangan sosial,

---

[7] Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar dari Suatu Permainan*, (Bandung: Edukasia, 2009), hal. 17-18

[8] Suwarjo dan Eva Emania Eliasa, *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*, (Yogyakarta: Paramitra Publishing, 2010), hal. 2

[9] Suwarjo dan Eva Emania Eliasa, *Permainan (Games)* ..... hal. 2

[10] Suwarjo dan Eva Emania Eliasa, *Permainan (Games)* ..... hal. 2

salah satu pengaruhnya yaitu dapat mengembangkan dan meningkatkan interaksi sosial. Pada teknik permainan tersebut, siswa diajarkan dan dilatih tentang berbagai permainan yang berhubungan dengan interaksi sosial, sehingga kemampuan berinteraksi sosial siswa akan meningkat terutama dalam bentuk kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan dalam BKp merupakan salah satu media atau teknik dalam BKp yang bisa menunjang proses konseling dan dapat membantu siswa dalam mengembangan sikap, salah satunya sikap interaksi sosial dalam berinteraksi. Oleh karena itu, teknik permainan dalam BKp merupakan salah satu alternative yang bisa digunakan oleh seorang konselor untuk menunjang proses konseling dan membantu mengentaskan permasalahan siswa baik pribadi, sosial dan belajar.

Jenis permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial menurut Tedjasaputra yaitu "percakapan, lingkaran kertas, gambaran teman dan demonstrasi. Empat macam permainan tersebut nanti akan diharapkan dapat meningkatkan interaksi sosial siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, ada beberapa macam permainan yang dapat meningkatkan interaksi sosial siswa yaitu percakapan, lingkaran kertas, gambaran teman dan demonstrasi. Permainan-permainan tersebut akan meningkatkan interaksi sosial siswa yang kurang atau rendah tersebut bisa menjadi tinggi atau baik, sehingga siswa tersebut mampu berinteraksi dengan baik di dalam lingkungannya.

Siswa mengikuti teknik permainan dalam layanan BKp dapat secara langsung berlatih menciptakan dinamika kelompok, yakni berlatih bekerjasama, berbicara, menanggapi, mendengarkan, dan bertenggang rasa dalam suasana kelompok. Kegiatan ini merupakan tempat pengembangan diri dalam rangka belajar kemampuan interaksi sosial secara positif dan efektif dalam kelompok kecil. Dari kegiatan tersebut siswa dapat menerapkan ke dalam kehidupan sosial masyarakat yang sesungguhnya.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan wali kelas X pada tanggal 14-16 Oktober 2015. Menurut hasil wawancara Penulis dengan salah seorang wali

kelas kelas X Ibuk Riza tersebut di SMA Muhammadiyah, Ibuk tersebut menjelaskan bahwa:

> Siswa-siswa saya mempunyai kemampuan interaksi sosial yang kurang baik, namun ada juga yang kemampuan interaksinya yang tergolong baik. Hal ini terbukti dengan adanya fenomena seperti interaksi sosial antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa terlihat kurang baik. Siswa tidak mendengarkan dan menghargai guru yang sedang mengajar di depan kelas, mereka lebih suka berbicara sendiri dengan temannya, membuat gaduh suasana kelas, bahasa lisan mereka tidak sopan dan sering membuat guru marah, mereka sangat pendiam dan jarang mengungkapkan pendapat ataupun bertanya kepada guru, hanya beberapa siswa saja yang terlihat aktif mendengarkan dan bertanya saat guru menjelaskan materi pelajaran.[11] Selanjutnya Ibuk tersebut juga menyatakan bahwa siswa saya tergolong interaksi sosialnya yang beragam, itu terbukti ketika diadakan tanya jawab di kelas, terlihat kurangnya kerjasama dalam berdiskusi dan saling cemooh. Wali kelas tersebut berharap melalui teknik permainan dalam layanan BKp, siswa yang interaksi sosialnya yang beragam dapat menjadi naik, siswa yang interaksi sosialnya sedang menjadi tinggi, dan siswa yang interaksinya sudah tinggi menjadi semakin tinggi.

Fenomena di atas sangat menarik apabila diteliti, agar dapat membantu meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. Bimbingan dan konseling mempunyai peranan yang sangat besar yakni dengan menerapkan salah satu jenis teknik yang dapat digunakan untuk melatih siswa mengembangkan kemampuan berinteraksi sosialnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memberi judul penelitian ini yaitu **"Pengaruh Teknik Permainan dalam Layanan BKp terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa (Studi pada siswa kelas X di SMA Muhammadiyah Batusangkar)"**

B. Identifikasi Masalah

1. Interaksi sosial siswa di SMA Muhammadiyah Batusangkar
2. Pengaruh teknik permainan dalam layanan BKp terhadap peningkatan interaksi sosial siswa (Studi pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah Batusangkar)

[11]Wawancara dengan Wali Kelas di SMA Muhammadiyah Batusangkar

3. Peranan teknik permainan dalam layanan BKp terhadap interaksi sosial siswa?
4. Analisis hasil teknik permainan dalam layanan BKp terhadap interaksi sosial siswa?

C. Batasan Masalah

Adapun yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah "Pengaruh Teknik Permainan dalam Layanan BKp terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa di SMA Muhammadiyah Batusangkar (Studi pada siswa kelas X di SMA Muhammadiyah)".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian ini maka rumusan dalam dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan teknik permainan dalam layanan BKp terhadap peningkatan interaksi sosial Siswa kelas X di SMA Muhammadiyah Batusangkar ?

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

a. Sebagai pengembangan dan pembinaan dalam meningkatkan interaksi sosial siswa.
b. Hasil penenlitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan interasi sosial dan layanan BKp dengan teknik permainan.

2. Secara Praktis

a. Untuk pihak sekolah yaitu dapat mengetahui permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi oleh siswanya, sehingga pihak sekolah dapat mengambil langkah yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.
b. Untuk pihak siswa yaitu dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosialnya, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial diligkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat.
c. Untuk peneliti yaitu dapat mengaplikasikan teori yang sudah diperoleh pada lingkungan kerja nyata dan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang dialami siswa.

d. Syarat penulisan/penyelesaian Pendidikan Program Sarjana S.1 (Strata Satu BK) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dengan Jurusan Bimbingan dan Konseling.

BAB II

LANDASAN TEORI, HIPOTESIS, DAN KERANGKA BERFIKIR

A. Landasan Teori

1. Interaksi Sosial

a. Pengertian Interaksi Sosial

Setiap individu akan selalu membutuhkan individu lain dalam menjalani kehidupannya karena pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial. Secara fisik mungkin manusia bisa hidup sendiri, tetapi secara psikologis manusia memerlukan orang lain untuk keberadaannya dan memiliki dorongan untuk selalu mengadakan hubungan dengan orang lain, dorongan inilah yang dapat menimbulkan suatu proses interaksi sosial, yang mana interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial. Pada proses interaksi, faktor intelektual dan emosi mengambil peranan penting karena di dalam hidupnya individu tidak lepas dari individu lain dalam berperan di masyarakat.

Ary H. Gunawan menjelaskan beberapa pengertian interaksi social dari beberapa pakar, yaitu:

1. Menurut Bonner, interaksi sosial ialah suatu hubungan antara dua orang atau lebih, sehingga kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain dan sebaliknya.
2. Menurut pendapat Young, interaksi sosial adalah kontak timbal balik antara dua orang atau lebih.
3. Menurut Psikologi Tingkah Laku *(Behavioristic Psychology)*, interaksi sosial berisikan saling perangsangan dan peraksian antara kedua belah pihak individu.[12]

Sedangkan Suranto menyatakan bahwa "interaksi sosial adalah suatu proses berhubungan yang dinamis dan saling pengaruh-

[12] Ari H. Gunawan, *Sosiologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hal. 31.

mempengaruhi antar manusia". Pendapat lain dikemukakan oleh Soekanto dalam (Dayakisni, 2009: 119) yang mendefinisikan "interaksi sosial sebagai hubungan antar orang perorang atau dengan kelompok manusia''.[13]

Menurut H. Bonner dalam (Santosa, 2004:11) interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia ketika kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya".[14]

Soerjono Soekanto, mengatakan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok dengan kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia.[15]

Dari beberapa defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu satu dengan individu yang lain. Interaksi sosial individu berkembang dengan adanya dorongan rasa ingin tahu terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Individu memiliki rasa ingin tahu dalam melakukan hubungan secara positif dan aman dengan lingkungan sekitar, baik yang bersifat fisik, psikologis maupun sosial.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa interaksi sosial mengandung arti hubungan timbal balik antara dua orang individu atau lebih, yang dalam hubungan tersebut individu saling berperan dan saling mempengaruhi satu sama lain.

b. Ciri-ciri Interaksi Sosial

Menurut Charles P. Loomis sebuah hubungan bisa disebut interaksi sosial jika memilki cirri-ciri sebagai berikut:

1) Jumlah pelakunya dua orang atau lebih.
2) Adanya konmunikasi antar pelaku dengan menggunakan simbol atau lambang-lambang.

---

[13] Dayakisni, T. &Hudaniah,*PsokologiSosial*,(Malang:UMMPress, 2009), hal. 127

[14] Santosa, *Dinamika Kelompok,* Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hal. 11

[15]Soejono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hal. 55.

3) Adanya suatu dimensi waktu yang meliputi masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang.
4) Adanya tujuan yang hendak dicapai.[16]

Berdasarkan penjelasan di atas, terlihat bahwa interaksi sosial tersebut terjadi apabila dilakukan oleh dua orang atau lebih, adanya komunikasi antar pelaku, dimensi waktu dan tujuan yang ingin dicapai. Berarti orang yang melakukan sesuatu sendiri dan tidak adanya komunikasi, belum bisa dikatakan telah melakukan interaksi sosial.

c. Proses Terjadinya Interaksi Sosial

Interaksi merupakan hal yang paling unik yang muncul pada diri manusia. Manusia sebagai makhluk sosial dalam kenyataannya tidak dapat dari interaksi antar mereka. Interaksi antar manusia ditimbulkan oleh bermacam-macam hal yang merupakan dasar dari peristiwa sosial yang lebih luas. Kejadian dalam masyarakat pada dasarnya bersumber pada interaksi individu dengan individu lainnya. Dapat dikatakan bahwa tiap-tiap orang dalam masyarakat adalah sumber-sumber dan pusat efek psikologis yang berlangsung pada kehidupan orang lain.

Hal ini berarti bahwa tiap-tiap orang itu merupakan sumber dan pusat psikologis yang mempengaruhi hidup kejiwaan orang lain, dan efek itu bagi tiap-tiap orang tidak sama. Dapat dikatakan dengan demikian bahwa perasaan, pikiran dan keinginan yang ada pada seseorang tidak hanya sebagai tenaga yang bisa menggerakkan individu itu sendiri, melainkan merupakan dasar pula bagi aktivitas psikologis orang lain. Semua hubungan sosial yang baik yang bersifat co*operation* maupun *non-cooperation* merupakan hasil dari interaksi individu. Ada dua bentuk interaksi dalam kategori yang sangat umum, yaitu:

1) Interaksi antar benda-benda
   Interaksi ini bersifat statis, memberi respon terhadap tindakan-tindakan kita, bukan terhadap kita dan timbulnya hanya satu pihak saja yaitu orang yang melakukan perbuatan itu.

[16]Charles P. Loomis, "Ciri-ciri dan Syarat Interaksi Sosial,"http://bisosial.com/2012/05/ciri-ciri-dan-syarat-syarat-interaksi.html.(Akses25 Agustus 2014).

2) Interaksi antar manusia dengan manusia
Bentuk interaksi ini bersifat dinamis, memberi respon tertentu pada manusia lain, dan proses kejiwaan yang timbul terdapat pada segala pihak yang bersangkutan.[17]

Dari uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa interaksi sosial itu tidak terjadi secara begitu saja, namun ada proses dan tahapan yang dilalui. Bermula dari adanya suatu kontak dengan individu atau kelompok lain yaitu adanya hubungan yang saling berkomunikasi, lalu ada bahan untuk dikomunikasikan tersebut dan mungkin mengatur waktu untuk berkomunikasi dengan lebih efektif, selanjutnya timbul problema dari pembicaraan atau hal yang dibicarakan tersebut, dan terjadi perdebatan atau ketegangan adalah hal yang harus dilewati dengan bijak sehingga, pada akhirnya dapat mencapai integrasi, yaitu suatu pemecahan masalah dari problema dan ketegangan itu sehingga dapat menciptakan rasa lega dan damai dalam interaksi tersebut.

d. Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, menurut Siti Waridah Q yaitu "adanya kontak sosial dan adanya komunikasi".[18] Sebagaimana akan diuraikan secara satu persatu diantaranya:

1) Kontak Sosial

Kata kontak sosial berasal dari bahasa latin *con* atau *cum* (yang artinya bersama-sama) dan *tango* (yang artinya menyentuh). Jadi, artinya secara harfiah adalah bersama-sama menyentuh.[19] Interaksi fisik tidak perlu menjadi syarat utama terjadinya kontak.

Kontak social dapat berlangsung dalam tiga bentuk, yaitu sebagai berikut:

---

[17] Siti Mahmudah, *Psikologi Sosial: Sebuah Pengantar*, (Malang: UNI Maliki-Press, 2010), hal.76.
[18] Siti Waridah Q, *Sosiologi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hal. 53-54.
[19] Soerjono Soekanto, *Sosiologi* …., hal. 89.

1) Antara orang-perorangan. Kontak sosial ini adalah apabila anak kecil mempelajari kebiasaan-kebiasaan dalam keluarganya. Proses demikian terjadi melalui sosialisasi (*socialization*), yaitu suatu proses dimana suatu anggota masyarakat yang baru mempelajari norma-norma dan nilai-nilai masyarakat dimana dia menjadi anggota
2) Antara orang-perorangan dengan suatu kelompok manusia atau sebaliknya. Kontak sosial ini misalnya adalah apabila seseorang merasakan bahwa tindakan-tindakannya berlawanan dengan norma-norma masyarakat atau apabila suatu partai politik memaksa anggota-anggotanya untuk menyesuaikan diri dengan ideologi dan programnya.
3) Antara suatu kelompok manusia lainnya, umpamanya adalah dua partai politik mengadakan kerjasama untuk mengalahkan partai politik yang ketiga di dalam pemilihan umum. Atau apabila dua buah perusahaan bangunan mengadakan suatu kontrak untuk membuat jalan raya, jembatan dan seterusnya disuatu wilayah yang baru dibuka.

Menurut Siti Waridah Q. kontak social memiliki sifat-sifat sebagai berikut:

1) Kontak sosial bisa bersifat positif dan negatif, kalau kontak sosial mengarah pada kerjasama berarti positif, namun kalau mengarah pada suatu pertentangan atau konflik berarti bersifat negatif.
2) Kontak sosial bisa bersifat primer dan sekunder. Kontak sosial primer terjadi apabila peserta interaksi bertemu muka secara langsung. Misalnya kontak antara guru denga murid dan sebaliknya. Sedangkan kontak sosial sekunder terjadi apabila interaksi berlangsung melalui perantara, misalnya percakapan melalui telepon, hp dan sebagainya.[20]

2) Komunikasi

Arti penting komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berwujud

[20] Siti Waridah Q., *Sosiologi* …., hal. 54.

pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau sifat), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain tersebut.[21] Komunikasi tidak hanya bersifat pembicaraan langsung, tetapi bisa berupa perilaku atau sikap yang ditimbulkan oleh seseorang dan ada pihak lain yang menafsirkan.

Menurut Bimo Walgito "komunikasi merupakan proses penyampaian dan menerima lambang-lambang yang mengandung arti baik yang berwujud informasi, pemikiran-pemikiran, pengetahuan ataupun yang lain-lain dari penyampaian atau komunikator kepada penerima atau komunikan".[22]

Terkait dengan hal itu, Sofyan Suri menjelaskan "komunikasi adalah suatu peristiwa (*event*) / suatu proses yang berkepanjangan".[23] Komunikasi merupakan proses saling memberi penafsiran terhadap tindakan atau perilaku orang lain yang berupa pesan, berita, baik lisan ataupun tulisan yang berkesinambungan, terus-menerus dan berubah-ubah. Sehingga dengan komunikasi orang memberikan tafsiran pada orang lain, sehinga seseorang memberikan reaksi berupa tindakan terhadap maksud orang lain.

Interaksi sosial membutuhkan komuniksi, kontak sosial tidak akan berarti apabila tidak terjadi komunikasi, dalam komunikasi kemungkinan akan terjadi berbagai penafsiran terhadap tingkah laku yang dimunculkan oleh orang lain. Selanjutnya Jalaludin Rahmad menyatakan komunikasi memiliki 4 prinsip yaitu: "1) komunikasi merupakan suatu proses, 2) komunikasi adalah suatu sistem,

[21] Soerjono Soekanto, *Sosiologi* ….., hal. 60.
[22] Bimo Walgito, *Psikologi* …., hal. 65.
[23] Sofyan Suri, *Komunikasi Antar Pribadi*, (Padang: UNP, 2010), hal. 16.

3) komunikasi bersifat interaksi dan transaksi, 4) komunikasi terjadi disengaja dan tidak disengaja".[24]

Selain memiliki 4 prinsip di atas, De Vito dalam Alo Liweri mengemukakan bahwa komunikasi antar pribadi mengandung 5 ciri yaitu: "1) keterbukaan atau *openness*, 2) empati (*empahathy*), 3) dukungan (*suportiveness*), 4) perasaan positif (*positiveness*), 5) kesamaan/kesetaraan (*equality*)".[25] Untuk pembahasan selanjutnya akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Keterbukaan *(openness)*

   Komunikasi antar pribadi mempunyai ciri keterbukaan maksudnya adanya kesediaan kedua belah pihak untuk membuka diri, mereaksi kepada orang lain, merasakan pikiran dan perasaan orang lain. Keterbukaan ini sangat penting dalam komunikasi antar pribadi agar komunikasi menjadi lebih bermakna dan efektif. Keterbukaan ini berarti adanya niat dari masing-masing pihak yang dalam hal ini antar komunikator dan komunikan saling memahami dan membuka pribadi masing-masing

2) Empati *(emphathy)*

   Komunikasi antar pribadi memerlukan adanya empati dari komunikator, hal ini dapat dinyatakan bahwa komunikasi antar pribadi akan berlangsung secara kondusif apabila pihak komunikator menunjukkan rasa empati pada komunikan. Empati dapat diartikan sebagai menghayati perasaan orang lain atau turut merasakan apa yang dirasakan orang lain. Dengan berempati kita menempatkan diri dalam suasana perasaan, pikiran dan keinginan orang lain sedekat mungkin. Secara psikologis apabila

[24] Jalaludin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 125.

[25] Alo Liliweri, *Komunikasi Antar Pribadi*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1997), hal. 13

komunikasi komunikator menunjukkan empati pada komunikan akan menunjang berkembangnya suasana hubungan yang didasari atas saling pengertian, penerimaan, dipahami dan adanya kesamaan diri.

3) Dukungan *(suportiveness)*

Komunikasi antar pribadi memerlukan sikap memberi dukungan dari pihak komunikator agar komunikan mau berpartisipasi dalam komunikasi. Hal ini berarti bahwa dalam komunikasi antar pribadi perlu adanya suasana yang mendukung atau memotivasi, lebih-lebih dari komunikator.

4) Rasa positif *(positivenes)*

Rasa positif dalam komunikasi antar pribadi ditunjukkan oleh sikap dari komunikator khususnya sikap positif. Sikap positif dalam hal ini berarti adanya kecenderunga bertindak pada diri komunikator untuk memberikan penilaian yang positif terhadap komunikan. Dalam komunikasi antar pribadi sikap positif ini ditunjukan oleh sekurang-kurangnya dua aspek/unsur yaitu: pertama, komunikasi antar pribadi hendaknya memberikan nilai positif dari komunikator. Maksud pernyataan ini yaitu apabila dalam komunikasi, komunikator menunjukkan sikap positif terhadap komunikan, maka komunikan juga akan menunjukkan sikap positif. Sebaliknya jika komunikator menunjukkan sikap negatif maka komunikan juga akan bersikap negatif. Kedua, perasaan positif pada diri komunikator. Hal ini berarti bahwa situasi dalam komunikasi antar pribadi hendaknya menyenangkan. Apabila kondisi ini tidak muncul maka komunikasi akan terhambat dan bahkan akan terjadi pemutusan hubungan.

