

Original Article

Group Play Therapy efektif meningkatkan interaksi sosial teman sebaya di PKBM Mandiri Surabaya

Dani Setiawan^{1*}), Ayong Lianawati²

^{1,2}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

*) Jl. Sawunggaling III RT 20/RW 04, Ds. Jemundo, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo, 61257, Jawa Timur, Indonesia;

Email: dani1997890@gmail.com

Article History:

Received: 08/07/2020;

Revised: 15/07/2020;

Accepted: 12/08/2020;

Published: 30/09/2020.

How to cite:

Setiawan, D., & Lianawati, A. (2020). *Group Play Therapy efektif meningkatkan interaksi sosial teman sebaya di PKBM Mandiri Surabaya*. *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(2), pp. 257–263. DOI: 10.26539/terapeutik.42433



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2020, Setiawan, D., & Lianawati, A. (s).

Abstrak: Hubungan yang melibatkan antar individu maupun antara individu dengan kelompok yang bersifat mewujudkan tujuan disebut dengan interaksi sosial. Apabila tidak ada komunikasi, sopan santun, kegiatan kelompok, serta norma sosial, maka interaksi sosial tidak akan terwujud. Dengan menggunakan rancangan kuantitatif *one group pre test post test design*, penelitian ini bertujuan untuk menentukan pengaruh penggunaan permainan dalam bimbingan kelompok sebagai upaya mewujudkan peningkatan interaksi sosial siswa di PKBM Mandiri Surabaya. Sampel berjumlah 8 subyek diambil dari kelas A, B, C yang terindikasi memiliki keterampilan interaksi sosial rendah berdasarkan pengukuran sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil analisis didapati hasil rata-rata sebelumnya berada 56.83 naik menjadi 83.63 setelah diberi perlakuan. Analisis menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan 0.012 yang berada jauh dari batas bawah signifikan kenaikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan yang diimplementasikan dalam bimbingan kelompok efektif untuk menaikkan intensitas interaksi sosial siswa PKBM Mandiri Surabaya.

Kata Kunci: *Group Play Therapy*, Interaksi Sosial

Abstract: Relationship between individual and individual or individual towards groups so that there is a reciprocal relationship to achieve the goals called as social interaction. Social interaction will not occur if there is no communication, attitudes, group behavior, and social norms. The goal of this research is to determine the effectiveness of game using in group guidance services towards improvement to the social interaction skill in *PKBM Mandiri Surabaya*. This research is quantitative with pre-experimental research type. The design of this research is one group using pre-test and post-test using one group. The sample is 8 students from package class A, B and C who indicated low social interaction skill. The mean before being treatment post-test group guidance services was 56.83 and changing to 83.63 after accepting the treatment. Interpretation results using Wilcoxon test is known that the Asymp Sig 2-tailed shows on 0.012. So the conclusion is the game is effective enough to increase social peer interaction in *PKBM Surabaya*.

Keywords: *Group Play Therapy*, Social Interaction

Pendahuluan

Ciri khas manusia sebagai makhluk sosial adalah saling terkoneksi satu sama lain. Karena terhubung satu sama lain, hubungan antar sesama tentu menghasilkan interaksi. Hubungan interaksi tersebut biasa kita kenal dengan interaksi sosial. Guna menanamkan nilai kebaikan bagi individu, interaksi sosial merupakan kebutuhan setiap siswa dalam perkembangan sosial untuk mencapai suatu keinginan membangun hubungan pertemanan. Sebagai salah satu sarana bertemunya banyak orang, sekolah adalah salah satu lokasi yang biasa digunakan sebagai media belajar sosial. Kebutuhan akan kesadaran interaksi sosial ini perlu dimulai dari sekolah, sebab pendidikan menerapkan *hard-skill* dan *soft-skill*. *Soft-skill* tersebut salah satunya adalah keterampilan bersosial. Faktanya, tidak semua anak-anak di Indonesia khususnya di Surabaya mampu mengakses pendidikan dengan datang ke sekolah, berdasarkan hasil

observasi peneliti dimana ditemukan organisasi-organisasi suka rela masyarakat yang memberikan pendidikan gratis pada siswa-siswa kurang mampu.

Faktor terjadinya fenomena tersebut adalah biaya pendidikan yang masih tinggi, sehingga beberapa orang tua tidak mampu memberikan pendidikan yang utuh bagi anak-anak mereka. Mengetahui adanya fenomena tersebut, peneliti yang juga merupakan salah satu anggota organisasi sosial aktif kemudian mendatangi lokasi Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) sebagai pusat anak-anak yang memiliki latar belakang kelas ekonomi rendah.

PKBM merupakan lembaga pendidikan yang dibentuk oleh/dan untuk masyarakat. Berdasarkan hasil observasi di PKBM Surabaya, banyak siswa kurang mampu berinteraksi sosial dengan baik. Penyebab kurangnya kemampuan interaksi sosial siswa adalah banyaknya siswa yang putus sekolah, kondisi ekonomi keluarga, jenjang usia teman yang mengikuti PKBM terlalu jauh, dan hubungan pertemanan seperti lingkungan pendidikan yang kurang mendukung. Kurangnya berinteraksi siswa dengan teman-temannya membuat suasana menjadi tidak nyaman. Hal tersebut terjadi karena kesulitan dalam hubungan sosial antar siswa. Sedangkan keterampilan interaksi sosial merupakan salah satu kemampuan yang diperlukan saat berada dalam lingkungan sekitar dan perlu dikembangkan oleh setiap diri siswa untuk dapat membantu proses belajarnya. Dengan memiliki kesulitan berinteraksi sosial dengan teman, siswa terlihat malu dan pasif dalam berinteraksi.

Akibat dari kesulitan siswa berinteraksi sosial di PKBM adalah timbulnya permasalahan siswa untuk mencapai keberhasilan pendidikan apa yang sudah diinginkan (Damsar, 2011). Interaksi sosial merupakan suatu proses yang saling mempengaruhi antara dua orang atau lebih melalui suatu kontak. Kontak yang dimaksud tidak selalu bahasa namun juga dapat berupa sentuhan, gerakan, dan ekspresi wajah. Kondisi siswa yang mengalami putus sekolah ini tentunya akan berpengaruh pada perkembangan pribadi dan sosial mereka. Selain itu, hal tersebut juga berpengaruh terhadap cara mereka hidup di masyarakat. Siswa yang putus sekolah menjadi lebih sensitif dan emosional sehingga berpengaruh dalam kehidupan sosialnya.

Interaksi sosial yang baik ditentukan oleh komunikasi yang efektif untuk mencapai kehidupan bersosial. Siswa yang mengalami kesulitan untuk menyesuaikan dirinya dengan situasi sosial di lingkungan terlihat dari sikap dan perilakunya yang cenderung negatif. Siswa yang memiliki interaksi kurang baik akan menghindari suatu komunikasi dan memilih untuk diam. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam dengan siswa membuka diri, ia akan dapat menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi untuk melakukan interaksi.

Newcomb (dalam Santoso, 2010) mengatakan bahwa interaksi sosial adalah peristiwa yang kompleks, termasuk tingkah laku yang berupa rangsangan dan reaksi keduanya, yang mungkin mempunyai satu arti sebagai rangsangan dan yang lain sebagai reaksi. Interaksi sosial secara harfiah dimaknai dengan proses individu satu dapat menyesuaikan diri kepada individu lain. Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak lepas dari keterhubungan. Perilaku antar individu sadar maupun tidak sadar saling mempengaruhi, mengubah, dan memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya (Gerungan, 2004). Suatu interaksi sosial memiliki dua syarat untuk terjadi, yakni: (1) kontak sosial dimana yang dimaksud adalah hubungan antara satu individu atau lebih melalui bahasa yang saling dimengerti, dan (2) komunikasi sosial dimana adanya persamaan pandangan antara individu-individu yang berinteraksi terhadap sesuatu. Interaksi sosial yang baik bagi siswa tidak mudah terbentuk dengan sendiri melainkan butuh dukungan dari lingkungan sekitar. Sebagai contoh nyata, kehidupan bermasyarakat membutuhkan interaksi antar banyak individu seperti bergaul dengan tetangga, bergaul dengan teman, membeli buku di toko, dan sebagainya. Hal ini juga dipraktekkan dalam konstruk masyarakat terkecil yakni keluarga. Dalam keluarga juga membutuhkan interaksi satu sama lain. Dua contoh interaksi berbeda tempat ini menunjukkan betapa seringnya kita menggunakan komunikasi.