5) Kesetaraan *(equality)*

Kesamaan menunjukkan kesetaraan antara komunikator dengan komunikan. Dalam komunikasi antar pribadi kesetaraan ini merupakan ciri yang penting dalam keberlangsungan komunikasi dan bahkan keberhasilan komunikasi antar pribadi. Apabila dalam komunikasi antar pribadi komunikator merasa mempunyai derajat kedudukan yang lebih tinggi daripada komunikan, maka dampaknya akan ada jarak dan ini berakibat proses komunikasi akan terhambat.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa syarat-syarat yang dibutuhkan dalam interaksi sosial adalah adanya kontak social dan adanya komunikasi, baik itu kontak primer maupun kontak sekunder dan komunikasi verbal maupun komunikasi non-verbal. Syarat-syarat interaksi sosial di atas, akan dijadikan sebagai indikator dalam penyusunan skala interaksi sosial.

e. Faktor-faktor yang Berpengaruh dalam Interaksi Sosial

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial sehingga interaksi sosial tersebut dapat terjadi dan terjalin dengan baik. Menurut Siti Mahmudah "ada beberapa factor yang melatarbelakangi terjadinya interaksi sosial, yaitu: imitasi, sugesti, identifikasi dan simpati".[26]

1) Imitasi

Gabriel Tarde sebagaimana dikutip Gerungan beranggapan bahwa seluruh kehidupan sosial itu berdasarkan faktor imitasi. Pendapat ini dalam realitasnya banyak yang mengatakan tidak seimbang atau berat sebelah. Harus diakui dalam interaksi sosial peranan imitasi tidaklah kecil. Terbukti, misalnya kita sering melihat pada anak-anak yang sedang

[26]Siti Mahmudah, *Psikologi Sosial: Sebuah Pengantar,* ….., hal. 68.

belajar bahasa, seakan-akan mereka mengimitasi dirinya sendiri, mengulang-ulangi bunyi kata-kata, melatih fungsi lidah dan mulut untuk berbicara, kemudian mengimitasi orang lain. Memang sesuatu hal yang yang sukar orang belajar bahasa tanpa mengimitasi orang lain.

Dari uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa faktor imitasi merupakan hal yang penting dalam interaksi sosial, karena untuk belajar sesuatu ataupun bertindak, pada mulanya kita pasti belajar dari orang lain, dan terus belajar agar dapat berperilaku dengan baik. Namun, imitasi juga dapat berdampak buruk pada interaksi individu jika di imitasi adalah hal yang salah, maka dari itu individu perlu memilih hal-hal yang baik untuk dicontoh agar dapat diterima dengan baik dilingkungan.

2) Sugesti

Siti Mahmudah, mengatakan bahwa "sugesti dimaksud sebagai pengaruh psikis, baik yang datang dari dalam diri sendiri, maupun datang dari orang lain".[27] Gerendungan mendefinisikan sugesti sebagai "proses dimana seseorang menerima suatu cara penglihatan atau pedoman-pedoman tingkah laku orang lain tanpa kritik terlebih dahulu". Peranan sugesti dalam interaksi sosial hampir sama satu sama lainnya. Dalam sugesti orang dengan sengaja dan secara aktif memberikan pandangannya, pendapatnya, agar orang lain dapat menerima apa yang diberikannya itu. Jadi, disini apa yang dituju atau dikehendaki itu jelas, yaitu agar orang lain dapat menerima apa yang disugestikan.

Dari uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa sugesti merupakan pandangan dari diri sendiri maupun orang lain yang dapat diterima dan mempengaruhi sikap tertentu individu.

[27]Siti Mahmudah, *Psikologi Sosial: Sebuah Pengantar*, ….., hal. 69

Sugesti akan membawa seseorang pada suatu sikap sesuai dengan yang ada dipikirannya atau psikisnya.

3) Identifikasi

Siti Mahmudah, mengatakan bahwa "identifikasi dalam psikologi diartikan sebagai dorongan untuk menjadi identik atau sama dengan orang lain, baik secara fisik maupun non-fisik".[28] Contoh sederhana yang dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-hari adalah identifikasi seorang anak laki-laki untuk menjadi sama seperti ayahnya atau seorang anak perempuan untuk menjadi sama dengan ibunya.

Dari uraian di atas, maka dapat dijelaskan bahwa identifikasi berasal dari kesukaan dan kebiasaan individu terhadap individu yang akan diidentifikasi itu, tanpa sadar individu yang mengidentifikasi itu akan mengikuti tingkah laku, sikap dan kebiasaannya. Setelah itu, karena samanya kebiasaan yang dilakukan, maka lama-kelamaan akan tumbuh perasaan-perasaan untuk menjadi sama dengannya, dan ingin memainkan peran sebagai orang yang diidentifikasi tersebut.

4) Simpati

Siti Mahmudah, menyatakan bahwa "simpati adalah perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang yang lainnya".[29] Simpati muncul dalam diri seorang individu tidak atas dasar rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan. Seorang individu tiba-tiba merasa dirinya tertarik kepada orang lain, seakan-akan dengan dirinya dan tertarik itu bukan karena salah satu ciri tertentunya, melainkan karena keseluruhan cara-cara bertingkah laku menarik baginya.

Dari uraian di atas tersebut sudah dapat kita ketahui bahwa simpati adalah rasa tertariknya orang yang satu dengan orang

[28]Siti Mahmudah, *Psikologi Sosial: Sebuah Pengantar*, ….., hal. 72.
[29]Siti Mahmudah, *Psikologi Sosial: Sebuah Pengantar*, ….., hal. 73.

yang lain dimana orang itu ingin mengerti seseorang tersebut dan ingin bekerja sama bahkan membantu orang tersebut yang dilandasi dengan adanya rasa pengertian.

f. Kriteria Kemampuan Interaksi Sosial

Kemampuan interaksi sosial merupakan hal mutlak yang harus dimiliki oleh setiap manusia, karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial.

Dalam interaksi sosial terdapat beberapa ciri-ciri yang terkandung di dalamnya, diantaranya adalah menurut Santosa (2004: 11), yaitu:

a. Adanya hubungan. Setiap interaksi sudah tentu terjadi karena adanya hubungan antara individu dengan individu maupun antara individu dengan kelompok.
b. Ada individu. Setiap interaksi sosial menurut tampilnya individu-individu yang melaksanakan hubungan.
c. Ada tujuan. Setiap interaksi sosial memiliki tujuan tertentu seperti mempengaruhi individu lain.
d. Adanya hubungan dengan struktur dan fungsi sosial. Interaksi sosial yang ada hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok ini terjadi karena individu dalam hidupnya tidak terpisah dari kelompok.[30]

Dari teori di atas, dapat dicontohkan bahwa ciri-ciri interaksi sosial yang baik dilingkup sekolah misalnya, hubungan antara kepala sekolah dengan guru, antar sesama guru, guru dengan staf-staf yang ada di sekolah, guru dengan para siswa maupun antara siswa sendiri dapat terjalin dengan baik. Ciri-ciri interaksi sosial yang baik antara siswa dengan siswa, misalnya adanya kebersamaan, rasa saling membutuhkan, saling menghargai dan menghormati, tidak ada jarak antara yang kaya dan yang miskin, serta saling membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama yang ingin dicapai.

Jadi, apabila dikaitkan dengan syarat terjadinya interaksi sosial, maka dapat disimpulkan bahwa kriteria interaksi sosial yang baik adalah

[30]Santosa, S.,*Dinamika …,* hal. 11

individu dapat melakukan kontak sosial dengan baik, baik kontak primer maupun kontak sekunder yang ditandai dengan kemampuan individu dalam melakukan percakapan dengan orang lain, saling pengertian, dan mampu bekerjasama dengan orang lain. Tidak hanya itu, individu juga perlu memiliki kemampuan melakukan komunikasi dengan orang lain, yang ditandai dengan adanya rasa keterbukaan, empati, memberikan dukungan atau motifasi, rasa positif pada orang lain, dan adanya kesamaan atau disebut kesetaraan dengan orang lain. Kemampuan- kemampuan seperti itulah yang dituntut dalam interaksi sosial. Kemampuan- kemampuan itu menunjukkan kriteria interaksi sosial yang baik.

Kriteria interaksi sosial yang baik ini akan dijadikan sebagai dasar atau tolok ukur untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. Selanjutnya, kriteria interaksi sosial ini akan dijadikan sebagai indikator dalam pembuatan instrumen skala interaksi sosial.

g. Cara Meningkatkan Interaksi Sosial

Dalam bimbingan dan konseling kemampuan interaksi sosial siswa dapat dikembangkan dengan layanan bimbingan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok siswa diberikan pembelajaran tentang penanaman nilai dan sikap tertentu, cara atau kebiasaan tertentu, dan bagaimana mereka menyelesaikan masalah-masalah yang sedang mereka hadapi. .

Dari penjelasan teori di atas, apabila dikaitkan dengan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu menambah wawasan dan pemahaman; maksudnya siswa diberikan wawasan dan pemahaman tentang interaksi sosial yang baik, mengarahkan penilaian dan sikap; maksudnya memberikan pembelajaran kepada siswa mengenai bagaimana mereka menilai dan bersikap saat mereka berinteraksi dengan orang lain.[31] Dengan begitu diharapkan siswa dapat mengatasi masalah-

[31] Prayitno, *Seri Layanan Konseling*, (Padang: UNP, 2004), hal. 2.

masalah yang mereka hadapi dan dapat menjalani kehidupan mereka secara efektif.

Berdasarkan tujuan layanan bimbingan kelompok di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan interaksi sosial siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok.

2. Teknik Permainan

a. Pengertian Permainan

Aktivitas individu tidak lepas dari dunia bermain dan permainan. Permainan *(games)* sudah ada sejak zaman prasejarah sampai masa sekarang. Teknik dan polanya pun sudah berkembang sesuai dengan peradaban manusia. Teknik dan pola permainan ini mulai dari ang tradisional sampai yang modern, sederhana sampai yang rumit, juga dari yang mengandalkan yang dimiliki oleh tubuh, kemudian memanfaatkan benda yang ada disekitarnya sampai pemakaian multimedia yang dirancang guna menyusun permainan menjadi seni, sehingga menyenangkan, bermanfaat dan berguna bagi pelaku pemainan.

Bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan atau kedukaan, bersifat memerdekakan jiwa. Permainan manusia sangat erat dengan ekspresi diri, spontanitas, melatih pribadi untuk siap melewati persaingan, siap menerima kemenangan sekaligus siap menerima kekalahan dan aktualisasi diri. Oleh karena itu, permainan bersifat mendewasakan. Melalui permainan, seseorang belajar tentang kehidupan baik itu belajar kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan dan menyadari arti akan eksistensi dirinya. Selain itu, permainan merupakan bagian terpenting dari pikiran yang berdaya.

Bruce dalam Anna Craft, permainan adalah bagaimana tambahan ekstra (diluar yang telah ada), baik sebagai energi yang menghentikan *(discharging energy),* hal ini berasal dari pendapat Schaller dan Lazarus

yang menyatakan bahwa permainan adalah mengembalikan energi, untuk memberikan penyegaran sesudahnya.[32]

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa permainan bisa memberikan penyegaran dan mengembalikan energi yang telah ada, agar seseorang bisa refresh, rileks dan mampu melakukan aktifitas yang lebih baik. Dani Wardani menjelaskan permainan itu adalah:

> Permaianan dalam bahasa inggris disebut *"games"* (kata benda), *"to play"* (kata kerja), *"toys"* (kata benda) ini berasal dari "main". Dalam kamus bahasa Indonesia, kata main berarti melakukan kegiatan untuk bersenang-senang (dengan alat tertentu atau tidak), berbuat sesuatu dengan sesuka hati, berbuat asal saja. Dalam dunia psikologi kegiatan permainan dipandang sebagai suatu kegiatan (atau lebih luas aktivitas) yang mengandung keasyikkan *(fun)* dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas atau tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.[33]

Berdasarkan defenisi diatas dapat disimpulakan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk bersenang-senang, atau suatu kegiatan (atau lebih luas aktivitas) yang mengandung keasyikkan *(fun)* dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas, tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

Santrock (dalam Suwarjo) menjelaskan permainan *(play)* ialah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.[34] Erickson dan Freud dalam Suwarjo dan Eva Emania Eliasa, berpendapat bahwa permainan merupakan suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik.[35] Piaget dalam Suwarjo dan Eva Emania Eliasa memandang bahwa permainan sebagai suatu metode yang

---

[32] Anna Craft, *Me-Refresh Imajinasi dan Kreatifitas Anak-anak*, (Depok: Cerdas Pustaka, 2004), hal.72

[33] Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar dari Suatu Permainan*, (Bandung: Edukasia, 2009), hal. 17-18

[34] Suwarjo, *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*, (Yogyakarta: Paramitra Publishing, 2010), h.2

[35] Suwarjo, *Permainan (Games)*, ..., hal. 2

mengembangkan kognitif anak-anak. Sedangkan menurut Harlock dalam Suwarjo dan Eva Emania Eliasa, permainan adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.[36]

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri, baik untuk penyesuaian diri manusia, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik, suatu metode yang mengembangkan kognitif anak-anak yang dilakukan atas dasar kesenangan. Permainan dalam teori modern merupakan bagian dari perkembangan anak baik dari segi kognitif, emosional dan sosial.

Muhammad Irsan menyatakan permainan *(Games)* adalah "suatu teknik yang dibuat untuk merangsang munculnya ide dan pendapat peserta melalui kegiatan bermain. Selain itu melalui permainan, suasana yang lebih terbuka dan menyenangkan dapat tercipta"[37]. Permainan membentuk bagian dari enam wilayah pembelajaran, salah satunya disebut dengan permainan kreatif. Senada dengan itu, Hizbul Wathan menjelaskan permainan adalah suatu metode kegiatan pendidikan dan pelatihan lewat cara-cara yang menarik, menyenangkan, mengasyikkan dan menantang untuk menyampaikan pesan-pesan pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu metode kegiatan pendidikan dan pelatihan lewat cara-cara yang mengasyikan dan menyenangkan untuk menyampaikan pesan pelajaran, baik berupa stimulus agar peserta didik tidak bosan dan lebih rileks, sehingga ia lebih tertarik dan menikmati pelajaran, dengan begitu akan timbul motivasinya dalam belajar. Selain itu, melalui permainan suasana lebih terbuka dan menyenangkan dapat tercipta.

---

[36] Suwarjo, *Permainan (Games)*,....., hal. 2

[37] Muhammad Irsan, *40 Latihan dan Training Games Islami Belajar Islam jadi Lebih Menyenangkan,* (Jakarta: Elemen-T), hal. 21

b. Jenis-jenis Permainan *(Games)*

Permainan mempunyai banyak jenis dan bermacam-macam. Banyak ahli yang mengemukakan dan mengelompokkan tentang jenis-jenis permainan. Menurut Diana Mutia ada beberapa jenis permainan *(games)*, yaitu:

1) Permainan sensorimotor yaitu perilaku yang diperlihatkan bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan (skema) sensorimotor mereka.
2) Permainan praktis yaitu permainan yang melibatkan pengulangan perilaku ketika keterampilan-keterampilan baru sedang dipelajari, permainan ini utamanya muncul pada bayi, sedangkan permainan praktis terjadi sepanjang hayat.
3) Permainan pura-pura (simbolis) yaitu terjadi ketika anak menstranformasikan lingkungan fisik ke dalam suatu simbol.
4) Permainan sosial yaitu permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya
5) Permainan fungsional yaitu permainan pertama yang dilakukan pada awal masa anak-anak, dimana anak mengulang-ulang kegiatan sederhana dan menemukan kesenangan dalam bermain dengan lingkungannya. Permainan ini berguna untuk meningkatkan motorik anak
6) Permainan konstruktif yaitu terjadi ketika anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruktif suatu produk atau pemecahan masalah ciptaan sendiri.
7) *Game* yaitu kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan sering kali bersifat kompetisi.[38]

Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa ada tujuh jenis permainan yang dapat digunakan untuk membantu mengembangkan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik, kompetensi itu meliputi kognitif, emosi, sosial, bahasa, fisik dan kreativitas. secara garis besar jenis permainan dilihat dari jumlahnya, menurut Piaget jenis permainandapat dikelompokkan dalam bermain sendiri *(soliteir play)* seperti anak perempuan berbicara dengan bonekanya, anak laki-laki bermain dengan miniatur mobilnya, sampai bermain secara kooperatif *(cooperatif play)* yang menunjukkan adanya perkembangan sosial anak.

[38] Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hal. 139-140

Rusmana mengkategorikan jenis permainan dalam tipe berdasarkan pada apa yang menentukan dan siapa yang menang, yaitu:

1) Permainan keterampilan fisik, mempergunakan otot kasar, otot halus, sangat kompetitif, memiliki aturan yang mudah dijelaskan dan secara khusus bermanfaat untuk menilai kontrol implus anak dan tingkatan umum dan integritas kepribadian.
2) *Game* strategi mempunyai keuntungan dalam mengamati kekuatan dan kelemahan intelektual, mengaktifan proses ego, konsentrasi dan kontrol ego.
3) *Game* untung-untungan yang bersifat acak dan tidak sengaja.[39]

Berdasarkan hal di atas dapat diketahui bahwa perminan dapat dikelompokan pada apa yang menentukan dan siapa yang jadi pemenang. Permainan memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan anak. Selain itu, permainan membantu anak untuk mengembangkan potensi dirinya. Hal ini bisa dilakukan karena siswa atau peserta didik sudah *enjoy*, rileks dan senang dalam melakukan permainan, sehingga semangat dan motivasinya dalam belajar meningkat.

Permainan yang dilakukan memiliki pengaruh yang berbeda satu dengan yang lain sesuai dengan jenis permainannya ke dalam dua bentuk, yaitu:

1) Permainan dalam ruang *(Indoor Game)* adalah bentuk permainan yang dilakukan dalam ruangan atau tenda. Bentuk permainan ini tidak memerlukan ruangan yang luas, dimana peserta dapat bergerak bebas. Jenis-jenis permainan dalam *indoor game* biasanya lebih banyak menekankan pada pemikiran, ketelitian dan ketekunan. Alat peraga biasanya lebih sederhana dan dapat dimainkan di meja atau di lantai. Biasanya dimainkan untuk selingan pertemuan sore, malam atau hari hujan.
2) Permainan di alam terbuka *(Outdoor Game)* adalah bentuk permainan yang dilakukan diluar ruangan, di alam terbuka (*wide game)* atau tadabur alam. Tempat bermain dapat di halaman, lapangan (sebaiknya ada rumput-rumputan), sungai, danau, gunung, hutan dan laut. *Outdoor game* yang bersifat

[39] Suwarjo, *Permainan (Games)*,....., hal. 7

lintas alam umumnya memerlukan kekuatan dan ketahanan fisik.[40]

Secara garis besar ada dua jenis permainan yang dapat dilaksankan oleh konselor atau guru mata pelajaran sebagai alternatif metode yang adapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran agar peserta didik tidak bosn dan lebih rileks, sehingga dengan permainan tersebut terbentuknya interaksi sosial antar siswa.