Mengambil fokus penelitian pada siswa PKBM menjadi menarik, sebab salah satu faktor kesulitan mereka untuk berkomunikasi adalah ketidakpercayaan diri. Melalui penelitian ini dapat menambah wawasan tentang bagaimana kondisi ekonomi dapat mempengaruhi keterampilan seseorang termasuk kepercayaan diri selama berinteraksi. Kondisi ekonomi ini terlihat pada kenyataan yang terjadi pada siswa PKBM bahwa masih banyak dari mereka yang disibukkan dengan aktivitas bekerja. Kesibukan ini yang

menjadi stimuli mereka bahwa kebutuhan pendidikan harus dilaksanakan dengan waktu sesingkat-singkatnya agar mereka dapat kembali bekerja.

Peneliti sadar bahwa upaya kurasi yang dilakukan tidak dapat terwujud apabila tidak ada usaha. Dukungan guru pembimbing sangat perlu dalam mendampingi siswa untuk memberikan prosedur bimbingan. Dengan demikian, bimbingan kelompok dapat dijadikan opsi untuk menstimuli agar interaksi sosial siswa lebih nampak (Soekanto, 2005). Berdasarkan pendapat Soekanto (2005) tentang bimbingan kelompok yang dapat mendorong interaksi sosial siswa nampak tersebut, maka peneliti memilih untuk menggunakan bimbingan kelompok guna mengatasi permasalahan interaksi sosial yang kurang nampak pada siswa PKBM di Surabaya. Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk mencegah timbulnya masalah yang akan datang pada siswa. Konten dalam bimbingan kelompok adalah penyampaian informasi yang menyangkut topik-topik pendidikan, profesi, masalah pribadi, dan masalah sosial yang tidak tersedia dalam kegiatan pembelajaran (Achmad Juntika, Nurihsan, 2012). Inti dari kegiatan bimbingan kelompok ada pada pemberian informasi, walaupun prosesnya tetap pembukaan, inti, dan penutup. Namun sebelum mencapai pada titik inti kegiatan, peneliti perlu mempelajari apa yang terjadi pada kelompok. Selain untuk menyamakan persepsi, proses pembiasaan dengan apa yang terjadi di dalam kelompok adalah untuk membiasakan anggota dengan pemimpin kelompoknya. Pembiasaan ini bertujuan agar terwujudnya komunikasi yang lebih ramah dan nyaman, tidak ada dinding pembatas antara pemimpin dan anggota kelompok. Meski demikian, sopan santun dalam kelompok tetap harus dijaga (Hartinah, 2009).

Peneliti menggunakan teknik yang tepat sebagai upaya pendekatan dengan anggota kelompok. Sebagaimana tujuan utama pada penelitian ini, maka perlu adanya sebuah teknik yang dapat merangsang interaksi di antara anggota kelompok. Dengan tanpa mengesampingkan tujuan penelitian serta tugas perkembangan yang didasarkan pada usia anggota kelompok, maka peneliti menggunakan teknik permainan. Sebagaimana yang diungkapkan Rici bahwa teknik permainan dalam bimbingan kelompok bertujuan untuk sebagai proses belajar mengembangkan keterampilan sosial siswa dalam mengalami pengalaman-pengalaman berinteraksi antar siswa serta melampiaskan ketegangan-ketegangan yang terjadi sehingga siswa dapat berkembang baik secara psikis, fisik maupun emosi (Rici, 2019).

Mengingat ada banyak jenis permainan yang dapat digunakan, maka peneliti mengerucutkan satu permainan spesifik untuk digunakan dalam penelitian ini, yakni permainan kerja sama. Permainan kerja sama adalah permainan dimana sekelompok individu bekerja sama untuk mewujudkan tujuan bersama. Pada permainan ini, peserta akan mendapatkan sebuah pengalaman kemudian anggota akan diminta untuk menghayati pengalaman tersebut dan merefleksikannya (Salsabela, 2013).

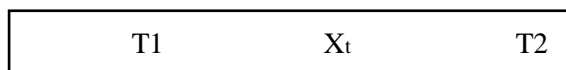
Terdapat beberapa model permainan kerja sama yang digunakan dalam penelitian ini. Di antaranya adalah permainan menggambar pola menggunakan spidol yang diikatkan ke badan sampel, dan permainan sambung karet tanpa boleh dipegang juga diimplementasikan dalam penelitian ini.

Cara ini sudah pernah digunakan sebelumnya pada penelitian yang dilakukan Salsabela pada tahun 2013 di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung menggunakan metode *one group pre-test post-test design*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan permainan efektif terhadap peningkatan interaksi sosial menginspirasi peneliti untuk menggunakan metode yang sama dengan sampel yang berbeda. Peneliti optimis bahwa terdapat kenaikan interaksi sosial pada siswa PKBM setelah diberikan bimbingan kelompok menggunakan pendekatan permainan.

Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental*. Rancangan penelitian yang dipraktekkan adalah *one group pre-test post-test* (Suryabrata, 2014). Populasi penelitian ini adalah para siswa paket A, B dan C di PKBM Mandiri Surabaya. Jumlah populasi sebanyak 50 siswa diantaranya 39 laki-laki dan 11 perempuan. Metode pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* di mana pengambilan sampel menggunakan sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiono, 2013). Berdasarkan metode tersebut didapatkan 8 orang sampel penelitian.

Berikut adalah ilustrasi desain penelitian yang digunakan:



Gambar 1.1 Gambar alur penelitian

Keterangan:

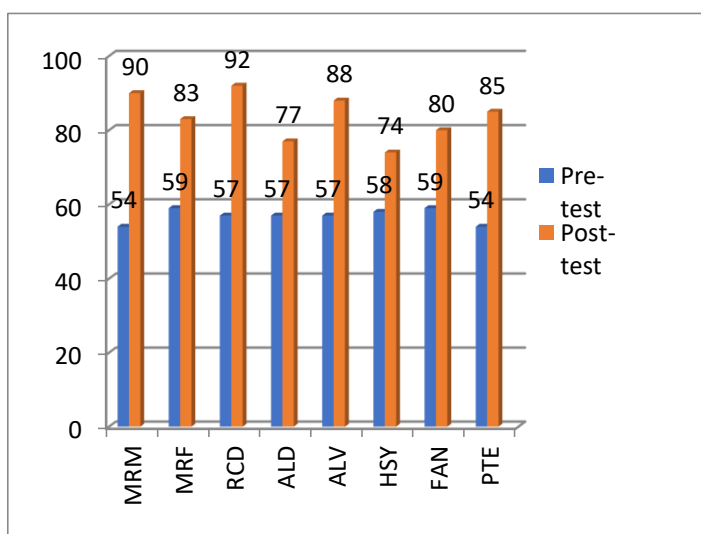
1. T1 adalah *Pre-test* untuk mengukur nilai kemampuan interaksi sosial siswa sebelum *treatment*
2. X_t adalah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama
3. T2 adalah hasil pengukuran interaksi sosial siswa untuk mengukur nilai kemampuan interaksi sosial teman sebaya setelah diberi layanan bimbingan kelompok

Langkah awal dalam melakukan penelitian adalah menyusun instrumen penelitian terlebih dahulu. Instrumen yang digunakan berformat skala Likert yang sebelumnya sudah dikembangkan oleh peneliti. Peneliti menyusun instrumen tersebut mengacu pada kisi-kisi variabel penelitian yang telah dibuat kemudian disebarluaskan kepada 50 responden. Analisis validasi menggunakan teknik *product moment* dengan hasil 47 item yang diujikan terdapat 24 item yang valid memenuhi kriteria empat aspek, antara lain komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, dan norma sosial.