Jenis permainan yang dapat digunakan untuk dapat meningkatkan interaksi sosial siswa menurut Tedjasaputra yaitu:

1) Penghargaan

a) Tujuan: Memberi kesempatan pada peserta untuk saling bertukar umpan balik yang positif. Masing-masing peserta mengetahui sifat-sifatnya yang dinilai positif dan dihargai oleh orang lain. Meskipun hal itu sulit, namun penting. Kalau kita dapat menerima diri sendiri, kita juga dapat menerima ungkapan kasih sayang, pujian dan penghargaan dari orang lain.

b) Peserta: Besar kelompok 10 orang, permainan ini cocok untuk kelompok- kelompok yang anggotanya kurang berani sehingga dapat mengembangkan suasana yang lebih terbuka di dalam kelompok.

c) Waktu: 60 menit

d) Petunjuk:

(1) Peserta dipersilahkan duduk di lantai membentuk sebuah lingkaran. Kemudian mereka mengutarakan hal-hal yang mereka sukai atau hargai pada orang lain. Hayati bagaimana perasaan kalian pada waktu memberikan atau menerima penghargaan dan pujian. Salah satu peserta duduk di tengah lingkaran. Selama ia duduk, tidak boleh bicara sama sekali. Janganlah memberikan pujian kosong atau yang bersifat menjilat. Peserta (teman) yang sebelah kiri memberikan penghargaan terhadap yang duduk di tengah lingkaran mengutarakan dua atau tiga sifat yang disukai.

(2) Kalau peserta pertama sudah selesai maka teman yang duduk di sebelah kirinya lagi meneruskan dan mengutarakan seperti yang dilakukan teman yang pertama tadi. Setelah orang yang duduk di tengah kembali duduk di lingkaran dan teman di sebelah

[40] Hizbul Wathan, *Buku Panduan untuk*, ..., hal. 8-9

kirinya menggantikannya duduk ditengah dan proses yang sama dimulai. Hal itu diteruskan sampai semua peserta dapat duduk di tengah.

(3) Untuk akhir acara ini memberikan kesempatan untuk saling bertukar pengalaman.

2) Lingkaran Kertas

a. Tujuan: Mendorong peserta agar dapat bekerjasama, melatih anak dapat menjalankan peranannya sebagai siswa atau pelajar, anggota masyarakat, warga negara dan anak, mengasah anak untuk dapat saling mempercayai, melatih anak agar dapat menghormati satu sama lain, berkomunikasi dengan baik dan kebersamaan.
b. Peserta: Semua umur
c. Besar Kelompok: Bebas
d. waktu: 45 menit
e. Petunjuk:
   (1) Anak-anak diminta membentuk kelompok
   (2) Anak-anak diminta untuk membuat lingkaran kertas (pada kegiatan ini diberi waktu (5-10 menit).
   (3) Kertas dilipat menjadi dua
   (4) Kertas yang sudah dilipat kemudian digunting hingga membentuk lingkaran.
   (5) Setelah lingkaran jadi anak-anak dalam satu kelompok memasuki lingkaran kertas tersebut.
   (6) Anak-anak harus dapat bekerjasama agar tidak ada kaki yang diluar kertas lingkaran tersebut
   (7) Kelompok yang kakinya diluar akan dinyatakan kalah

3) Gambaran Teman

a. Tujuan: Memperkenalkan para peserta sambil belajar menangkap pikiran dan perasaan orang lain dengan benar.
b. Peserta: Semua umur
c. Waktu: 45 Menit
d. Bahan: Kertas dan pensil untuk setiap peserta
e. Petunjuk:
   (1) Kelompok besar dibagi menjadi beberapa pasangan atau setiap peserta mencari teman sendiri.
   (2) Masing-masing peserta melukis temannya.
   (3) Sesudah itu mereka saling mewawancarai dengan pertanyaan sebagai berikut:
      a) Apa yang akan kamu bawa jika kamu pergi ke satu desa yang sunyi sepi? Mengapa kamu membawa barang itu?
      b) Jika kamu dapat berubah menjadi tumbuhan makan tumbuhan apa yang kamu sukai? Mengapa kamu menyukai tumbuhan itu?

c) Jika kamu mempunyai uang sepuluh juta rupiah apa yang akan kamu lakukan? Mengapa melakukan hal itu?

(4) Setelah lukisan selesai dan sesudah para peserta saling bertanya jawab, mereka berkumpul lagi di kelompok besar.

(5) Kemudian setiap peserta memperkenalkan pasangannya pada kelompok dan bercerita tentang wawancara tadi dengan menunjukkan lukisan yang telah dibuat.

4) Demonstrasi

a. Tujuan: Membantu anak didik memahami dengan jelas jalannya suatu proses atau kerja suatu benda, memudahkan berbagai jenis penjelasan dan kesalahan-kesalahan yang terjadi dari hasil ceramah dapat diperbaiki melalui pengamatan dan cocok konkret, dengan menghadirkan obyek sebenarnya.
b. Peserta: ± 10 orang
c. Waktu: 45 menit
d. Petunjuk:
   1) Peserta dibagi menjadi 5 kelompok yang masing-masing anggotanya 2 orang
   2) Tiap kelompok mengambil undian yang berisi materi yang akan di demonstrasikan
   3) Semua anggota diberi kesempatan untuk berlatih mendemonstrasikan bersama pasangannya.
   4) Semua anggota berkumpul kembali dan mengambil undian urutan untuk mendemonstrasikan.[41]

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa jenis permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial adalah permainan penghargaan, lingkaran kertas, gambaran teman dan demonstrasi. Jenis permainan yang digunakan tersebut dapat meningkatkan rasa positif antar siswa, mendorong rasa kerjasama, menumbuhkan rasa empati, serta menumbuhkan rasa saling mendukung antar siswa.

c. Fungsi Permainan

Salah satu fungsi bermain adalah mengeluarkan energi sebagai pelampiasan tenaga dan katarsis. Sebagaimana Freud menekankan

[41] Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo Gramedia Widyasarana, 2001), hal. 25

konsep katarsis sebagai hal yang sentaral dalam bermain. Katarsis melibatkan pelepasan energi emosianal dan psikis yang tertahan. Freud berteori bahwa proses fundamental dari perkembangan kepribadian adalah rintangan represi dorongan dasar, suatu proses yang memunculkan penambahan ketegangan yang perlu dikeluarkan dalam cara-cara yang dapat diterima secara sosial.

Vygotsky Dikenal sebagai tokoh kognitif menyebutkan bahwa fungsi permainan adalah:

> 1) Menciptakn *Zone Of Proximal Development* (ZPD) anak yakni wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual dengan kemampuan potensial anak; 2) bermain memfasilitasi separasi (pemisahan) pikiran dari objek dan aksi; 3) bermain mengembangkan penguasaan diri.[42]

Menurut Rusmana dalam literatur konseling anak menjelaskan ada 3 fungsi penting dalam konseling, yaitu:

> *Pertama,* bermain merupakan ekspresi natural perasaan anak dan juga sebagai upaya untuk mengekspresikan keinginan dan fantasinya bahkan mengeluarkan masalah dan konflik dalam dirinya. *Kedua,* permainan digunakan sebagai bahasa dalam berkomunikasi dengan konselor. Permainan juga dapat menumbuhkan empati pada kedua belah pihak sehingga memudahkan proses hubungan interpersonal yang fungsional. *Ketiga,* permainan sebagai kendaraan yang akan mempertinggi pemahaman dan memperlancar proses konseling.[43]

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa permainan memiliki fungsi yang baik untuk proses konseling. Permainan dapat digunakan untuk membantu peserta bimbingan dalam hal mengekspresikan perasaan, keinginan, mengeluarkan masalah dan konflik dalam dirinya, menumbuhkan sikap empati dan toleransi, memperlancar hubungan sosial dan interpersonal seseorang serta mempertinggi pemahaman dalam melakukan konseling.

---

[42] Suwarjo, *Permainan (Games),* ....., hal. 8
[43] Suwarjo, *Permainan (Games),* ....., hal. 14

Selain itu, menurut Katryn Geldard dan David Geldard, dalam Suwarjo dan Eva Emania Eliasa menjelaskan bahwa penggunaan media permainan dalam konseling berfungsi untuk:

> Mendapatkan pengguasaan diri atas permasalahan, mendapatkan kekuatan dalam dirinya, mengekspresikan emosi, membentuk pemecahan masalah dan kemampuan membuat keputusan, membangun kemampuan sosial, membangun *self concept* dan *self esteem,* meningkatkamn kemampuan komunikasi dan menambah wawasan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa permainan memiliki banyak manfaat dan berfungsi dalam berbagai aspek kehidupan seseorang misalnya, dalam hal penguasaan diri atas permasalahan yang dihadapi, kekuatan dalam dirinya, bagaimana ia mengekspresikan dirinya dan emosinya, membentuk keputusan, membangun konsep diri, kemampuan berkomunikasi dan menambah wawasan. Permainan memiliki fungsi yang banyak dan hal ini merupakan salah satu teknik dalam proses konseling, salah satunya dalam mengembangkan rasa percaya diri siswa dalam berinteraksi dilingkungannya.

Berbeda dengan pendapat di atas, menurut Hizbul Wathan fungsi permainan dapat untuk:

a) Pemanasan *(warming up)*
b) Memecahkan kebekuan *(ice breaking)*
c) Selingan dari serangkaian ceramah
d) Menghilangkan kantuk, kelesuan dan kejenuhan
e) Muatan belajar dan nasehat-nasehat.[44]

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa fungsi permainan ada lima dan kelima fungsi permainan itu bisa dirasakan ketika permainan dijalankan dengan sungguh-sungguh dan tidak main-main. Permainan ini terasa manfaatnya dan bisa dijadikan alternatif metode pembelajaran yang menarik bagi konselor dan guru bimbingan dan konseling di sekolah agar peserta didik tidak jenuh dan lesuh dalam mengikuti proses konseling.

---

[44] Hizbul Wathan, *Buku Panduan untuk*, ..., hal. 6

d. Tujuan Permainan

Menurut Prayitno tujuan permainan adalah:

1) Agar semua peserta mengenal, mengetahui nama setiap peserta kelompok
2) Tercipta keakraban dari setiap anggota kelompok dengan pemimpin kelompoknya masing-masing
3) Agar perhatian seluruh anggota kelompok terpusat perhatiannya terhadap kegiatan konseling maupun bimbingan kelompok
4) Terciptanya suasana yang mengembirakan dan menyenangkan dalam kegiatan kelompok.[45]

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa permainan memberikan banyak manfaat bagi peserta bimbingan yaitu bisa lebih akrab dan saling mengenal dengan sesama peserta bimbingan. Konsentrasi dan menciptakan suasana yang rileks, menyenangkan dan menggembirakan sehingga dalam bimbingan peserta bisa percaya diri untuk mengeluarkan pendapat dan mmengutarakan apa yang dirasakan.

Pendapat lain menurut Dani Wardani mengemukakan tujuan permainan yaitu:

> Mempelajari dunia permainan berarti kita sadar akan pentingnya pertumbuhan anak kita dan lebih jauh kita ikut dalam membantu secara tidak langsung, mencoba mengkaji alternatif metodologi belajar baru untuknya. Maksudnya dengan permainan secara tidak langsung mempelajari bagian sisi kehidupan yang paling dasar. Bagaimana perkembangan secara mental sejak kecil hingga dewasa terbentuk, mempelajari hasil budaya leluhur yang terkandung dalam permainan dan lainnya yang menggunakan metodologi alternatif belajar.[46]

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa tujuan permainan adalah membantu secara tidak langsung pertumbuhan anak, mencoba mengkaji alternatif metodologi belajar baru untuknya serta terbentuknya mental yang baik dengan mempelajari nilai-nilai leluhur yang terkandung dalam permainan. Menurut Prasetyono "melalui kegiatan bermain akan diperoleh berbagai pengalaman yang dapat

[45] Prayitno, *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil),* (Jakarta: PT. Ghalia Indonesia, 1995), hal. 192

[46] Dani Wardani, Bermain Sambil Belajar....., hal. 24

digunakan untuk memperbaiki hubungan antar manusia dan mengenal diri sendiri dengan baik". Dengan permainan tersebut individu dapat menyalurkan, melampiaskan ketegangan-ketegangan emosi, sehingga dengan konflik-konflik psikis yang sudah mengendap dalam alam bawah sadar mereka akan terkuras, dimana akan dapat mengurangi dan menghilangkan gangguan-gangguan atau ketimpangan psikisnya.

e. Hal-hal yang Perlu Diperhatikan pada Permainan dalam Bimbingan dan Konseling Kelompok

Pada intinya kegiatan permainan dalam BK adalah memberikan makna pembelajaran secara tidak langsung melalui permainan yang dilaksanakan bersama para siswa. Adanya pemaknaan dibalik permainan sebagai bahan refleksi diri membuat siswa lebih mengerti akan maksud dan tujuan pemberian permainan. Menurut Suwarjo, agar proses permainan berjalan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan, maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru BK atau Konselor atau fasilitator permainan yaitu:

1) Pra-permainan

Sebelum berlangsungnya aktivitas permainan, hal yang perlu dipersiapkan adalah maksud dan tujuan yang akan dicapai dari permainan, hal ini dituangkan dalam satuan layanan BK, alat atau bahan yang akan dipakai jika permainan itu memakai alat, kondisi tempat dan ruang akan dipakai, kondisi peserta yang akan melakukan permainan, seperti usia peserta, kesehatan peserta dan lain-lain, jenis permainan yang akan diberikan apakah bersifat *outdoor* atau *indoor*, beresiko atau tidak, memakai media sederhana atau rumit, tanpa media atau multimedia serta pembentukan kelompok.

2) Proses Permainan

Ketika sedang berlangsungnya permainan maka sebagai guru BK perlu memperhatikan yaitu reaksi dan respon dari tiap peserta bimbingan dengan mengobservasi seluruh gerakan tubuh, bahasa tubuh, kecenderungan sikap, proses berfikir, fungsi intelektual, berbicara, kemampuan gerak, dan bagaimana bermainnya dan bagaimana hubungan dengan guru bimbingan konseling atau fasilitator, hubungan dengan peserta lain dengan mengobservasi proses komunikasi dan sosialisasi anntar peserta, ketersediaan waktu, durasi waktu, dan diakhir proses permainan konselor bersama peserta bersama-sama

menemukan makna atau refleksi nilai yang diperoleh dari permainan tersebut

3) Pasca-permainan

Penting sekali hasil observasi ketika proses permainan dijadikan bahan data untuk layanan kegiatan BK selanjutnya. Laporan ini harus segera ditindaklanjuti dalam tindakan yang sejalan dengan permasalahan yang terjadi. Apakah layanan responsif berupa konseling individual ataupu layanan dasar yang lain.[47]

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa agar permainan sesuai dengan yang diharapkan dan memberikan manfaat bagi konselor dan peserta bimbingan, maka ada hal-hal yang perlu diperhatikan yaitu pra-permainan, proses permainan dan pasca-permainan, yang mana dalam ketiga hal tersebut mencakup hal-hal yang dirasa perlu dalam melakukan sebuah permainan.

3. Layanan Bimbingan Kelompok

a. Pengertian Layanan BKp

Bimbingan kelompok merupakan salah satu dari sepuluh layanan yang ada dalam Bimbingan dan Konseling yang dapat dimanfaatan oleh guru Bimbingan dan Konseling atau Konselor di sekolah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik atau klien, baik dalam mengemukakan pendapat, ide dan gagasan serta mengendalikan diri dalam berpendapat dalam sebuah diskusi atau bimbingan.

Layanan bimbingan kelompok merupakan layanan konseling yang terdiri dari pemimpin kelompok dan anggota kelompok atau disebut juga peserta layanan. Pemimpin kelompok bersama anggota kelompok akan membahas topik-topik yang menjadi kepedulian anggota kelompok.

Menurut Prayitno layanan bimbingan kelompok adalah:

Layanan yang mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi, dan/atau pemecahan masalah individu yang menjadi

[47] Suwarjo, *Permainan (Games)*....., hal. 18-21

> peserta kegiatan kelompok, yang diikuti semua anggota di bawah bimbingan pemimpin kelompok, serta membahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian anggota kelompok [48].

Berdasarkan pendapat Prayitno di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok membahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian anggota kelompok. Topik yang dibahas dapat berupa berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi maupun pemecahan masalah individu yang menjadi peserta layanan, tentunya kegiatan ini berlangsung di bawah bimbingan pemimpin kelompok.

Sedangkan Tohirin mengemukakan, layanan bimbingan kelompok merupakan:

> Suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktifitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah-masalah individu (siswa) yang menjadi peserta layanan [49].

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan bimbingan dan konseling yang dilaksanakan dalam bentuk kegiatan kelompok dengan mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai topik yang bermanfaat bagi peserta layanan.

Melalui bimbingan kelompok, remaja perlu mendapatkan bimbingan tentang bagaimana bersosialisasi dan bergaul dengan lingkungan. Apalagi diusia beranjak dewasa, siswa mulai berinteraksi dengan lingkungan yang lebih rumit dan kompleks, sehingga mereka membutuhkan penyesuaian diri yang positif terhadap lingkungan. Guru pembimbing dapat memberikan layanan bimbingan kelompok dengan

---

[48] Prayitno, *Seri Layanan Konseling L1-L9*, (Padang: UNP Press, 2004), h.2

[49] Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2007), h.170

topik tugas yang dapat meningkatkan penyesuaian diri siswa dengan teman sebaya.

Layanan bimbingan kelompok diselenggarakan oleh konselor atau pemimpin kelompok terhadap sejumlah peserta layanan dalam bentuk kelompok. Pemimpin kelompok dapat menyampaikan berbagai informasi sesuai dengan topik yang dibahas. Topik yang dibahas dapat berupa topik bebas maupun topik tugas mengenai masalah pribadi, sosial, pendidikan, politik dan lain-lain.

Ahmad Juntika Nurihsan mengemukakan bahwa "bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktifitas kelompok yang membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial" [50]. Jadi, topik yang dibahas dalam bimbingan kelompok sangat luas, tidak terbatas pada satu topik saja. Tergantung dari topik yang dikemukakan anggota kelompok dan topik mana yang disepakati untuk dibahas lebih lanjut dalam kelompok.

Selanjutnya, Gazda dalam Prayitno dan Erman Amti juga mengemukakan bahwa "layanan bimbingan kelompok merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat" [51]. Jadi, layanan bimbingan kelompok ini akan memberikan pemahaman dan informasi baru kepada anggota kelompok sesuai dengan topik yang dibahas yaitu topik yang dapat meningkatkan penyesuaian diri siswa terhadap kondisi lingkungan teman sebayanya.

Menurut Tatiek Romlah, layanan bimbingan kelompok merupakan:

---

[50] Ahmad Juntika Nurihsan, *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2006), h.23

[51] Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h.309

> Teknik bimbingan yang dimaksudkan untuk memberikan bantuan kepada individu dalam situasi kelompok. bantuan tersebut dimaksudkan untuk mencegah timbulnya masalah dengan jalan memberikan informasi dan kegiatan-kegiatan yang dibutuhkannya sehingga individu dapat membuat rencana dan pilihan-pilihan yang tepat dalam hidupnya, baik dalam bidang pendidikan, pekerjaan, maupun penyesuaian diri[52]

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok merupakan layanan yang terdiri dari pemimpin kelompok dan anggota kelompok guna membahas topik-topik yang sifatnya umum dan aktual yang menjadi kepedulian anggota kelompok guna mendapatkan wawasan, informasi dan pemahaman baru salah satunya terkait dengan penyesuaian diri siswa dengan teman sebaya.

Peserta layanan bimbingan kelompok harus menunjukkan keaktifannya selama kegiatan bimbingan kelompok berlangsung. Hal ini terlihat dengan adanya dinamika kelompok yang mewarnai seluruh rangkaian kegiatan bimbingan kelompok. Dinamika kelompok menandakan adanya interaksi yang terjalin antara masing-masing anggota kelompok. Prayitno menyatakan bahwa :

> Dinamika kelompok merupakan suasana yang diwarnai oleh semangat yang tinggi, kerjasama yang lancar dan mantap, serta adanya saling mempercayai di antara anggota kelompok, saling bersikap sebagai kawan dalam arti sebenarnya, mengerti dan menerima secara positif tujuan bersama, dengan kuat merasa setia kepada kelompok serta mau bekerja keras dan berkorban demi kelompok[53].

Jadi, dinamika kelompok sangat dibutuhkan dalam kegiatan bimbingan kelompok. Melalui dinamika kelompok, peserta layanan secara aktif mengemukakan berbagai ide dan gagasannya mengenai

---

[52] Tatiek Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok,* (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi: Jakarta), h.11

[53] Prayitno, *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil),* (Padang: UNP Press, 1995), h.21-22

topik yang dibahas dalam kelompok. Melalui dinamika kelompok, individu belajar untuk menerima dan menghargai pendapat orang lain.

Dinamika kelompok ini terlihat dari interaksi dan komunikasi aktif yang terjalin antar anggota kelompok. Tujuannya agar peserta layanan memperoleh wawasaan, informasi dan pemahaman baru yang berguna bagi dirinya.

b. Tujuan Layanan BKp

Layanan bimbingan kelompok ini merupakan salah satu layanan yang sangat bermanfaat bagi pengembangan wawasan siswa. Layanan ini dilaksanakan di bawah bimbingan pemimpin kelompok dan diikuti peserta kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok ini sangat dituntut keaktifan siswa dalam mengemukakan ide dan gagasan mengenai topik yang dibahas dalam kelompok. Hal ini bertujuan agar tujuan dari bimbingan kelompok itu sendiri bisa tercapai. Menurut Prayitno, tujuan BKp secara khusus adalah:

> BKp bermaksud membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual, hangat, dan menjadi perhatian peserta. Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkannya tingkah laku yang lebih efektif. Dalam hal ini kemampuan berkomunikasi verbal maupun non verbal ditingkatkan.[54]

Kutipan di atas menjelaskan tujuan bimbingan kelompok bahwa bimbingan kelompok bermaksud membahas topik-topik tertentu yang sedang hangat dan banyak dibicarakan orang. Hal senada juga diungkapkan oleh Tohirin tentang tujuan layanan bimbingan kelompok, yaitu:

> Secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa). Secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk

[54] Prayitno, *Seri Layanan...*, hal. 3

> mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal para siswa.[55]

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mengembangkan wawasan, perasaan, pikiran, persepsi dan sikap guna melahirkan tingkah laku yang efektif. Pemimpin kelompok dapat memberikan berbagai macam materi yang berguna bagi peserta layanan. Salah satu materi yang bisa diberikan adalah terkait dengan penyesuaian diri siswa agar bisa diterima dengan baik oleh lingkungan teman sebaya. Kemudian, peserta layanan akan memperoleh wawasan dan pemahaman baru bagaimana menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Bannet (dalam Tatiek Romlah) juga menjelaskan tentang tujuan bimbingan kelompok, yaitu:

a. Memberikan kesempatan-kesempatan kepada siswa belajar hal-hal penting yang berguna bagi pengarahan dirinya yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial
b. Memberikan layanan-layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok
c. Untuk mencapai tujuan-tujuan bimbingan secara lebih ekonomis dan efektif daripada melalui kegiatan bimbingan individual
d. Untuk melaksanakan layanan konseling individual secara lebih efektif. Dengan mempelajari masalah-masalah yang umum dialami oleh individu dan dengan meredakan atau menghilangkan hambatan-hambatan emosional melalui kegiatan kelompok, maka pemahaman terhadap masalah individu menjadi lebih mudah.[56]

Berdasarkan pendapat Bannet di atas, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok berguna dalam membantu siswa mengatasi permasalahan yang terkait dengan kehidupannya dan individu memperoleh pemahaman terhadap masalah yang dihadapinya

[55] Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*..., hal. 172

[56] Tatiek Romlah, *Teori dan Praktek*..., hal.14-15

dan bisa mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya. Tujuan khusus bimbingan kelompok adalah untuk mengembangkan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap siswa baik dalam bidang pendidikan, pekerjaan, sosial, maupun dalam bidang kehidupan pribadi peserta layanan agar terwujudnya tingkah laku yang efektif.

Jadi, dari beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa tujuan bimbingan kelompok itu sendiri sangat berguna bagi perkembangan kehidupan siswa di masa yang akan datang. Khususnya wawasan siswa berkenaan dengan kehidupan pribadi dan sosial dalam rangka meningkatkan penyesuaian diri siswa agar bisa berbaur dengan lingkunga sosialnya secara efektif. Guru pembimbing dapat memberikan topik tugas kepada peserta layanan yang berkaitan dengan penyesuaian diri siswa.

c. Komponen-komponen Layanan BKp

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok tidak terlepas dari pihak-pihak yang memiliiki peranan penting demi terlaksananya layanan. Guru pembimbing sebagai pelaksana layanan disebut juga sebagai pemimpin kelompok, sedangkan siswa sebagai peserta layanan disebut juga anggota kelompok. Prayitno mengatakan, komponen layanan bimbingan kelompok yaitu "pemimpin kelompok dan anggota kelompok"[57]. Jadi, dalam bimbingan kelompok, pemimpin kelompok dan anggota kelompok disebut sebagai komponen layanan bimbingan kelompok.

Berikut akan diuraikan masing-masing komponen layanan bimbingan kelompok tersebut, diantaranya adalah:

[57] Prayitno, *Seri Layanan,…* h.4

1. Pemimpin kelompok

a. Pengertian Pemimpin Kelompok

Layanan bimbingan kelompok harus dipimpin dan dibimbing oleh seorang pemimpin kelompok. Menurut Prayitno, pemimpin kelompok adalah

> Konselor yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktek konseling profesional. Sebagaimana untuk jenis layanan lainnya konselor memiliki ketrampilan khusus menyelenggarakan bimbingan kelompok, dalam bimbingan kelompok tugas PK adalah memimpin kelompok yang bernuansa layanan konseling melalui "bahasa" konseling untuk mencapai tujuan-tujuan konseling [58].

Sementara itu, Tohirin mengemukakan bahwa pemimpin kelompok adalah konselor yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktek pelayanan bimbingan dan konseling [59].

b. Karakteristik pemimpin kelompok

Dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dipimpin oleh pemimpin kelompok. Karakteristik pemimpin kelompok menurut Prayitno adalah:

a. Yang mampu membentuk kelompok dan mengarahkannya sehingga terjadi dinamika kelompok dalam suasana interaksi antara anggota kelompok yang bebas, terbuka demokratis, konstruktif, saling mendukung dan meringankan bebas, menjelaskan, memberikan pencerahan, memberi rasa nyaman, menggembirakan, dan membahagiakan, serta mencapai tujuan bersama kelompok
b. Yang berwawasan luas dan tajam sehingga mampu mengisi, menjembatani, meningkatkan, memperluas dan mengsinergikan konten bahasan yang tumbuh dalam aktifitas kelompok
c. Memiliki kemampuan hubungan antar personal yang hangat dan nyaman, sabar dan memberi

[58] Prayitno, *Seri Layanan,…* h.4
[59] Tohirin, *Bimbingan dan Konseling,…* h.171

kesempatan, demokratik dan tidak antagonistik dalam mengambil kesimpulan dan keputusan, tanpa memaksakan dalam ketegasan dan kelembutan, jujur dan tidak berpura-pura, disiplin dan kerja keras [60].

c. Peran pemimpin kelompok

Pemimpin kelompok mempunyai peran penting dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Adapun peranan pemimpin kelompok menurut Prayitno yaitu :

Pembentukan kelompok dari sekumpulan (calon) peserta (terdiri atas 8-10 orang), sehingga terpenuhi syarat-syarat kelompok yang mampu secara aktif mengembangkan dinamika kelompok, yaitu:

1. Terjadinya hubungan antara anggota kelompok, menuju keakraban diantara mereka.
2. Tumbuhnya tujuan bersama di antara anggota kelompok dalam suasana kebersamaan.
3. Berkembangnya itikad dan tujuan bersama untuk mencapai tujuan kelompok.
4. Terbinanya kemandirian pada diri setiap anggota kelompok, sehingga mereka masing-masing mampu berbicara dan tidak menjadi yes-man.
5. Terbinanya kemandirian kelompok, sehingga kelompok ini berusaha dan mampu ”tampil beda” dari kelompok lain.
   (1) Penstrukturan, yaitu membahas bersama anggotakelompok apa, mengapa dan bagaimana layanan bimbingan kelompok dilaksanakan.
   (2) Pentahapan kegiatan bimbingan kelompok
   (3) Penilaian segera (Laiseg) hasil layanan bimbingan kelompok
   (4) Tindak lanjut [61].

[60] Prayitno, *Seri Layanan,…* h.5-6
[61] Prayitno, *Seri Layanan,…* h.7-8

d. Tugas utama pemimpin kelompok

Agar pelaksanaan layanan bimbingan kelompok berjalan dengan baik, maka konselor sebagai pemimpin kelompok memiliki tugas utama. Adapun tugas pemimpin kelompok menurut Tohirin yaitu:

a. Membentuk kelompok sehingga terpenuhi syarat-syarat kelompok yang mampu secara aktif mengembangkan dinamika kelompok
b. Memimpin kelompok yang bernuansa layanan konseling melalui bahasa konseling untuk mencapai tujuan-tujuan konseling
c. Melakukan penstrukturan, yaitu membahas bersama anggota kelompok tentang apa, mengapa, dan bagaimana layanan bimbingan kelompok dilaksanakan
d. Melakukan pentahapan layanan bimbingan kelompok
e. Memberikan penilaian segera hasil layanan bimbingan kelompok.
f. Melakukan tindak lanjut [62].

Sebagai pemimpin kelompok, seorang konselor harus mempunyai wawasan yang luas dan tajam sehingga mampu mengisi, menjembatani, meningkatkan, memperluas, dan mengaktifkan seluruh anggota kelompok, yang ditandai dengan adanya dinamika kelompok sehingga tujuan dari bimbingan kelompok itu sendiri bisa tercapai.

Pemimpin kelompok harus mampu menjalin hubungan yang baik, hangat dan penuh keakraban dengan seluruh anggota kelompok. Di samping itu, pemimpin kelompok harus menunjukkan kewibawaannya di depan anggota kelompok.

Pemimpin kelompok harus mampu mengelola dan mengontrol jalannya kegiatan kelompok agar kegiatan

[62] Tohirin, *Bimbingan dan Konseling,…* h.171

menjadi terarah dan siswa dapat merasakan manfaatnya layanan bimbingan kelompok. Dengan mengoptimalkan peran pemimpin kelompok, maka diharapkan kegiatan bimbingan kelompok berjalan dengan lancar.

2. Anggota kelompok

Anggota kelompok merupakan peserta layanan bimbingan kelompok. Menurut Prayitno :

> Tidak semua kumpulan orang atau individu dapat dijadikan anggota bimbingan kelompok. Untuk terselenggaranya bimbingan kelompok, konselor perlu membentuk kumpulan individu menjadi sebuah kelompok yang memiliki persyaratan. Besarnya kelompok (jumlah anggota kelompok), dan homogenitas/heterogenitas anggota kelompok dapat mempengaruhi kinerja kelompok [63].

Individu-individu yang menjadi anggota kelompok, dituntut untuk berperan aktif dalam seluruh kegiatan bimbingan kelompok. Selama kegiatan bimbingan berlangsung, tekhnik 3 M sangat dibutuhkan. 3 M yaitu mendengar secara aktif, memahami secara positif dan merespon secara tepat. Dengan demikian, suasana yang hidup, bergerak dan berkembang akan terwujud dengan sendirinya.

Layanan bimbingan kelompok memerlukan anggota kelompok yang aktif yang dapat mengemukakan ide dan gagasannya tentang topik-topik hangat dan aktual yang akan dibahas dalam kelompok. Dinamika kelompok akan terlihat jika masing-masing angggota kelompok secara aktif, terbuka dan suka rela mengemukakan idenya.

Dari penjelasan di atas, dapat kita pahami bahwa masing-masing komponen bimbingan kelompok sudah mempunyai tugas dan peranannya masing-masing. Jika

[63] Prayitno, *Seri Layanan,…* h.4-8

masing-masing komponen bisa menjalankan peranannya dengan baik, maka kegiatan bimbingan kelompok berjalan dengan lancar dan siswa peserta layanan dapat merasakan manfaatnya.

d. Materi-materi Layanan BKp

Layanan bimbingan kelompok dilaksanakan dengan membahas berbagai materi-materi dalam segala aspek kehidupan. Materi-materi yang diberikan dalam layanan bimbingan kelompok tersebut haruslah bermanfaat bagi setiap peserta layanan bimbingan kelompok. Materi layanan bimbingan kelompok terdiri atas "penyampaian informasi yang berkenaan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan masalah sosial yang tidak disajikan dalam bentuk pengajaran".[64]

Menurut Prayitno bimbingan kelompok adalah:

> Bimbingan kelompok membahas materi topik-topik umum, baik "topik tugas" maupun "topik bebas". Topik tugas adalah topik atau pokok bahasan yang datangnya dari pemimpin kelompok dan "ditugaskan kepada kelompok" untuk membahasnya. Sedangkan topik bebas adalah topik atau pokok bahasan yang datangnya atau dikemukakan secara bebas oleh anggota kelompok. Setiap peserta mengemukakan secara bebas, kemudian dipilih mana yang akan dibahas pertama, kedua atau seterusnya.[65]

Selajutnya, Prayitno menjelaskan bahwa anggota-anggota kelompok bebas melakukan kegiatan kelompok tanpa penugasan tertentu, dan kehidupn kelompok itu memang tidak disiapkan secara khusus sebelumnya. Kelompok bebas memberikan kesempatan kepada seluruh anggota kelompok untuk menentukan arah dan isi kegiatan kelompok yang diterapkan terlebih dahulu. Sesuai dengan namanya "kelompok tugas" pada dasarnya diberikan tugas untuk menyelesaikan suatu pekerjaan itu ditugaskan oleh pihak luar kelompok itu maupun

---

[64] Rachman Natawijaya, *Penyuluhan Kelompok*, (Bandung: CV. Diponegoro, 1987), hal. 35

[65] Prayitno, *Bimbingan Konseling Kelompok*....., hal.27

diluar kelompok iu sebagai hasil dari kegiatan kelompok itu sebelumnya.[66]

Materi yang dibahas dalam bimbingan kelompok datangnya dapat dari pemimpin kelompok yang disebut topik tugas dan juga dapat dimunculkan dari anggota kelompok yang disebut topik bebas. Materi layanan bimbingan kelompok:

1) Pengenalan sikap dan kebiasaan bakat dan minat, cita-cita serta penyalurannya.
2) Pengenalan kelemahan diri dan penggulangannya, kekuatan diri dan pengembangannya.
3) Pengembangan kemampuan berkomunikasi, menerima, menyampaikan pendapat, bertingkah laku dan hubungan sosial, baik di rumah, sekolah maupun masyarakat teman sebaya di sekolah dan luar sekolah, serta kondisi/peraturan sekolah.
4) Pengembangan sikap dan kebiasaan belajar, baik di sekolah dan di rumah sesuai kemampuan pribadi siswa.
5) Pengembangan teknik-teknik penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian sesuai dengan kondisi fisik, sosial dan budaya.
6) Orientasi dan informasi perguruan tinggi sesuai dengan karir yang hendak dikembangkan
7) Pengambilan keputusan dan perencanaan masa depan.[67]

Jadi, dapat disimpulkan materi yang dapat dibahas dalam bimbingan kelompok ini yang bisa dijadikan atau dimaksudkan ke dalam bentuk topik tugas maupun topik bebas. Topik tugas yaitu btopik yang berasal dari pemimpin kelompok, sedangkan topik bebas yaitu topik yang berasal dari anggota kelompok. Materi tersebut berkaitan dengan karir, pendidikan, pekerjaan, pribadi dan masalah sosial. Topik-topik atau materi-materi tersebut dirumuskan oleh peserta dan pemimpin kelompok dalam tahap pembentukan.

e. Teknik-teknik Layanan BKp

Layanan BKp dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik yang dilakukan oleh pemimpin kelompok untuk merangsang

[66] Prayitno, *Seri Bimbingan dan Konseling Di sekolah*...., hal. 25

[67] Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah* , (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 664

pengembangan sikap anggota kelompok dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok. “Teknik-teknik yang dapat digunakan dalam layanan BKp antara lain teknik umum: pengembangan dinamika kelompok, dan permainan kelompok”.[68]

1) Teknik umum: Pengembangan dinamika kelompok

Teknik yang digunakan oleh pemimpin kelompok dalam layanan BKp secara umum dilakukan untuk mengembangkan dinamika kelompok yang diikuti oleh seluruh anggota kelompok demi tercapainya tujuan pelaksanaan layanan BKp. Teknik-teknik tersebut meliputi:

a. Komuniksi multiarah secara efektif, dinamis dan terbuka
b. Pemberian rangsangan untuk menimbulkan inisiatif dalam pembahasan, diskusi, analisis, argumentasi dan pembahasan.
c. Dorongan minimal untuk memantapkan respon dan aktivitas anggota kelompok
d. Penjelasan, pendalaman, dan pemberian contoh untuk lebih memantapkan analisis, argumentasi dan pembahasan.
e. Pelatihan untuk membentuk pola tingkah laku (baru) yang dikehendaki.[69]

Keseluruhan teknik tersebut dilakukan oleh pemimpin kelompok (konselor) dalam rangka mengembngkan dinamika kelompok dan agar layanan BKp dapat terlaksana sebagaimana mestinya. Teknik-teknik tersebut diawali dengan tahap penstrukturan, dimana pada tahap penstrukturan ini pemimpin kelompo menjelaskan apa dan mengapa layanan BKp tersebut, setelah itu dilakukanlah kegiatan selingan ataupun permainan untuk menghidupkan suasana layanan BKp. Setelah itu dilakukan tahap kegiatan dan pada akhirnya ditutup dengan tahap pengakhiran. Keseluruhan

[68] Prayitno, *Seri Layanan Konseling*....., hal. 27
[69] Prayitno, *Seri Layanan Konseling L1-L9*, (Padang: UNP, 2004), hal. 28

teknik tersebut dapat diterapkan oleh pemimpin kelompok secara tepat waktu, tepat isi dan tepat sasaran, sehingga tampaklah kewibawaan, kebijaksanaan, semangat, wawasan luas dan keterampilan dari pemimpin kelompok (konselor) dalam melaksanakan layanan BKp.