Setelah instrumen telah disebarkan selanjutnya instrumen siap untuk digunakan untuk pengukuran sampel. Hasil uji *pre-test* kemudian dilakukan pengkategorian dengan tingkatan baik, cukup dan kurang. Siswa-siswa yang mendapatkan skor kurang akan diberikan *treatment* sebanyak lima kali pertemuan, yakni (1) kontrak pertemuan, (2) permainan spidol goyang, (3) permainan estafet karet, (4) permainan gerbong manusia hebat, dan (5) permainan ini kursiku, kemudian dilanjutkan dengan penutup. Setelah pelaksanaan *treatment* selesai dilakukan sampel data diukur kembali untuk mendapatkan data *post-test*. Kegiatan selanjutnya adalah analisis hasil dari pengukuran menggunakan uji Wilcoxon pada SPSS 24 for Windows 10 serta memberikan kesimpulan terhadap data yang sudah diambil.

Hasil dan Diskusi

Jika Pemberian perlakuan dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan kemudian diikuti dengan proses analisis data. Berikut adalah kenaikan hasil *pre test* dan *post test*:



Gambar 1.2 Grafik Hasil

Tabel 1.1 Hasil statistik data menggunakan SPSS

Descriptive Statistics					
	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PreTest	8	56,88	1,959	54	59
PostTest	8	83,63	6,346	74	92

Hasil dari tabel di atas menunjukkan bahwa nilai mean sebelum diberikan *treatment* adalah 56,88 dengan standard deviasinya 1,959 kemudian setelah diberikan *treatment* nilai mean naik menjadi 83,63 diikuti dengan kenaikan standard deviasinya menjadi 6,346. Maka, apabila dikalkulasi kenaikan terjadi sebanyak 31,9%. Meski belum dianalisis lebih lanjut, dapat diketahui bahwa terjadi kenaikan signifikan sebelum dan sesudah sampel diberi perlakuan. Guna mendapatkan validasi dan tingkatan kenaikan, maka selanjutnya data dianalisis dengan uji Wilcoxon menggunakan SPSS 24 for Windows 10. Berikut adalah hasilnya:

Tabel 1.2 Hasil analisis Wilcoxon

Hasil Data Kemampuan Interaksi Sosial siswa	
	PostTest - PreTest
Z	-2,524 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,012
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan tabel di atas diketahui asym. Sign (2-tailed) menunjukkan angka 0,012. Karena nilai 0,012 lebih besar dari 0,05 sebagai batas minimal untuk pernyataan signifikansi, maka dapat disimpulkan bahwa teknik permainan yang diimplementasikan dalam bimbingan kelompok agar sampel meningkat interaksi sosialnya terbukti efektif. Dalam hal ini dapat disimpulkan adanya pengaruh antara permainan yang digunakan dalam bimbingan kelompok berdampak signifikan meningkatkan interaksi sosial siswa teman sebaya di PKBM Mandiri Surabaya.

Keberhasilan penelitian ini dapat diraih karena beberapa faktor, yakni:

- Peneliti sudah mengenal kondisi lapangan tempat penelitian jauh sebelum penelitian dilakukan. Sebagaimana yang sudah diinformasikan sebelumnya bahwa peneliti juga tergabung pada organisasi *Corporate Social Responsibility* (CSR) kampus yang mengharuskan peneliti untuk melakukan bakti sosial ke tempat-tempat sejenis PKBM. Berdasarkan pengalaman organisasi tersebut, maka berhadapan dengan siswa-siswa PKBM peneliti dapat bersikap lebih tenang sebab sudah terbiasa.
- Pendekatan yang digunakan mudah ditangkap oleh para sampel. Langkah ini juga tidak meninggalkan fakta karakteristik yang disesuaikan dengan tugas perkembangan para sampel. Tentunya teknik ini meski mudah mencakup seluruh golongan tanpa melihat gender, agaknya akan sulit apabila diterapkan pada individu yang berusia dewasa. Selain tugas perkembangan, hal yang perlu disesuaikan apabila menggunakan pendekatan ini adalah pada layanan apa pendekatan tersebut dikemas. Jika digunakan untuk hal-hal yang bersifat kuratif atau yang sudah terjadi, teknik permainan kurang cocok untuk diterapkan. Mungkin akan bisa berjalan namun akan menemui kesulitan sebab untuk mengkurasi suatu hal yang sudah terjadi, bukan caranya dengan bermain. Selain itu makna dibalik permainan tersebut akan sulit ditangkap apabila tidak digunakan sebagai pendekatan preventif. Kaitannya dengan Bimbingan dan Konseling, apabila sudah ditunjukkan untuk hal kuratif maka sebaiknya tindakan yang diambil adalah proses konseling.

Melalui penelitian ini dapat diungkap pula beberapa fakta, yakni:

- a. Teknik permainan efektif untuk meningkatkan interaksi sosial. Namun peneliti beranggapan apabila memaknai lebih jauh dan mengaitkan dengan layanan bimbingan dan konseling sendiri, permainan ini dapat dimasukkan dalam segala layanan sebagai fasilitas *ice breaking* khususnya pada layanan-layanan bersifat kelompok, seperti bimbingan klasikal, bimbingan kelompok dan konseling kelompok.
- b. Masih banyak anak-anak Indonesia yang masih kesulitan akses pendidikan bahkan di kota besar yang menawarkan banyak kemudahan sekalipun. Hal tersebut sangat berbanding terbalik dengan gaya hidup *glamour* dan serba terfasilitasi yang dapat dinikmati dengan mudah di tempat lainnya.
- c. Status sosial mempengaruhi kondisi mental dan emosional individu. Hal tersebut terungkap berdasarkan hasil penelitian ini, yaitu diketahui bahwa rasa ketidakpercayaan diri pada siswa terjadi pada mereka yang memiliki latar belakang ekonomi sulit. Akan tetapi, meskipun kemiskinan mempengaruhi kondisi mental dan emosi, namun mereka tetap memiliki semangat untuk belajar.

Simpulan

Interaksi sosial penting dimiliki oleh siswa untuk mencapai keberhasilannya selama proses belajar di sekolah. Penelitian ini menunjukkan bahwa teknik permainan yang digunakan dalam bimbingan kelompok signifikan digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial pada siswa PKBM Mandiri Surabaya.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya penelitian ini didukung oleh berbagai pihak. Maka peneliti menyampaikan terima kasih kepada pihak sekolah PKBM Mandiri Surabaya, khususnya kepala sekolah dan stafnya untuk memberikan ijin dalam melaksanakan penelitian. Siswa siswi PKBM mandiri yang menjadi sampel penelitian selama pertemuan pertama hingga terakhir menjalaninya dengan bersungguh-sungguh. Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang telah membantu membimbing dalam proses pelaksanaan penelitian ini hingga selesai.

Daftar Rujukan

- Achmad Juntika, Nurihsan. (2012). *Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Damsar. (2011). *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Gerungan, W. (2004). *Psikologi Sosial*. Malang : UMM Press.
- Hartinah. (2009). *Konsep dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama.
- Rici. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerja Sama Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan dan Konseling IKIP Siliwangi Vol. 2, No.5 p-ISSN2614-4123*.
- Salsabela, A. (2013). Penerapan Permainan Kerja Sama Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Berkebutuhan Khusus di SMP Negeri 1 Gondang. *Jurnal Mahasiswa Unesa*.
- Santoso, S. (2010). *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Bandung : Refika Aditama.
- Soekanto, S. (2005). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suryabrata, S. (2014). *Metodologi Penelitian*. Raja Grafindo Persada.

Competing interests:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.