2) Permainan kelompok

Layanan BKp dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai selingan atau permainan, baik permainan tersebut hanya sebatas selingan ataupun sebagai hal yang mamuat materi pembinaan tertentu. Permainan kelompok yang dilakukan adalah permainan krelompok yang efektif, dimana ciri-ciri permainan kelompok yang efektif itu diantaranya:

a) Sederhana
b) Menggembirakan
c) Menimbulkan suasana relaks dan tidak melelahkan
d) Meningkatkan keakraban
e) Diikuti oleh semua anggota kelompok.[70]

Berdasarkan pendapat di atas, daoat dipahami bahwa teknik permainan bisa dimanfaatkan dalm pelaksanaan BKp, dimana permainan ini memberikan manfaat bagi peserta kelompok yaitu bisa membuat peserta lebih rileks dan mampu melanjutkan tahap berikut dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Tujuan dari adanya teknik permainan dalam layanan BKp ini adalah "untuk membangun suasana yang hangat dalam hubungan antar anggota kelompok dan sekaligus suasana kebersamaan".[71]

Selain dari teknik-teknik yang dipaparkn di atas, teknik lain yang dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan BKp untuk mengembangkan kedinamikaan dalam pelaksanaan

[70] Prayitno, *Seri Layanan Konseling L1-L9*....., hal. 29
[71] Prayitno, *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*....., hal. 43

layanan BKp adalah "teknik pertanyaan dan jawaban, serta teknik perasaan dan tanggapan".[72] Teknik-teknik tersebut dilakukan apabila dalam pelaksanaan layanan BKp suasana keterbukaan dan keikutsertaan para anggota kelompok belum berkembang.

f. Operasional Layanan BKp

Layanan BKp perlu direncanakan dan dikonsep dengan baik dan cermat oleh seorang konselor atau yang menyelengarakan BKp, baik itu mengenai topik yang akan dibahas, teknik yang digunakan dan hal-hal yang terkait serta menunjang dari proses BKp ini. Menurut Prayitno tahap-tahap operasionalisasi layanan BKp adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan
   Perencanaan layanan BKp dilakukan dengan cara:
   a. Mengidentifikasi topik yang akan dibahas dalam BKp (topik tugas atau topik bebas)
   b. Membentuk kelompok
   c. Menyusun jadwal kegiatan
   d. Menetapkan prosedur layanan
   e. Menetapkan fasilitas layanan
   f. Menyiapkan kelengkapan administrasi
2. Pelaksanaan
   Layanan BKp dilaksanakan dengan cara:
   a) Mengkomunikasikan rencana layanan BKp
   b) Mengorganisasikan rencana layanan BKp
   c) Menyelenggarakan layanan BKp melalui tahap-tahap pelaksanaannya yaitu pembentukan, peralihan, kegiatan dan pengakhiran.
3. Evaluasi
   Evaluasi layanan BKp dapat dilakukan melalui prosedur yaitu:
   (a) Menetapkan evaluasi
   (b) Menetapkan prosedur evaluasi
   (c) Menyusun instrumen evaluasi
   (d) Mengoptimalisasikan instrumen evaluasi
   (e) Mengolah hasil aplikasi instrumen
4. Analisis evaluasi
   a. Menetapkan norma atau standar evaluasi
   b. Melakukan analisis
   c. Menafsirkan hasil analisi

[72] Prayitno, *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*....., hal. 42

5. Tindak lanjut
    a) Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut
    b) Mengkomunikasikan recana tindak lanjut kepada pihak terkait
    c) Melaksanakan rencana tindak lanjut
6. Pelaporan
    (a) menyusun laporan layanan BKp
    (b) menyampaikan laporan kepada pihak terkait
    (c) mendokumentasikan laporan.[73]

Berdasarkan kutipan di atas, dapat diketahui bahwa untuk mencapai tujuan layanan BKp secara maksikmal, maka pelaksanaan layanan BKp harus diselenggarakan secara cermat, terarah dan sesuai dengan tahap-tahap yang telah ditentukan. Pelaksanaan layanan BKp juga harus mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penyelenggaraan layanan. Adapun tahap-tahapan pelaksanaan layanan BKp itu menurut Prayitno adalah:

1) Tahap pembentukan, yaitu tahapan untuk membentuk kerumunan sejumlah individu menjadi satu kelompok yang mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama
2) Tahap peralihan yaitu kegiatan untuk mengalihkan kegiatan awal kelompok ke kegiatan berikutnya yang lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok
3) Tahap kegiatan yaitu tahapan kegiatan inti untuk membahas topik-topik tertentu
4) Tahap pengakhiran yaitu tahapan akhir kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok, serta merencanakan kegiatan selanjutnya.[74]

Berdasarkan kutipan di atas, ada empat tahapan yang ,harus dilalui dalam melaksanakan layanan BKp yaitu pembentukan, peralihan, kegiatan dan pengakhiran. Dimana setiapa tahapan ini memiliki tujuan dan maksud serta salin terkait satu dengan yang lainnya. Selain itu, agar berjalan lancar maka tahap pertahap harus dilalui. Sebagai contoh sebelum melakukan tahap kegiatan tentu kita

[73] Prayitno, *Seri Layanan Konseling L1-L9*, (Padang: UNP, 2004), hal. 41-43
[74] Prayitno, *Seri Layanan Konseling*....., hal. 18-19

harus melewati tahap pembentukan, peralihan, barulah masuk pada tahap kegiatan. Kemudian bbaru diakhiri dengan tahap pengakhiran.

4. Keterkaitan Interaksi Sosial dengan Teknik Permainan dalam layanan BKp

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu, antara individu dengan kelompok, maupun antara kelompok dengan kelompok. Dalam melakukan interaksi, harus ada syarat yang harus dipenuhi. Syarat tersebut adalah kontak sosial dan komunikasi.[75] Apabila tidak ada syarat tersebut, muustahil sekali ada interaksi tersebut. Dalam proses interaksi tersebut, juga mempunyai proses yang berbeda. Proses yang bersifat asosiatif, yang meliputi kerjasama, akomodasi, asimilasi dan akulturasi. Sedangkan proses disosiatif, meliputi konflik, kerjasama dan kontroversi. Menurut Siti Mahmudah, Setelah proses yang berbeda-beda tidak dapat dipungkiri bahwa dalam interaksi sosial ada faktor-faktor yang sangat mempengaruhi interaksi tersebut. Faktor tersebut berupa imitasi, identifikasi, simpati, empati, sugesti dan motivasi.[76]

Muhammad Irsan menyatakan permainan *(Games)* adalah suatu teknik yang dibuat untuk merangsang munculnya ide dan pendapat peserta melalui kegiatan bermain. Selain itu melalui permainan, suasana yang lebih terbuka dan menyenangkan dapat tercipta.[77]

Permainan yang diberikan oleh pemimpin kelompok terhadap anggota kelompok, semata-mata untuk membuat anggota kelompok tidak merasa bosan dan jenuh. Dengan permainan-permainan yang inovatif dan menarik, yang dikemas dalam suasana kebersamaan akan menjadikan semua anggota kelompok menjadi senang. Dengan perasaan tersebut, diharapkan akan meningkatkan interaksi dari masing-masing anggota kelompok.

---

[75] Siti Waridah Q, *Sosiologi*, ... h. 53-54
[76] Siti Mahmudah, *Psikologi Sosial: Sebuah Pengantar*, ... h. 68
[77] Muhammad Irsan, *40 Latihan dan Training*, ..., hal. 21

Anggota kelompok yang ada di dalam kelompok tersebut, berasal dari latar belakang yang berbeda. Dalam pelaksanaan awal, pemimpin kelompok memberikan kesempatan-kesempatan kepada anggota kelompok untuk memperkenalkan dirinya. Setelah semua masing-masing anggota kelompok tersebut saling mengenal, maka dalam meningkatkan interaksi akan menjadi semakin mudah. Caranya yaitu seperti yang telah disampaikan tadi, dapat melalui membahas topik-topik dan dapat menggunakan permainan-permainan dinamika kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, terlihat sekali bahwa ada saling keterkaitan antara interaksi sosial dan teknik permainan dalam BKp tersebut. Hal itu disebabkan dalam teknik permainan dalam BKp terdapat adanya saling interaksi antara masing-masing dari anggota tersebut. Maka dalam meningkatkan interaksi sosial, salah satu caranya dengan melalui layanan teknik permainan dalam BKp.

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan tinjauan karya tulis yang relevan, dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis skripsi sebelumnya yang telah menyelesaikan skripsinya yaitu tentang "Pengaruh Permainan dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Percaya Diri Siswa di Kelas VII.3 SMPN 1 Kec. Harau" oleh Roza Ramadani. Penelitian ini di latarbelakangi masih banyaknya peserta didik yang tidak percaya diri dalam berkomunikasi.

Isi penelitian yang dilakukan Roza Ramadani terkait pengaruh permainan dalam bimbingan kelompok terhadap percaya diri siswa tersebut relevan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu judul penelitinnya adalah "Pengaruh Teknik permainan dalam Layanan BKp terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa.

C. Hipotesis Penelitian

Ha : Terdapat Peningkatan Interaksi Sosial Siswa secara Signifikan melalui Teknik Permainan dalam Layanan BKp di SMA Muhammadiyah Batusangkar

Ho : Tidak terdapat Peningkatan Interaksi Sosial Siswa melalui Teknik Permainan dalam Layanan BKp di SMA Muhammadiyah Batusangkar

D. Defenisi Operasional Variabel

Interaksi sosial (Y) adalah suatu hubungan antara 2 orang atau lebih, sehingga kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain dan sebaliknya.[78] Siswa yang bisa berinteraksi sosial dengan baik biasanya dapat mengatasi berbagai persoalan di dalam pergaulan. De Vito dalam Alo Liweri mengemukakan bahwa komunikasi antar pribadi mengandung 5 ciri yaitu: "1) percakapan 2) saling pengertian 3) kerjasama 4) keterbukaan atau *openness,* 2) empati (*empahathy*), 3) dukungan (*suportiveness*), 4) perasaan positif (*positiveness*), 5) kesamaan/kesetaraan (*equality*)".[79] Interaksi yang penulis maksud adalah interaksi sosial yang baik. Interaksi sosial yang baik dapat dilihat dari ciri-ciri komunikasi antar pribadi.

Teknik permainan merupakan suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.[80] Teknik permainan ini sangat bermanfaat bagi siswa, karena dengan adanya teknik permainan ini membuat siswa semakin akrab antara satu dengan yang lainnya.

Teknik permainan dalam BKp yaitu suatu kegiatan bimbingan kelompok yang menggunakan permainan yang membuat hubungan anggota yang satu dengan anggota yang lainnya menjadi semakin akrab dan ada dinamika di dalam kelompok tersebut. Dengan permainan itu akan terbangun suasana yang hangat dalam hubungan antar anggota kelompok dan sekaligus suasana kebersamaan.[81] Teknik permainan ini diberikan oleh pemimpin kelompok terhadap anggota kelompok, semata-mata untuk membuat anggota kelompok tidak merasa bosan dan jenuh. Dalam melakukan BKp dengan

---

[78]Bonner dalam Ary H. Gunawan, *Sosiologi* ....., hal.31

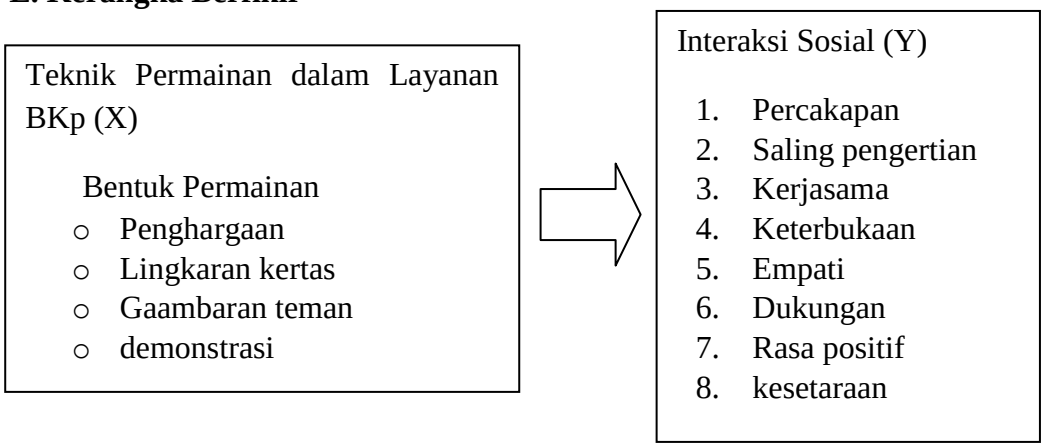
[79] Alo Liliweri, *Komunikasi Antar Pribadi,* (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1997), hal. 13

[80]Suwarjo, Permainan (Games) ....., h. 2

[81] Prayitno, *Layanan Bimbingan dan Konseling* ....., h. 43

teknik permainan ini penulis meneliti teknik perminanan yang berkaitan dengan sosial siswa.[82] Permainan yang penulis berikan yaitu permainan penghargaan, lingkaran kertas, ganbaran teman dan demonstrasi.

E. Kerangka Berfikir



Keterangan:

Kerangka berfikir di atas, dapat diterangkan bahwa teknik permainan dalam BKp variabel defenden (X) memberikan pengaruh terhadap variabel interaksi sosial atau independen (Y). Bentuk permainan sebagai variabel X berupa:

1) Penghargaan
2) Lingkaran kertas
3) Gambaran teman
4) Demonstrasi

Sedangkan yang ditingkatkan (sebagai variabel Y) adalah interaksi sosial siswa dalam:

1) Percakapan
2) Saling pengertian
3) Kerjasama
4) Keterbukaan
5) Empati

[82] Suwarjo, *Permainan (Games)……,* hal. 2

6) Dukungan
7) Rasa positif
8) Kesetaraan

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pertanyaan penelitian

Pertanyaan dalam penelitian ini adalah "Bagaimana pengaruh teknik permainan dalam BKp terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas X di SMA Muhammadiyah di Batusangkar".

B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat Pengaruh teknik permainan dalam layanan BKp terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas X SMA Muhammadiyah di Batusangkar.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Dalam pelaksanaannya waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober-November 2016 yang bertempat di SMA Muhammadiyah Batusangkar.

D. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Sanapiah Faisal mengemukakan pengertian penelitian eksperimen yaitu:

> Suatu metode yang sistematis dan logis untuk menjawab pertanyaan, dalam hal ini peneliti memanipulasikan dan logis untuk menjawab pertanyaan, dalam hal ini peneliti memanipulasikan suatu stimuli, *treatment* atau kondisi-kondisi ekperimental, kemudian mengobservasi. Pengaruh atau perubahan yang diakibatkan oleh manipulasi secara sengaja dan sistematis.[83]

Moh. Kasiram mengatakan penelitian eksperimen adalah "Model penelitian dimana peneliti memanipulasi suatu stimuli atau kondisi, kemudian mengobservasi pengaruh atau akibat dari perubahan stimuli atau kondisi

[83]Sanapiah Faisal, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), hal. 76

tersebut pada obyek yang dikenai stimuli atau kondisi tersebut".[84] Jadi, eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh X (Teknik Permainan dalam Layanan BKp) terhadap Y (Interaksi Sosial Siswa). Apakah benar teknik permainan dalam layanan BKp berpengaruh terhadap peningkatan interaksi sosial siswa?.

Penelitian eksperimen ini akan dapat dilihat seberapa besar variabel bebas memberikan pengaruh terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah teknik permainan dalam BKp, sedangkan variabel terikatnya adalah interaksi sosial siswa setelah diberikan layanan atau *treatment*. Dengan demikian, dalam penelitian eksperimen peneliti memanipulasi suatu variabel dan mengontrol variabel serta mengobservasi efek atau pengaruhnya terhadap variabel terikat.

Menggunakan Penelitian eksperimen dapat mengetahui seberapa besar pengaruh pemanipulasian variabel bebas terhadap variabel terikat dalam penelitian ekperimen, maka dilakukan pengamatan. Peneliti melakukan pengamatan padatingkah laku subjek yang diteliti sebelum dan setelah diadakannya eksperimen. Pengamatan yang peneliti lakukan untuk melihat apa benar perubahan yang terjadi pada subjek penelitian disebabkan karena perlakuan yang diberikan atau karena faktor lain.

Jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Exsperimental design* dengan tipe *one group pretest-posttest design. Pre-Experimental* penelitian eksperimen yang pada prinsipnya hanya menggunakan satu kelompok saja.[85] Maksudnya adalah pada penelitian ini hanya kelompok eksperimen yang akan diberikan pengukuran berdasarkan *treetment* yang akan atau telah dilakukan. Langkah awal yang penulis lakukan adalah memberikan *pretest* terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar nantinya bisa membandingkan hasil *pretest* dan setelah dilakukan *treatment*, agar lebih memudahkan untuk memahaminya.

---

[84]Moh. Kasiram, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: UIN Maliki Press, 2010), hal. 211

[85]Muri Yusuf, *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, (Padang: UNP Press, 2013), h. 77

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen. Menurut Sanapiah Faisal "penelitian eksperimen merupakan suatu metode yang sistematif dan logis untuk menjawab pertanyaan, dalam hal ini peneliti memanipulasikan suatu stimuli, *treatment* atau kondisi-kondisi eksperimental, kemudian mengobservasi pengaruh atau perubahan yang diakibatkan oleh manipulasi secara sengaja dan sistematis."[86]

Moh.Kasiram mengatakan penelitian eksperimen adalah "suatu model penelitian, dimana penelitian manipulasi suatu stimuli atau kondisi, kemudian mengobservasi pengaruh atau akibat dari perubahan stimuli atau kondisi tersebut pada objek yang dikenai stimuli atau kondisi tersebut"[87].

Jadi, eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui kemurnian pengaruh X (teknik permainan dalam layanan BKp) terhadap Y (interaksi sosial). Seberapa besar kemurnian pengaruh X terhadap Y tergantung pada kecermatan pengendalian dan manipulasi gejala.

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Menurut Abdul Halim Hanafi, keseluruhan elemen yang dijelaskan oleh penelitian dalam penelitian".[88] Selanjutnya menurut pendapat Mardalis, populasi merupakan semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel atau sekumpulan kasus yang pantas, memenuhi syarat yang berkaitan dengan masalah penelitian.[89]

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan dari subjek yang akan diteliti. Populasi

---

[86] Sanapiah Faisal, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), hal. 76

[87]Moh. Kasiran, *Metode Penelitian*, (Yongyakarta: UIN Malang Press, 2008), hal. 210

[88]Abdul Halim Hanafi, *Metodologi Penelitian Bahasa*, (Jakarta: Diadit media, 2011)

[89]Mardalis, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Prakteknya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hal. 166

dalam penelitian ini adalah siswa SMA Muhammadiyah Batusangkar kelas X yang berjumlah 18 orang.

Penulis menjadikan siswa kelas X sebagai populasi dalam penelitian ini karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan dengan guru BK SMA Muhammadiyah Batusangkar. Dari hasil observasi masih banyak siswa yang memilikiinteraksi sosial yang rendah, misalnya tidak mendengarkan dan memperhatikan guru ketika menerangkan pelajaran.

b. Sampel Penelitian

Menurut Sutrisno Hadi dalam Cholid dan Abu Ahmadi sampel adalah "Sebagian individu yang diselidiki dari keseluruhan individu penelitian".[90] Cara pengambilan sampel pada penelitian ini dengan teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan). Menurut Desmita, "Teknik sampling dimana setiap unit/ elemen dalam populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk terambil menjadi anggota sampel, item yang terpilih dalam sampel hanya faktor kesempatan saja"[91] Purposive adalah teknik pengambilan sampel dimana dalam memilih subjek-subjek sampelnya diambil anggota sampel sedemikian rupa dan sampel ditentukan secara sengaja oleh peneliti didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan tertentu sehingga diharapkan sampel memiliki sifat dan mencerminkan ciri dari populasi.

Pengambilan sampel pada penelitian ini didasarkan pada hasil skala *pretest* yang akan penulis sebarkan. Jumlah sampel yang penulis ambil yaitu 10 orang siswa. Penulis akan memberikan *treatment* kepada siswa yang bermasalah dengan interaksi sosial yang diungkap melalui skala *pretest.*

[90]Cholid dan Abu Ahmadi, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hal. 107
[91]Desmita, *Metode Penelitian* , (Batusangkar: STAIN Batusangkar Press, 2006), hal. 82

3. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang penulis pakai dalam penelitian ini adalah skala Likert (sikap). Skala likert menurut Muri Yusuf adalah untuk mengukur sikap indivdu dalam dimensi yang sama dan individu menematkan dirinya kearah satu kontinuitas dari butir soal.[92] Jadi skala likert ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Penulis menulis skala Likert dalam penelitian ini karena penulis ingin melihat sikap siswa terhadap sesuatu, sehingga memungkinkan siswa untuk mengekspresikan intensitas perasaannya.

Adapun skala yang dipakai dalam pengumpulan ini adalah skala likert (sikap), yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban dari skala likert ini memiliki alternative jawaban berupa selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KD), jarang (JR), dan tidakpernah (TP). Setiap item pernyataan ada yang berupa pernyataan positif dan ada berupa pernyataan negatif. Agar penulis mudah untuk menyusun instrument penelitian maka terlebih dahulu penulis harus merancang intsrumen yang dikenal dengan istilah kisi-kisi. "Kisi-kisi bermanfaat sebagai gambaran yang jelas, lengkap dan mempermudah penulis untuk menggembangkan instrument karena kisi-kisi ini berfungsi sebagai pedoman dalam penulisan butir".[93]

---

[92]Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kulaitatif dan Penelitian Gabungan*, (Padang: UNP Press, 2013), hal.21

[93]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal. 205

Tabel. 1
KISI- KISI SKALA
"INTERAKSI SOSIAL"

Varibel	Sub Variabel	Deskriptor	Indikator	No. Item		Jmlh Item
				+	-	
1	2	3	4	5	6	7
Interaksi sosial	1. Percakapan	Kegiatan berbicara, bercakap, bertukar pikiran dan gagasan secara bersama.	a. Berbicara dengan teman dan guru b. Melakukan kontak mata ketika bebrbicara	1 2	3 4	4
	2. Saling Pengertian / menghargai	Sikap toleransi antara satu dengan yang lainnya.	a) Menghargai orang lain b) Saling memahami perasaan satu sama lain	5 6	7 8	4
	3. Kerjasama	Usaha bersama antara individu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama.	(a) Kesediaan untuk membantu (b) Melakukan kegiatan bersama	9 10	11 12	4
	4. Keterbukaan	adanya kesediaan kedua belah pihak untuk membuka diri, dan merasakan perasaan orang lain.	a. Kesediaan untuk membuka diri	13,14	15, 16	4
	5. Empati	Menghayati perasaan orang lain atau turut merasakkan apa yang dirasakan orang lain.	a) Peka terhadap orang lain b) Menempatkan diri pada situasi yang dialami orang lain	17 18	19 20	4
	6. Dukungan	Memberikan dorongan/ motivasi atau semangat dan	(a) Saling memberikan dukungan	21	22	2

		nasehat kepada orang lain.				
	7. Rasa positif	Suatu eneergi yang akan menghasilkan pemikiran dan sikap yang baik yang dapat membuat seseorang menjadi semangat.	a. Menciptakan suasana yang nyaman	23, 24	25, 26	4
	8. Kesetaraan	Memiliki status dan kedudukan yang sama.	a) Menganggap bahwa semua otrang mempunyai kedudukan yang sama	27, 28	29, 30	4
	Jumlah Seluruh Item					**30**

4. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Validitas Instrument

Validitas instrumen didefinisikan dengan sejauh mana instrumen itu merekam/mengukur apa yang dimaksudkan untuk direkam/diukur. Ada tiga alasan untuk melihat sejauh mana itu, yaitu "(a) didasarkan pada isinya, (b) didasasarkan pada kesesuaiannya dengan *construct*-nya, dan (c) didasarkan pada kesesuaiannya dengan kriterianya, yaitu instrumen lain yang dimaksud untuk merekam/ mengukur hal yang sama".[94]

[94] Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Rosada, 2011), hal. 61

Validitas instrument pada skala penulis dilakukan melalui validator ahli. Setelah melalui proses validitas dengan validitor ahli, skala tersebut penulis ujikan kepada 90 orang siswa MAN 2 Batusangkar dan kemudian diuji menggunakan SPSS 21. "Tingkat validitas melalui SPSS (r hitung) dibandingkan dengan r tabel, jika r hitung > r tabel maka item tersebut dinyatakan valid".[95] Untuk menentukan valid atau tidaknya instrumen yang penulis buat, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 2
Hasil Uji Validasi Skala Interaksi Sosial

No	r tabel5%	r hitung	Keterangan
1	0,205	0,225	Valid
2	0,205	0,398	Valid
3	0,205	0,310	Valid
4	0,205	0,287	Valid
5	0,205	0,233	Valid
6	0,205	0,296	Valid
7	0,205	0,583	Valid
8	0,205	0,552	Valid
9	0,205	0,223	Valid
10	0,205	0,528	Valid
11	0,205	0,589	Valid
12	0,205	0,475	Valid
13	0,205	0,203	Tidak valid
14	0,205	0,388	Valid
15	0,205	0,322	Valid
16	0,205	0,180	Tidak Valid
17	0,205	0,432	Valid

[95]Syofian Siregar, *Statistika Deskriptif untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, (Jakarta: Rajawali PERS, 2011), hal. 167

18	0,205	0,408	Valid
19	0,205	0,355	Valid
20	0,205	0,252	Valid
21	0,205	0,200	Tidak Valid
22	0,205	0,548	Valid
23	0,205	0,596	Valid
24	0,205	0,549	Valid
25	0,205	0,074	Tidak Valid
26	0,205	0,441	Valid
27	0,205	0,367	Valid
28	0,205	0,355	Valid
29	0,205	0,500	Valid
30	0,205	0,409	Valid

Berdasarkan tabel hasil validasi di atas, terdapat 4 item yang tidak valid dari 30 skala yang penulis buat. Item yang tidak valid tersebut diperbaiki.

b. Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas, tahap selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas untuk melihat apakah skala yang digunakan layak dan dapat dipercaya untuk mengukur interaksi sosial. Suharsimi Arikunto mengatakan bahwa "sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik".[96] Selain itu Saifuddin Azwar menyatakan reliabilitas instrumen adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya.[97]

Kemudian uji reliabilitas dilihat dari hasil penyebaran skala kepada 90 orang siswa dan kemudian diujikan melalui SPSS.

[96] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian…*, hal. 178
[97] Saifuddin Azwar, *Reabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1992) , hal.4

Berpatokan pada hasil SPSS tersebut maka penulis dapat menentukan valid atau tidaknya dan reliabel atau tidaknya item-item pada skala yang telah penulis buat.

Tabel. 3
Hasil Uji Reliabilitas Skala Interaksi Sosial

Cronbach's Alpha	N of Items
,746	30

Menurut Guilford, 1956 (dalam http://www.statistikian.com/2012/10/reliabilitas-instrumen-dalam-excel.html)kategori koefisien reliabilitas adalah sebagai berikut :

1) 0,80 < r11 1,00 reliabilitas sangat tinggi
2) 0,60 < r11 0,80 reliabilitas tinggi
3) 0,40 < r11 0,60 reliabilitas sedang
4) 0,20 < r11 0,40 reliabilitas rendah.
5) -1,00 r11 0,20 reliabilitas sangat rendah (tidak reliable)[98]

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen Interaksi sosial yang penulis buat memiliki nilai Alpha Cronbach' s 0,746, jika dibandingkan dengan kategori koefisien reabilitas intrumen sikap yang penulis tulis berada pada kategori reliabilitas tinggi. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen sikap yang penulis buat sangat layak dan dapat dipercaya untuk mengukur interaksi sosial.

5. Desain Eksperimen

Jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-experimental design* dengan tipe *one group pretest-posttest design*. Maksudnya dalam penelitian ini dilakukan pretest, diberikan tindakan setelah itu dilakukan *posttest* untuk melihat pengaruh dari tindakan

[98]Anwar Hidayat, *Uji reliabilitas instrumen dalam excel,* Tersedia: http://www.statistikian.com/2012/10/reliabilitas-instrumen-dalam-excel.html, diakses (Senin, 29 Februari, 2016)

yang diberikan. Dari hasil posttest tersebut dilihat apakah terjadi perubahan setelah diberikan tindakan.

Penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol. O_1 adalah observasi yang dilakukan, X tindakan yang diberikan, dan O_2 adalah hasil tindakan yang diberikan. Desain ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel. 4
Model Desain Pre-Eksperimen

Group (Kelompok)	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2

Keterangan :

O1 : Pretest (sebelum diberikan perlakuan)

X : Tindakan/ perlakuan

O2 : Posttest (setelah diberikan perlakuan)

6. Analisis Data

Sebelum data diolah maka masing-masing item jawaban dari skala diberi bobot atau skor terlebih dahulu baik untuk pernyataan positif maupun pernyataan negatif. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel. 5
Skor skala Likert dengan Alternatif Jawaban

Jawaban	Item positif	Item negative
Selalu	5	1
Sering	4	2
Kadang-kadang	3	3
Jarang	2	4
Tidak Pernah	1	5

Proses pengolahan data selanjutnya dengan melakukan pengklasifikasikan jawaban berdasarkan kategori interaksi sosial

siswa. Menurut Nana Sudjana, "Dalam menentukan rentang skor yaitu skor terbesar dikurang skor terkecil".[99] Rentangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu rentang dari skor 1-5 dengan alternatif jawaban selalu, sering, kadang-kadang, jarang dan tidak pernah.

Adapun klasifikasi skor interaksi sosial siswa sebagai berikut:

Tabel. 6
Klasifikasi dan Kategori Interaksi Sosial Siswa

No.	Skor	Kategori Interaksi Sosial
1	150 – 126	Sangat Baik
2	125 – 102	Baik
3	101 – 78	Sedang
4	77 -54	Buruk
5	53 – 30	Sangat Buruk

Adapun rumus t-test yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Mencari rerata nilai tes awal (O_1)/*pretest*
b. Mencari rerata nilai tes akhir (O_2)/*posttest*
c. Menghitung perbedaan rerata dengan uji-t dengan rumus sebagai berikut ini:

$$t = \frac{\text{MD}}{\text{SEMD}}$$

Keterangan:

M_D= Mean *of difference*

SD_D= Mean *defiasi standart* dari *difference*

SE_{MD}= Standar error kedua mean *of difference.*[100]

Harga t hitung dibandingkan dengan harga kritik t pada tabel taraf signifikansi. Apabila t hitung (t_0) besar nilainya dari t tabel (t_t), maka hipotesis nihil (h_0) ditolak dan hipotesis alternatif (h_a) diterima artinya teknik permainan dalam layanan BKp berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial siswa

[99]Nana Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Torsito, 1996), hal. 47

[100] Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan,* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005, h. 305-307

tetapi apabila harga t hitung (t_0) kecil dari harga t tabel (t_t) maka hipotesis nihil (h_0) diterima dan hipotesisi alternative (h_a) ditolak.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan untuk melihat pengaruh suatu variabel terhadap variabel yang lain dengan menggunakan metode *pre-experimental design* dengan tipe *one group pretest-posttest design*, yaitu dalam penelitian ini dilakukan *pretest* kemudian diberikan tindakan sebanyak 4 kali setelah itu dilakukan *posttest* unuk melihat ada tidaknya perubahan setelah diberikan tindakan. Dari hasil *posttest* tersebut dilihat apakah terjadi perubahan setelah diberikan tindakan.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X. Penelitian yang dilakukan adalah untuk melihat signifikan atau tidaknya pengaruh teknik permainan dalam layanan BKp terhadap peningkatan interaksi sosial siswa SMA Muhammadiyah Batusangkar.

B. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data Hasil *Pretest*

   Berdasarkan skala untuk *pretest* yang diberikan tanggal 28 Oktober 2016 kepada 18 orang siswa didapatkan skor dan kategori interaksi sosial siswa. Skala interaksi sosial terdiri dari 30 item dengan skor maksimal 150 dan skor minimal 30, dan interval kelas 24. Skor dan kategori interaksi sosial siswa pada *pretest* dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel. 7
Skor dan Kategori Interaksi Sosial Siswa
(*Pretest)*

No.	Kode Siswa	Subjek	Skor	Kategori
1	001	AA	100	Sedang
2	002	AJ	117	Baik
3	003	AMR	100	Sedang
4	004	AWR	76	Buruk
5	005	CA	121	Baik
6	006	DPC	114	Baik
7	007	G	101	Sedang
8	008	HM	117	Baik
9	009	I	100	Sedang
10	010	M	120	Baik
11	011	MINL	122	Baik
12	012	NM	98	Sedang
13	013	RH	111	Sedang
14	014	RN	75	Buruk
15	015	RW	95	Sedang
16	016	S	119	Baik
17	017	S	120	Baik
18	018	SAV	98	Sedang

Adapun hasil klasifikasi skor interaksi sosial secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel:

Tabel. 8
Klasifikasi Skor*Pretest*Interaksi Sosial Siswa
DiSMA Muhammadiyah
N = 18

No.	Interval Skor	Klasifikasi	f	%
1.	126 – 150	Sangat baik	-	-
2.	102 – 125	Baik	8	44,5
3.	78 – 101	Sedang	8	44,5
4.	54 – 77	Buruk	2	11
5.	30-53	Sangat Buruk	-	-
Jumlah			18	100

Berdasarkan hasil skala tersebut didapatkan bahwa siswa kelas X memiliki interaksi sosial dengan kategori baik 8 orang, sedang 8 orang, dan buruk 2 orang artinya sebagian siswa kelas X masih ada yang belum dapatberinteraksi dengan sangat baik. Oleh karena itu, dibutuhkan

pemberian layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan interaksi sosial dengan baik di lingkungan sekolah. Salah satunya adalah dengan menerapkan teknik permainan dalam layanan BKp.

Tabel. 9
Skor Interaksi Sosial Siswa Kelompok Eksperimen Kelas XSMA Muhammadiyah
(*Pretest*)

No.	Kode Siswa	Subjek	Skor	Kategori
1	001	AA	100	Sedang
2	003	AMR	100	Sedang
3	004	AWR	76	Buruk
4	007	AJ	117	Baik
5	009	I	100	Sedang
6	012	NM	98	Sedang
7	013	RH	111	Sedang
8	014	RN	75	Buruk
9	015	S	119	Baik
10	018	SAV	98	Sedang

C. Rencana Pelaksanaan Layanan

Setelah peneliti menetapkan kelompok eksperimen, maka langkah selanjutnya adalah merencanakan layanan atau *treatment* yang akan diberikan. Rencana pelaksanaan/*treatment* atau layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan adalah sebanyak empat kali pertemuan dengan permainan sebagai berikut:

Tabel. 10
Materi Teknik Permainan dalam Layanan BKp

No	Materi/Permainan	Waktu
1	Sikap baik terhadap Guru dan Permainan Penghargaan	31 Oktober 2016
2	Sikap dalam Bergaul dan Permainan Lingkaran Kertas	03 November 2016
3	Hubungan sosial dan permainan Gambaran Teman	05 November 2016
4	Menciptakan susasana nyaman dalam bergaul dan permainan Demonstrasi	08 November 2016

D. Pelaksanaan *Treatment*

a. *Treatment* pertama

Treatment ini penulis laksanakan hari Senin tanggal 31 Oktober 2016 pada kelompok eksperimen pada pukul 14.00- 15.30 WIB. Pelaksanaan *treatment* ini untuk menggali keterampilan siswa dalam berinteraksi dengan menggunakan teknik permainan. Dimana setiap anggota kelompok diminta untuk mengikuti permainan "Penghargaan". Tujuan dari permainan ini adalah memberi kesempatan pada peserta untuk saling bertukar umpan balik yang positif. Masing-masing peserta mengetahui sifatnya yang dinilai positif dan dihargai oleh orang lain. Meskipun hal itu sulit, namun itu sangatlah penting. Kalau kita dapat menerima ungkapan kasih sayang, pujian dan penghargaan dari orang lain.

Pelaksanaan *treatment* pada pertemuan pertama ini terdiri dari beberapa tahap, antara lain:

1. Tahap Pembentukan

   Pada tahap pembentukan ini pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainandengan menerima siswa secara terbuka, berdoa, menjelaskan pengertian bimbingan kelompok, menjelaskan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan, menjelaskan tujuan bimbingan kelompok, menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan, menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok, perkenalan dan dilanjutkan dengan permainan.

2. Tahap Peralihan

   Setelah menjelaskan sekilas tentang bimbingan kelompok, penulis menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok, tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap berikut.

3. Tahap Kegiatan

   Pada tahap kegiatan ini pemimpin kelompok mengemukakan topik tugas dengan pembahasan tentang sikap baik terhadap guru. Pemimpin

kelompok memberi gambaran tentang sikap terhadap guru. Pemimpin kelompok lalu menanyakan kepada anggota kelompok tentang apai itu bersikap baik? Lalu AJ menjawab bahwa bersikap baik itu bagaimana kita mampu memnghargai orang lain, tanpa harus menyakiti orang lain tersebut. Begitu juga halnya dengan kita bersikap baik terhadap guru kita karena selama ini mereka sudah mengajarkan kita tentang ilmu pegetahuan kepada kita dan hal-hal yang tidak kita ketahui sebelumnya. Selanjutnya, pemimpin kelompok menanyakan kemabali bagaimana cara bersikap baik terhadap guru. Kemudian, S menjawab bahwa cara berikap yang baik terhadap guru itu kita harus menghargai dan mendengarkan guru dengan baik, contohnya ketika guru menerangkan pelajaran kita harus memperhatikan dan mendengarkannya, bukan malah sebaliknya kita berbicara dengan teman ketika guru tersebut menerangkan materi pelajaran.

Pemimpin kelompok lalu menyimpulkan bahwa sikap yang baik seorang siswa terhadap guru, contohnya ketika berinteraksi dengan guru menggunakan bahasa yang baik dan sopan, mendengar guru ketika berbicara. Setelah membahas topic di atas, kemudian kegiatan kelompok dilanjutkan dengan permainan "penghargaan", agar tidak terjadinya kebosanan atau kejenuhan di dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Tujuan dilaksanakan permainan ini juga untuk melihat bagaimana interaksi sosial siswa dalam melakukan permainan penghargaan ini.. Adapun prosedur dalam melakukan permainan ini adalah:

Pertama, peserta dipersilahkan duduk di lantai membentuk sebuah lingkaran, kemudian mereka mengutarakan hal-hal yang mereka sukai. Lalu pemimpin kelompok menyuruh peserta untuk menghayati perasaannya pada waktu memberikan atau menerima penghargaan maupun sebuah pujian. Selanjutnya, pemimpin kelompok menunjuk satu orang peserta kelompok untuk duduk ditengah lingkaran. Selama ia duduk tidak boleh berbicara sama sekali. Lalu, peserta pertama

memberikan penghargaan atau pujian terhadap peserta yang duduk di tengah lingkaran tersebut dengan mengutarakan beberapa sifat yang disukainya, dalam hal ini S memberikan penghargaan kepada RH "selamat RH atas kemenanganmu meraih juara 1 dalam olimpiade matematika". Lalu RH memejamkan mata dan menghayati pujian yang ia terima. Setelah memberikan pujian tersebut peserta pertama menggantikan posisi peserta yang duduk ditengah lingkaran tersebut. Kemudian, setelah peserta pertama selesai, dilanjutkan dengan peserta yang kedua meneruskan dan mengutarakan seperti yang dilakukan oleh peserta pertama dan begitu selanjutnya sampai semua peserta dapat merasakan duduk di tengah lingkaran tersebut.

Setelah permainan selesai, pemimpin kelompok menanyakan maksud dari permainan tersebut dan bagaimana perasaan anggota kelompok ketika mendapatkan sebuah penghargaan atau pujian dari orang lain.

AJ: Permainan tersebut mengajarkan bahwa ketika kita bisa menghargai dan bersikap baik terhadap orang lain, maka kita akan mendapatkan sebuah pujian/penghargaan dari orang lain kak.

S: Saya sangat senang ketika mendapatkan sebuah penghargaan dari orang lain kak dan permainan ini sangat menyenangkan kak.

Ada beberapa anggota kelompok yang berani mengungkapkan perasaannya setelah melakukan permainan tersebut. Meskipun, dalam pembahasan permainan "penghargaan" masih ada anggota yang cenderung pasif dan pemimpin kelompok berusaha untuk mengarahkan kelompok untuk aktif dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok ini.

4. Tahap Pengakhiran

Pada tahap ini yang penulis lakukan adalah menjelaskan bahwa kegiatan ini akan diakhiri, anggota kelompok mengemukakan kesan dan

menilai kemajuan yang dicapai masing-masing tentang materi yang telah disampaikan dan permainan yang telah dilakukan.

AJ: Saya sangat senang mengkuti layanan BKp ini, apalagi ada permainan yang sangat menghibur kak.

b. *Treatment* kedua

Treatment kedua penulis laksanakan pada tanggal 03 November 2016 yang dilaksanakan di lokal X pada pukul 09.00- 10.30 WIB, dengan jumlah peserta sebanyak 10 orang siswa, penulis bertindak sebagai pemimpin kelompok. Pada *treetment* kedua ini, peneliti mengajak peserta kelompok untuk melaksanakan permainan "lingkaran kertas". Tujuannya yaitu untuk mendorong peserta agar dapat bekerjasama, saling menghargai, dapat berkomunikasi dengan baik dan terciptanya kebersamaan.

Pelaksanaan *treatment* pada tahap kedua ini juga dilalui dengan beberapa langkah diantaranya, yaitu:

1. Tahap Pembentukan

   Pada tahap pembentukan ini pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainandengan menerima siswa secara terbuka, berdoa, menjelaskan segala hal yang berkaitan dengan bimbingan kelompok secara jelas, karena pada pertemuan pertama peneliti juga sudah menjelaskan tentang bimbingan kelompok ini. Dalam tahap pembentukan, perkenalan sudah tidak diperlukan lagi karena sudah saling mengenal satu sama lainnya.

2. Tahap Peralihan

   Setelah menjelaskan sekilas tentang bimbingan kelompok, penulis menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok, tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap berikutnya.

3. Tahap Kegiatan

   Pada kegiatan kedua ini topik tugas yang dibahas yaitu tentang sikap dalam bergaul. Pemimpin kelompok menanyakan kepada angota kelompok bagaimana sikap yang baik dalam sebuah pergaulan. NM

mengatakan bahwa dalam berteman atau bergaul itu kita tidak boleh pilih-pilih dalam berteman. Kita harus bisa berteman dengan siapapun tanpa harus membeda-bedakannya. Pemimpin kelompok memberikan penguatan bahwa pendapat yang di berikan oleh NM itu sangatlah bagus.

Pemimpin kelompok kemudian menanyakan manfaat bersikap baik dalam bergaul. AMR menjawab dengan bersikap baik dalam bergaul mebmbuat kita memiliki banyak teman. Selanjutnya, dilanjutkan dengan permainan "lingkaran kertas". Pemimpin kelompok menjelaskan bahwa permainan lingkaran kertas ini bertujuan untuk mendorong peserta untuk dapat bekerjasama.

Permainan pun dimulai, pemimpin kelompok meminta peserta kelompok untuk membagi kelompok menjadi dua kelompok. Selanjutnya, pemimpin kelompok meminta masing-masing kelompok untuk mengeluarkan sebuah kertas, lalu melipatnya menjadi dua dan kemudian digunting sehingga dapat membentuk sebuah lingkaran. Setelah itu, lingkaran kertas tersebut diletakkan dilantai, pada hitungan ketiga masing-masing kelompok kakinya harus memasuki lingkaran kertas tersebut tanpa ada yang keluar, siapa yang keluar berarti kelompok itulah yang kalah.

Anggota kelompok sangat bersemangat dalam melakukan permainan ini karena dalam melakukan permainan ini anggota kelompok harus bekerja sama dengan baik, agar mereka bisa menyelesaikan permainan ini dengan baik.

Permainan pada *treetment* kedua ini mengajarkan kita bagaimana untuk bisa bekerjasama dengan bagus dan mampu berkomunikasi dengan baik antar sesama kelompok, sehingga terciptalah sebuah kebersamaan.

Keterbukaannya sedikit demi sedikit mulai terlihat pada tiap-tiap anggota pada saat mereka bekerjasama membuat "lingkaran kertas". Pada tahap kegiatan ini yang tampak aktif AJ, S, RH dan SAV. RN lebih banyak diam, namun hal tersebut dapat diantisipasi pemimpin kelompok. Pemimpin kelompok tetap mengawasi jalannya proses kegiatan

bimbingan kelompok, apabila ada anggota yang cenderung diam, pemimpin kelompok selalu berusaha memotivasinya. Agar anggota yang selalu diam dapat bekerjasama dengan baik dengan anggota yang lainnya.

4. Tahap Pengakhiran

Pada tahap terakhir ini, pimpinan kelompok menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir, meminta peserta mengemukakan kesan dan penilaian, membahas kegiatan lanjutan, pesan dan tanggapan, ucapan terima kasih, berdoa dan perpisahan.

c. *Treatment* ketiga

Treatment ketiga dilaksanakan pada tanggal 05 November 2016 di depan lokal X pukul 14.00-15.30, penulis bertindak sebagai Pemimpin kelompok. Hal yang dipersiapkan pada pertemuan ketiga ini adalah tempat dan kelengkapannya. Tempat kegiatan bimbingan kelompok dipersiapkan di depan ruang kelas X. Pemimpin kelompok menyajikan permainan bertema "gambaran teman". Tujuan dari permainan ini adalah memperkenalkan para peserta sambil belajar menangkap pikiran dan perasaan orang lain dengan benar. Dalam permainan ini media yang dibutuhkan untuk para peserta adalah selembar kertas dan pensil/bolpoin. Persiapan tempat kegiatan dan kelengkapannya disiapkan pemimpin kelompok.

Pelaksanaan *treatment* pada tahap ketiga ini juga dilalui dengan beberapa langkah diantaranya, yaitu:

1. Tahap Pembentukan

Pada tahap pembentukan di *treetment* ketiga ini sudah tidak terlalu lama seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya, karena masing-masing anggota telah mengerti dan memahami bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini.

2. Tahap Peralihan

Setelah menjelaskan sekilas tentang bimbingan kelompok, penulis menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan

lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap berikutnya.

3. Tahap Kegiatan

Tahap ketiga ini penulis mengemukakan topik tugas tentang hubungan sosial. Menjelaskan tentang hubungan sosial dan bagaimana untuk menjalin hubungan sosial yang baik. PK menanyakan kepada anggota kelompok apa itu hubungan sosial? Lalu, I menjawab bahwa hubungan sosial itu yaitu hubungan timbal balik yang terjadi dua orang atau lebih yang saling mempengaruhi antara yang satu dengan yang lainnya. PK menanyaka kembali hubungan sosial yang baik itu seperti apa? Kemudian RH menjawab bahwa hubungan sosial yang baik itu adalah kita harus mampu memupuk rasa toleransi dan tidak boleh hanya mementigkan diri kita sendiri.

Setelah anggota kelompok mengemukakan pendapatnya, kemudian PK menegaskan kepada anggota kelompok bahwa kita harus bisa menjalin hubungan sosial yang baik di dalam lingkungan, baik itu di lingkungan sekolah maupun di dalam lingkungan bermasyarakat. Sehingga, kita mampu menciptakan interaksi sosial yang baik di dalam lingkugan tersebut.

Pada *treatment* ketiga inipeneliti menggunakan permainan "gambaran teman". Tujuannya yaitu memperkenalkan para peserta sambil belajar menangkap pikiran dan perasaan orang lain dengan benar.

Permainan pun dimulai, pemimpin kelompok membagi kelompok besar menjadi lima kelompok. Setelah kelompok dibagi, kemudian pemimpin kelompok meminta setiap kelompok mengeluarkan sebuah kertas dan masing-masing melukis teman kelompoknya. Setelah melukis pasangannya, mereka akan saling melontarkan pertanyaan, seperti: apa yang akan kamu bawa ke tepat yang sepi? Dan pertanyaan lainnya. Kemudian setelah mereka selesai melukis dan tanya jawab, pemimpin kelompok meminta peserta untuk kembali ke kelompok besar. Terakhir, mereka diminta untuk memperkenalkan pasangannya pada

kelompok dan bercerita tentang tanya jawab tadi dengan menunjukan lukisan yang sudah dibuat.

Perilaku tiap-tiap anggota secara langsung dapat dilihat perubahannya ketika semua mengembangkan pikiran dengan cara mempresentasikan hasil wawancara yang dilakukan dengan pasangannya masing-masing, mengembangkan pikiran dengan cara menanggapi, memberi dorongan teman yang lain, bertanya dan memberikan penjelasan hasil wawancara yang mereka dapat.

Sejauh ini perubahan perilaku siswa yang lebih baik selalu berjalan menuju peningkatan yang positif, yaitu anggota mau melaksanakan permainan ini dengan baik. Dalam permainan ini semua anggota saling berkomunikasi dengan pasangannya masing-masing untuk mendapatkan data dari hasil wawancara yang diberikan.

4. Tahap Pengakhiran

Pada tahap terakhir ini, pimpinan kelompok menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir, meminta peserta mengemukakan kesan dan penilaian, membahas kegiatan lanjutan, pesan dan tanggapan, ucapan terima kasih, berdoa dan perpisahan.

d. *Treatment* keempat

Treatment keempat dilaksanakan pada tanggal 08 November 2016 2015 di halaman pukul 14.30.16.00 WIB. Pertemuan keempat ini adalah pertemuan terakhir kegiatan bimbingan kelompok. Pemimpin kelompok mempersiapkan halaman sekolah untuk dijadikan tempat pelaksanaan bimbingan kelompok. Pemimpin kelompok juga menentapkan permainan "demonstrasi" untuk dibahas dalam pertemuan keempat ini.

Pelaksanaan *treatment* pada tahap ketiga ini juga dilalui dengan beberapa langkah diantaranya, yaitu:

1. Tahap Pembentukan

Pada tahap pembentukan di *treetment* keempat ini sudah tidak terlalu lama seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya, karena

masing-masing anggota telah mengerti dan memahami bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini.

2. Tahap Peralihan

   Setelah menjelaskan sekilas tentang bimbingan kelompok, penulis menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap berikutnya.

3. Tahap Kegiatan

   Pada tahap terakhir ini penulis mengemukakan topik tugas tentang menciptakan suasana nyaman dalam bergaul. PK menanyakan bbagaimana tips menciptakan suasana yang nyaman dalam bergaul. Lalu. AWR menjawab tipsnya yaitu dalam bergaul kita harus mempunyai sikap saling menghargai. Kemudian disambung oleh AA kita juga harus bisa berikap empati di dalam bergaul. Selanjutnya, SAV melanjutkan dlam bergaul itu kita harius memiliki jiwa kebijaksanaan, sehingga kita mampu menciptakan susasana yang nyaman tersebut.

   Selanjutnya, dilanjutkan dengan permainan untuk menghilangkan rasa bosan ataupun jenuh dari anggota kelompok. Permainan yang dilaksanakan dalam *treatment* terakhir ini yaitu permainan demonstrasi.

   Dalam permainan demonstrasi ini kelompok dibagi menjadi 5 kelompok. Pemimpin kelompok meminta setiap kelompok untuk mengambil undian yang berisi materi yang akan didemonstrasikan. Selanjutnya, semua anggota diberi kesempatan untuk berlatih mendemonstrasikan bersama pasangannya. Contoh materi yang di demonstrasikan adalah “Ramah lingkungan”.

   Setelah permainan selesai dilakukan, PK menanyakan apa maksuddari permainan tersebut dan bagaimana perasaan anggota kelompok mengikuti permainan ini. Lalu anggota kelompok mulai mengeluarkan pendapatnya masing-masing.

AJ: Permainan ini mengajarkan bagaimana kita bisa berpendapat di depan orang banyak kak.

S: Permainan ini juga dapat menciptakan suasana yang sangat nyaman karena dengan adanya permainan ini kita mengetahui bagaimana berpendapat di depan umum dengan baik tanpa adanya perdebatan yang negatif kak.

NM: Kegiatan ini sangat bermanfaat untuk kami kak dan permainannya juga banyak mengajarkan hal-hal yang positif kak

SAV: Saya sangat senang mengikuti kegiatan ini apalagi ada permainan yang sangat bermanfaat untuk kami kak

Melalui bimbingan kelompok ini perilaku interaksi sosial siswa sudah menunjukkan kemajuan. Seluruh anggota kelompok yang pada awal pertemuan bimbingan kelompok masih ragu dan malu-malu, mereka sudah dapat dengan santai tetapi serius dalam mengkomunikasikan pemahamannya masing-masing.

4. Tahap Pengakhiran

Pada tahap terakhir ini, pimpinan kelompok menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir, meminta peserta mengemukakan kesan dan penilaian, membahas kegiatan lanjutan, pesan dan tanggapan, ucapan terima kasih, berdoa dan perpisahan.

Hasil secara keseluruhan dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat menunjukkan para anggota telah mengalami perubahan yang berarti, seperti AWR, RN, SAV, I dan yang lainnya, yang awalnya terlihat malu-malu dan ragu-ragu, setelah pertemuan demi pertemuan dilaksanakan, perubahan perilaku mereka semakin lebih baik dan lebih aktif dan yakin terhadap apa yang akan mereka utarakan. Dari seluruh anggota kelompok yang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, masing-masing mengalami proses perubahan yang berbeda-beda.

Dari pertemuan pertama sampai keempat dapat dianalisis bahwa para anggota sudah dapat memperoleh pengertian dan pemahaman terhadap topik

permainan yang telah dibahas dalam tiap pertemuan. Sehingga rata-rata sudah ditunjukkan pada perubahan perilaku yang muncul pada saat proses kegiatan bimbingan kelompok pertemuan berikutnya. Dengan kata lain, mereka sudah dapat menerapkan hasil pemahamannya dalam suatu perilaku yang dimunculkan pada saat proses kegiatan bimbingan kelompok pada setiap pertemuan setelahnya. Sehingga diharapkan perubahan perilaku yang positif tersebut dapat selalu diterapkan dalam lingkungan sosial yang lebih luas baik dalam keluarga, sekolah, maupun dalam masyarakat.

E. Deskripsi Hasil *Posttest*

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegitan setelah data dari sampel penelitian atau sumber data terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data dari variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan statistik deskriptif untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data subjek penelitian, termasuk dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel.

Seperti yang diuraikan diawal, maka sebelum melakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah teknik permainan dalam layanan BKp berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial sisswa, terlebih dahulu melakukan analisis deskriptif dari data yang telah diperoleh berupa skor interaksi sosial siswa hasil *pretest* dan *posttest* seperti yangtersaji pada tabel berikut:

Tabel. 11
Perbandingan Skor dan Klasifikasi Hasil Pretest dan Postest Interaksi Sosial Siswa Kelompok Eksperimen

No	Subjek	*Pretest*		*Posttest*		Besarnya peningkatan
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	AA	100	Sedang	110	Baik	10
2	AMR	100	Sedang	112	Baik	12
3	AWR	76	Buruk	94	Sedang	18
4	AJ	117	Baik	130	Sangat Baik	13
5	I	100	Sedang	114	Baik	14
6	NM	98	Sedang	122	Baik	24
7	RH	111	Sedang	120	Baik	19
8	RN	75	Buruk	100	Sedang	25
9	S	119	Baik	142	Sangat Baik	23
10	SAV	98	Sedang	112	Baik	14
Jumlah		994		1156		
Rata-rata		99,4		115,6		

Interpretasi :

Kelompok eksperimen adalah yang menjadi fokus penelitian.Jika dilihat dari rata-ratanya kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor interaksi sosial siswa. Pada saat pretest rata-rata kelompok adalah 99,4 dan setelah diberikan teknik permainan dengan bimbingan kelompok menjadi 115,6. Pada saat *pretest* ada 2 orang sangat baik, 6 orang siswa yang kategori sedang dan 2 orang siswa dengan kategori interaksi sosial buruk. Setelah diberikan *treatment,* tidak ada lagi siswa yang memiliki interaksi sosial yang buruk dan yang ada hanya pada kategori sedang, baik dan sangat baik.

F. Uji Statitik

Dalam rangka menjawab rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan pada bab I, maka dilakukan uji hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis yang akan diuji disini merupakan hipotesis statistik karena penelitian bekerja dengan subjek penelitian. Pengujian ini dilakukan untuk mencari signifikansi. Artinya,

hipotesis penelitian yang telah terbukti pada subjek penelitian itu dapat diberlakukan untuk semua siswa.

Setelah diketahui hasil *posttest* secara keseluruhan dari kelompok tersebut. Maka untuk melihat signifikan atau tidaknya pengaruhteknik permainan dalam layanan BKp terhadap peningkatan interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah dilakukan dengan analisis statistik (uji beda) dengan model sampel dua sampel kecil yang tidak saling berhubungan. Adapun langkah-langkah dalam menganalisa data dengan model sampel kecil ini adalah:

Tabel. 12
Perhitungan untuk Memperoleh "t" dalam Rangka Menguji Kebenaran Hipotesis Alternatif (Ha)

No.	Subjek	Skor Penyesuaian Diri		D	D^2
		Pretest (Y_2)	Posttest (Y_1)	(Y_1-Y_2)	(Y_1-Y_2)^2
1	AA	100	110	10	100
2	AMR	100	112	12	144
3	AWR	76	94	18	324
4	AJ	117	130	13	169
5	I	100	114	14	196
6	NM	98	122	24	576
7	RH	111	120	19	361
8	RN	75	100	25	625
9	S	119	135	23	529
10	SAV	98	112	14	196
∑				**172**	**3220**

Keterangan :

Y_2 : Skor interaksi sosial hasil *pretest*

Y_1 : Skor interaksi sosial hasil *posttest*

D : *Difference* atau selisih antara skor interaksi sosial hasil *pretest* dengan hasil *posttest*

D^2 : kuadrat selisih antara skor interaksi sosial hasil *pretest* dengan hasil *posttest*

Adapun langkah-langkah yang perlu ditempuh dalam rangka memperoleh nilai t_0 adalah sebagai berikut:

1. Mencari *difference* atau perbedaan antara skor *pretest* (X) dan *posttest* (Y), maka : $D = Y_1 - Y_2$
2. Menjumlahkan D sehingga diperoleh ∑D. Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh ∑ D = 172
3. Mengkuadratkan D sehingga diperoleh $\sum D^2 = 3220$
4. Mencari mean dari *difference* (D) dengan rumus $M_D = \frac{\sum D}{N}$, sehingga diperoleh (D) $M_D = 17,2$
5. Menghitung devisiasi standar dan *difference* (SD_D) yang rumusnya sebagai berikut:

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D2}{N} - \frac{(\sum D)2}{(N)}}$$

$$= \sqrt{\frac{3220}{10} - \frac{(172)2}{10}}$$

$$= \sqrt{322 - (17,2)^2}$$

$$= \sqrt{322 - 295,84}$$

$$= \sqrt{26,16}$$

$SD_D = 5,11$

6. Mencari standar error dari *mean of difference* yaitu SE_{MD} dengan menggunakan rumus:

$$= \frac{5,11}{\sqrt{10-1}}$$

$$= \frac{5,11}{\sqrt{9}}$$

$$= \frac{5,11}{3}$$

$= 1,70$

7. Mencari harga $t_0 = \frac{Md}{SE\ Md}$

$$= \frac{17,2}{1,70}$$

$= 10,11$

8. Mencari harga kritik “t” yang tercantum pada tabel nilai “t” dengan berpegang pada df atau db yang telah diperoleh, baik pada taraf

signifikansi 5 % atau 1% . dengan df = N-1 = 10-1 = 9, diperoleh harga kritik "t" pada t *tabel* pada taraf signifikansi 1 % diperolah sebesar 3,250.

9. Melakukan perbandingan antara t_0 dengan t $_{tabel}$ dengan patokan sebagai berikut:
   a. jika t_0 lebih besar atau sama dengan t_t maka hipotesis nihil ditolak, sebaliknya hipotesis alternatif diterima. Berarti antara skor *pretest* dan *posttest* itu ada perbedaannya, secara signifikan memang terdapat perbedaan.
   b. jika t_0 lebih kecil daripada t_t, maka hipotesis nihil diterima sebaliknya hipotesis alternatif ditolak. Berarti perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest* itu bukan perbedaan yang signifikan.
10. Menarik kesimpulan dengan membandingkan besarnya t yang diperoleh (t_0 = 10,11) dan besarnya t $_{tabel}$ (t_t = 3,250) P 0,01 maka dapat diketahui t_0(10,11) > t $_{tabel}$ (3,250)

Dengan demikian maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan (H_0) ditolak.Ini berarti bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan berpengaruh terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas X di SMA Muhammadiyah Batusangkar.

G. Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang dapat dipahami bahwa adanya peningkatan interaksi sosial siswa. Artinya hipotesis alternatif yang menyatakan "Teknik permainan dalam BKp berpengaruh untuk peningkatan interaksi sosial siswa kelas X di SMA Muhammadiyah Batusangkar" (h_a), dan hipotesis nol yang menyatakan "Teknik permainan dalam Layanan BKp tidak berpengaruh untuk peningkatan interaksi sosial siswa kelas X di SMA Muhammadiyah Batusangkar" (h_0) ditolak. H_0 ditolak karena hasil analisis data menunjukkan bahwa $t_0 > t_t$ yakninya pada taraf signifikasi 1 % t_t = 3,250 sementara t_0 = 10,11. Artinya, penerapan Teknik permainan dalam layanan BKp memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan interaksi sosial siswa pada taraf signifikansi 1%. Pada hasil tersebut sebagian besar

siswa yang memiliki interaksi sosial yang sedang menjadi interaksi sosial yang baik.

Menurut Bonner dalam Ary H. Gunawan interaksi sosial merupakan "hubungan antara dua orang atau lebih, sehingga kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain dan sebaliknya"[101]. Masalah interaksisosial dapat dientaskan melalui BKp denganteknik permainan.

Santrock dalam Suwarjo menjelaskan permainan *(play)*adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.[102] Bimbingan dan konseling menerapkan permainan dengan format kelompok.

Teknik permainan dalam layanan BKp yaitu suatu kegiatan bimbingan kelompok yang menggunakan permainan yang membuat hubungan anggota yang lainnya menjadi semakin akrab dan ada dinamika dalam kelompok tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dilihat adanya pengaruh teknik permainan dalam layanan BKp terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas X SMA Muhammadiyah Batusangkar.

---

[101]Bonner dalam Ary H. Gunawan, *Sosiologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hal. 31

[102]Suwarjo, *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*, (Yogyakarta: Paramitra Publishing, 2010), hal. 2

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Interaksi sosial siswa sebelum diberikan *treatment* pada kelompok eksperimen beragam yaitu, 2 orang dikategorikan baik, 6 orang dikategorikan sedang dan 2 orang dikategorikan buruk.
2. Interaksi sosial siswa setelah diberikan *treatment* mengalami perubahan yaitu, 2 orang sangat baik, 6 orang baik, 2 orang sedang dan tidak ada lagi interaksi sosial dalam kategori buruk.
3. Teknik permainan dalam layanan BKp berpengaruh signifikan terhadap peningkatan interaksi sosial siswa (studi pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah Batusangkar.

B. Saran

1. Kepala Sekolah/pimpinan dapat menyediakan ruangan/lokasi yang strategis dan memenuhi persyaratan dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling kelompok.
2. Guru BK dapat mengembangkan dan mempraktekkan teknik permainan sebagai wahana pembinaan interaksi sosial siswa.
3. Siswa dapat menjadikan teknik permainan sebagai wadah membina persahabatan antar teman sebaya.
4. Peneliti dapat melanjutkan penelitian ini seperti mengadakan kegiatan pelatihan kepemimpinan dan pembinaan religius siswa dengan berbagai teknik permainan.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Abdul Halim Hanafi, *Metodologi Penelitian Bahasa*, Jakarta:Diadit media 2011

Ahmad Juntika Nurihsan, *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan,* Bandung: PT Refika Aditama, 2006

Alo Liliweri, *Komunikasi Antar Pribadi,* Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1997

Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo, 2005

Anna Craft, *Me-Refresh Imajinasi dan Kreatifitas Anak-anak,* Depok: Cerdas Pustaka, 2004

Anwar Hidayat, *Uji reliabilitas instrumen dalam excel,* Tersedia: http://www.statistikian.com/2012/10/reliabilitas-instrumen-dalam-excel.html, diakses (Senin, 29 Februari, 2016)

Ari H. Gunawan, *Sosiologi Pendidikan,* Jakarta: Rineka Cipta, 2000

Bimo, *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*, Yogyakarta: ANDI, 2003

Charles P. Loomis, "Ciri-ciri dan Syarat Interaksi Sosial,"http://bisosial.com/2012/05/ciri-ciri-dan-syarat-syarat interaksi.html.(Akses25 Agustus 2014).

Cholid dan Abu Ahmadi, *Metode Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2004

Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar dari Suatu Permainan,* Bandung: Edukasia, 2009

Dayakisni, T. & Hudaniah, *Psokologi Sosial*, Malang: UMM Press, 2009

Desmita, *Metode Penelitian* , Batusangkar: STAIN Batusangkar Press, 2006

Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling,* Jakarta: Rineka Cipta, 2000

Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini,* Jakarta: Prenada Media Group, 2010

Jalaludin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009

Mardalis, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Prakteknya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2004

Moh. Kasiram, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: UIN Maliki Press, 2010

_____, *Metode Penelitian*, Yongyakarta: UIN Malang Press, 2008

Muhammad Irsan, *40 Latihan dan Training Games Islami Belajar Islam jadi Lebih Menyenangkan*, Jakarta: Elemen-T

Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kulaitatif dan Penelitian Gabungan*, Padang: UNP Press, 2013

Nana Sudjana, *Metode Statistika*, Bandung: Torsito, 1996

Prayitno, *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*, Jakarta: PT. Ghalia Indonesia, 1995

_____, Seri Layanan Konseling L1-L9 (Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok), Padang: UNP, 2004

_____, *Seri Layanan Konseling L1-L9*, Padang: UNP Press, 2004

Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas Edisi IV*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012

Sanapiah Faisal, *Metode Penelitian Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional, 1982

Santosa, *Dinamika Kelompok*, Jakarta: Bumi Aksara, 2004

Siti Mahmudah, *Psikologi Sosial: Sebuah Pengantar*, Malang: UNI Maliki-Press, 2010

Siti Waridah Q, *Sosiologi*, Jakarta: Bumi Aksara, 2004

Soejono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010

Sofyan Suri, *Komunikasi Antar Pribadi*, Padang: UNP, 2010

Sopiah, *Perilaku Organisasional*, Yogyakarta: ANDI, 2008

Syofian Siregar, *Statistika Deskriptif untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, Jakarta: Rajawali PERS, 2011

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011

Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010

Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo Rosada, 2011

Suwarjo dan Eva Emania Eliasa, *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling,* Yogyakarta: Paramitra Publishing, 2010

Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Grasindo Gramedia Widyasarana, 2001

Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah: Berbasis Integrasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007

KISI- KISI SKALA

"INTERAKSI SOSIAL"

SISWA SMA MUHAMMADIYAH BATUSANGKAR

Definisi Operasional

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya. Jadi terdapat adanya adanya hubungan yang saling timbal balik. Interaksi sosial siswa meliputi terbuka, empati, dukungan, rasa positif dan kesamaan. Sedangkan tahap-tahap dalam bimbingan dan konseling dengan teknik permainan meliputi pembentukan, peralihan, kegiatan, dan pengakhiran.

Varibel	Sub Variabel	Deskriptor	Indikator	No. Item		Jmlh Item
				+	-	
1	2	3	4	5	6	7
Interaksi social	9. Percakapan	Kegiatan berbicara, bercakap, bertukar pikiran dan gagasan secara bersama.	c. Berbicara dengan teman dan guru d. Melakukan kontak mata ketika bebrbicara	1 2	3 4	4
	10. Saling Pengertian / menghargai	Sikap toleransi antara satu dengan yang lainnya.	c) Menghargai orang lain d) Saling memahami perasaan satu sama lain	5 6	7 8	4
	11. Kerjasama	Usaha bersama antara individu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama.	(c) Kesediaan untuk membantu (d) Melakukan kegiatan bersama	9 10	11 12	4
	12. Keterbukaan	adanya kesediaan kedua belah pihak untuk membuka diri, dan merasakan perasaan orang lain.	b. Kesediaan untuk membuka diri	13,14	15, 16	4

	13. Empati	Menghayati perasaan orang lain atau turut merasakkan apa yang dirasakan orang lain.	c) Peka terhadap orang lain d) Menempatkan diri pada situasi yang dialami orang lain	17 18	19 20	4
	14. Dukungan	Memberikan dorongan/ motivasi atau semangat dan nasehat kepada orang lain.	(b) Saling memberikan dukungan	21	22	2
	15. Rasa positif	Suatu eneergi yang akan menghasilkan pemikiran dan sikap yang baik yang dapat membuat seseorang menjadi semangat.	b. Menciptakan suasana yang nyaman	23, 24	25, 26	4
	16. Kesetaraan	Memiliki status dan kedudukan yang sama.	b) Menganggap bahwa semua otrang mempunyai kedudukan yang sama	27, 28	29, 30	4
	Jumlah Seluruh Item					**30**

Sumber: Santosa, *Dinamika kelompok,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004),h.11

SKALA INTERAKSI SOSIAL

Inisial : _____

Jenis Kelamin : _____

Sekolah : _____

Kelas : _____

Tanggal Pengisian : _____

A. Pendahuluan

Berikut ini ada 30 item pernyataan yang menggambarkan tentang kepercayaan diri. Saudara diharapkan membacanya dengan teliti dan memberikan jawaban sesuai dengan keadaan diri saudara pada salah satu kolom alternative jawaban.

Jawaban saudara tidak akan dinilai benar atau salah dan tidak berpengaruh terhadap nilai saudara, melainkan hanya semata-mata untuk kepentingan penelitian dalam rangka penulisan skripsi. Semua jawaban yang saudara berikan akan**dirahasiakan.**

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pernyataan berikut dengan seksama dan teliti
2. Beri tanda *ceklist* (√)pada salah satu jawaban dengan kategori:
   a. Selalu (SL), bila terjadi antara 90% - 100%
   b. Sering (SR), bila terjadi antara 70% - 80 %
   c. Kadang-kadang (KD), bila terjadi antara 40% - 60%
   d. Jarang (JR), bila terjadi antara 20% - 40%
   e. Tidak Pernah (TP), bila tidak ada terjadi 10% - 20%
3. Mohon periksa kembali seluruh item pernyataan sebelum diserahkan, jangan sampai ada yang terlewatkan
4. Mulailah dengan membaca *Basmalah*

Contoh Pengisian

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SL	SR	KD	JR	TP
1.	Saya suka menolong teman yang membutuhkan bantuan			√		

Keterangan:

Dari contoh diatas, artinya dari 10 kegiatan yang dilakukan di depan umum dapat dilihat bahwa anda sekitar 4 sampai 6 kali atau kadang-kadang berani tampil di depan umum jika tidak ada persiapan.

Pernyataan	AlternatifJawaban				
	SL	SR	KD	JR	TP
1. Ketika saya berbicara dengan teman, saya menggunakan bahasa yang baik dan lembut.					
2. Jika teman berbicara kepada saya, maka kami saling memandang satu sama lain					
3. Saya merasa malas menanggapi pembicaraan teman yang tidak penting					
4. Saya malas memperhatikan guru ketika menerangkan materi pembelajaran di kelas					
5. Jika ada teman yang bertanya, maka saya akan langsung menjawab pertanyaannya					
6. Saya merasa sedih ketika teman mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran					
7. Saya senang memaksakan kehendak pada orang yang tidak setuju dengan pendapat saya					
8. Saya akan langsung menyampaikan perasaan tidak suka pada orang yang saya benci					
9. Saya berusaha menolong teman yang sedang kesulitan dalam mengerjakan PR					
10. Saya memiliki inisiatif sendiri untuk belajar kelompok, walaupun rumahnya jauh dari tempat saya					
11. Ketika ada teman yang ingin mencontek saat ujian, saya akan memberikan contekan kepadanya					
12. Saya dengan beberapa teman bekerjasama saat ujian					
13. Saya berusaha untuk menjadi teman curhat bagi sahabat maupun teman saya					
14. Saya suka mendengarkan pengalaman orang lain					
15. Saya merasa malas ketika harus berkata jujur kepada orang lain					
16. Saya sulit untuk menerima pendapat dari orang lain					
17. Saya akan sangat khawatir apabila sahabat saya sakit					
18. Saya merasa sedih ketika teman saya sedang mengalai musibah					
19. Saya bersikap acuh terhadap teman yang					

berhasil dalam memenangkan olimpiade					
20. Saya tidak mempedulikan teman saya yang sedang mengalami kesulitan					
21. Saya berusaha menyemangati teman ketika ia akan mengikuti olimpiade					
22. Saya akan langsung menyindir teman apabila ia melakukan kesalahan					
23. Saya akan berusaha menjadi pribadi yang mnyenangkan ketika berbincang-bincang dengan orang lain					
24. Saya berusaha untuk tidak menggunjingkan orang lain ketika berbicara dengan teman					
25. Saya mudah merasa curiga ketika teman-teman bicara dengan cara berbisik-bisik di depan saya					
26. Saya bersikap acuh terhadap teman yang memeinta maaf kepada saya atas kesalahannya					
27. Saya tidak membeda-bedakan teman yang satu dengan teman yang lainnya					
28. Saya akan membantu siapapun yang membutuhkan pertolongantanpa membeda-bedakannya dalam segi apapun, seperti kaya atau miskin					
29. Fisik seseorang lebih penting bagi saya daripada sifat dan prilakunya					
30. Saya hanya mau berteman dengan orang yang seumuran dengan saya					

LEMBAR VALIDASI SKALA

INTERAKSI SOSIAL

Petunjuk:

1. Berikan penilaian dan saran bapak/ibu dengan cara memberi tanda silang (X) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan yang ditentukan.
2. Jika validator perlu memberikan contoh khusus demi perbaikan skala, mohon ditulis pada kolom saran atau langsung pada naskah.

No	Penilaian			Saran		No	Penilaian			Saran	
1	A	B	C	1	2	16	A	B	C	1	2
2	A	B	C	1	2	17	A	B	C	1	2
3	A	B	C	1	2	18	A	B	C	1	2
4	A	B	C	1	2	19	A	B	C	1	2
5	A	B	C	1	2	20	A	B	C	1	2
6	A	B	C	1	2	21	A	B	C	1	2
7	A	B	C	1	2	22	A	B	C	1	2
8	A	B	C	1	2	23	A	B	C	1	2
9	A	B	C	1	2	24	A	B	C	1	2
10	A	B	C	1	2	25	A	B	C	1	2
11	A	B	C	1	2	26	A	B	C	1	2
12	A	B	C	1	2	27	A	B	C	1	2
13	A	B	C	1	2	28	A	B	C	1	2
14	A	B	C	1	2	39	A	B	C	1	2
15	A	B	C	1	2	30	A	B	C	1	2

Kriteria Skala Penelitian	Keterangan Saran
A. Valid tanpa revisi B. Valid dengan revisi C. Tidak valid	1. Perbaikan pada butir skala 2. Penambahan atau pengurangan butir skala

Saran-Saran khusus/pendapat validator	Batusangkar, Oktober 2016 Validator
1. Kisi-kisi (formatnya) diperbaiki sesuai yg yang benar 2. Indikator disesuaikan dengan Kb. variabel 3. Item disesuaikan dg indikator	 **Dra. Rafsel Tas'adi, M.Pd** **NIP. 19640210 200312 2 001**

DAFTAR HADIR

BIMBINGAN KELOMPOK

SMA MUHAMMADIYAH BATUSANGKAR

Hari/tanggal : Senin / 31 Oktober 2016

Kegiatan : Layanan Bkp

Topik : Sikap terhadap Guru dan Pemanfaatan Penghargaan

No.	Nama	Tanda Tangan
1	Ayu Azari	1
2	Anil Misra Ramadhan	2
3	Ari Wiyahya Ramadhan	3
4	Aldo Johanda	4
5	Ibrahim	5
6	Nelly Mardona	6
7	Rizki Hanafi	7
8	Restu Novika	8
9	Siaeni	9
10	Susanti Ayu Vina	10

Batusangkar, 31 Oktober 2016
Pemimpin Kelompok

DONA PUTRI
NIM : 12 108 052

DAFTAR HADIR

BIMBINGAN KELOMPOK

SMA MUHAMMADIYAH BATUSANGKAR

Hari/tanggal : Kamis / 03 November 2016

Kegiatan : Layanan BKp

Topik : Sikap dalam bergaul dan pemanfaatan lingkungan kantor

No.	Nama	Tanda Tangan
1	Ayu Azari	1
2	Anil Misra Ramadhan	2
3	Ari Wiyahya Ramadhan	3
4	Aldo Johanda	4
5	Ibrahim	5
6	Nelly Mardona	6
7	Rizki Hanafi	7
8	Restu Novika	8
9	Siaeni	9
10	Susanti Ayu Vina	10

Batusangkar, 03 November 2016
Pemimpin Kelompok

DONA PUTRI
NIM : 12 108 052

DAFTAR HADIR

BIMBINGAN KELOMPOK

SMA MUHAMMADIYAH BATUSANGKAR

Hari/tanggal : Sabtu / 05 November 2016

Kegiatan : Layanan BKp

Topik : Hubungan Coach dan Permainan Gambaran Teman

No.	Nama	Tanda Tangan
1	Ayu Azari	1
2	Anil Misra Ramadhan	2
3	Ari Wiyahya Ramadhan	3
4	Aldo Johanda	4
5	Ibrahim	5
6	Nelly Mardona	6
7	Rizki Hanafi	7
8	Restu Novika	8
9	Siaeni	9
10	Susanti Ayu Vina	10

Batusangkar, 05 November 2016
Pemimpin Kelompok

DONA PUTRI
NIM : 12 108 052

DAFTAR HADIR

BIMBINGAN KELOMPOK

SMA MUHAMMADIYAH BATUSANGKAR

Hari/tanggal : Selasa / 08 November 2016

Kegiatan : Layanan BKp

Topik : Menciptakan Suasana Nyaman dalam bergaul dan Pembinan Demonstrasi

No.	Nama	Tanda Tangan
1	Ayu Azari	1
2	Anil Misra Ramadhan	2
3	Ari Wiyahya Ramadhan	3
4	Aldo Johanda	4
5	Ibrahim	5
6	Nelly Mardona	6
7	Rizki Hanafi	7
8	Restu Novika	8
9	Siaeni	9
10	Susanti Ayu Vina	10

Batusangkar, 08 November 2016
Pemimpin Kelompok

DONA PUTRI
NIM : 12 108 052

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
Jl. Sudirman No.137 Kuburajo Lima Kaum Batusangkar 27213, Telp. (0752) 71150, Ext 135, Fax. (0752) 71879
Website :www.iainbatusangkar.ac.id e-mail : info@iainbatusangkar.ac.id

Nomor : B- 055 /In.27/L.I/TL.00/ 10 /2016 24 Oktober 2016
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 Rangkap
Perihal : ***Mohon Izin Penelitian***

Yth. Kepala SMA Muhammadiyah Batusangkar
Batusangkar

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.
Dengan hormat,

Bersama ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa Mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

Nama/NIM	:	**Dona Putri / 12108052**
Tempat/Tanggal Lahir	:	Bukitti nggi, 01 Juli 1994
Kartu Identitas	:	NIK : 1304046107940001
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	:	Bimbingan Konseling
Alamat	:	Jorong Dusun Tuo Nagari Lima Kaum Kecamatan Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar

akan melakukan pengumpulan data untuk proses Penulisan Laporan Hasil Penelitiannya sebagai berikut:

Judul Penelitian	:	***Upaya Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan di SMA Muhammadiyah Batusangkar***
Lokasi Penelitian	:	SMA Muhammadiyah Batusangkar
Waktu Penelitian	:	25 Oktober s.d 25 Desember 2016
Dosen Pembimbing 1	:	Dra. Fadhilah Syafwar, M.Pd.
Dosen Pembimbing 2	:	Dasril, S.Ag., M.Pd.

untuk itu, diharapkan kiranya Bapak/Ibu berkenan memberi izin penelitian mahasiswa yang bersangkutan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Ketua,

Yusrizal Efendi, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197308191998031001

Tembusan:
1. Rektor IAIN Batusangkar (Sebagai Laporan)
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar.

BERANI BERBEDA MAJU BERSAMA

MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
MUHAMMADIYAH TANAH DATAR
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) MUHAMMADIYAH
BATUSANGKAR

Jl. Sutoyo No 3 Batusangkar Telp (0752) 71178 Kode Pos 27211

SURAT KETERANGAN
Nomor.800/ 2378 /SMA.M-2017

Berdasarkan surat Kepala IAIN Batusangkar Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, tanggal 24 Oktober 2016. Perihal Surat Rekomendasi Penelitian dengan ini Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah Batusangkar menerangkan bahwa :

No	Nama	Nim	Keterangan
1	Dona Putri	12108052	Mahasiswa

Telah melakukan Penelitian di SMA Muhammadiyah Batusangkar, yang dimulai pada tanggal 28 Oktober – 10 November 2017 Bidang Studi Bimbingan Konseling yang dilakukan pada 7 kali pertemuan.

Demikianlah surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 6 Februari 2017
Kepala Sekolah

ORIZA SATIVA MOENIR,S.Pd
NIP.19591122 198303 1 006