

**Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Dalam
Meningkatkan
Hubungan Sosial Siswa**

Handono Lakstianto¹, Agus Ria Kumara²

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

Penulis Korespondensi: handono1900001149@webmail.uad.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan studi literatur dengan kajian kepustakaan yang berusaha menggambarkan peran layanan bimbingan kelompok teknik permainan dalam meningkatkan hubungan sosial siswa. Penelitian ini menggunakan studi literatur dari berbagai sumber seperti jurnal, artikel, dan dokumen yang relevan lainnya. Layanan bimbingan dan konseling memiliki fungsi untuk membantu siswa meningkatkan hubungan sosialnya yang ada pada dalam dirinya, sehingga siswa dapat melakukan penyesuaian diri dengan teman dan lingkungan sosialnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan hubungan sosial siswa. Terbukti bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan mampu untuk meningkatkan hubungan sosial, hal tersebut dikarenakan terjadinya suatu dinamika kelompok pada layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, sehingga mampu meningkatkan hubungan sosial.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Teknik Permainan, Hubungan Sosial

Pendahuluan

Layanan bimbingan dan konseling di sekolah dirancang untuk membantu individu mencapai perkembangan terbaiknya berdasarkan tahapan dan kecenderungan perkembangannya (seperti bakat dasar dan kemampuan), dari beberapa latar belakang, dan kebutuhan positif lingkungannya. Menurut (Prayitno, 2017) Layanan bimbingan kelompok dirancang agar mengembangkan keterampilan sosial siswa, terutama

keterampilan komunikasi siswa atau konseli yang diberikan oleh guru bk di sekolah, dan menolong konseli menjadi orang yang bermanfaat dalam kehidupan, dengan beberapa wawasan, sudut pandang, mengenai penentuan diri serta lingkungannya, penyesuaian dan keterampilan yang tepat. Layanan bimbingan kelompok merupakan penentu layanan untuk mengembangkan dan meningkatkan hubungan sosial antara siswa dan teman sekitarnya, sebab layanan bimbingan kelompok yaitu layanan dari konselor kepada klien untuk memberikan bantuan dalam konteks kelompok, menggunakan kekuatan kelompok untuk mencapai tujuan mengubah diri klien secara perspektif, sikap, sifat kepribadian, dan keterampilan yang memungkinkan konseli agar beranjak menyadari dirinya dengan tetap memperhatikan potensinya. Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mengembangkan motivasi kelompok, karena motivasi kelompok yaitu hubungan interpersonal yang dicirikan dengan kerjasama antar anggota kelompoknya, menyalurkan ilmu, pengalaman, dan mencapai sebuah tujuan, sehingga dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sekitarnya melalui kelompok. Kemampuan dapat dikembangkan. Salah satunya yaitu dengan teknik layanan bimbingan kelompok adalah penggunaan teknik games.

Teknik permainan dengan bimbingan kelompok ini adalah sebuah solusi sebagai refleksi akan realitas kehidupan setiap harinya dengan suasana bermain serta dibuat bertujuan tertentu sebagai bantuan konseli belajar dari pengalaman-pengalaman yang erat kaitannya dengan peraturan sosial (Nasution, 2018). Selain dari salah satu manfaat bermain yaitu sebagai pengembangan aspek sosial siswa (Suwarjo, 2012). Bermain bersama dengan teman dapat membuat siswa belajar untuk meningkatkan hubungan sosial dengan orang lain yang tidak dikenalnya serta persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut dapat diatasi. Dalam permainan itu, diharapkan siswa juga dapat paham dan mengerti tujuan dari tindakan teman lain, peka oleh ekspresi muka, suara, serta gerakan tubuh yang ditunjukkan oleh orang sekitarnya, dan dalam berkomunikasi dengan orang lain mampu memberi responnya dengan positif. Situasi ini diharapkan menarik teruntuk konseli sehingga mereka mau terlibat dalam layanan. Oleh karena itu, konseli diharapkan mampu terlibat dengan aktif dalam kegiatan dinamika kelompok yang seru, menyenangkan, dan dapat memainkan suatu peran dalam realita kehidupan nyata.

Hubungan sosial adalah hasil logis dari interaksi dalam kehidupan. Interaksi semacam ini dapat memenuhi berbagai kebutuhan hidup. Anak muda tentunya perlu dipuaskan dalam pergaulan. Agar interaksi dapat berjalan dengan lancar, remaja harus mampu berpikir, bertindak, dan bersikap sesuai dengan tuntutan lingkungan dan keberadaannya sebagai remaja. Harapan dan persyaratan ini disebut tugas pengembangan remaja. Menurut (Hurlock, 2013) Tugas perkembangan yaitu tugas yang terjadi untuk suatu masa hidup manusia tertentu, jikalau sukses maka individu bakal menuju pada tahap bahagiannya serta mengarah kepada keberhasilan pelaksanaan tugas selanjutnya. Namun, kegagalan untuk melakukannya akan mengakibatkan ketidakbahagiaan dan kesulitan dalam menangani tugas-tugas pengembangan selanjutnya. Hubungan sosial diartikan sebagai hubungan yang saling menguntungkan antar individu, saling mempengaruhi, dan dilandasi oleh kesadaran saling tolong-menolong (Harmiliya et al., 2019). Buat tercapainya proses model sosialisasi orang, kaum muda dituntut melaksanakan penyesuaiannya, diantaranya yang paling penting, sulit yaitu beradaptasi bersama pengaruh kelompok sekitar yang semakin besar, berubahnya perilaku sosialnya, kelompok sosial baru, dan suatu nilai (Hurlock, 2013).

Metode

Penelitian yang digunakan adalah studi literatur sering juga disebut studi pustaka. Studi literatur memiliki objek penelitian yang berkaitan oleh pengumpulan data pustaka, seperti artikel ilmiah, jurnal-jurnal, buku dan sumber yang pernah diterbitkan sebelumnya. Menurut (Arikunto, 2012), *literature review* yaitu sebuah penelitian yang dilaksanakan peneliti dengan mengumpulkan beberapa buku atau majalah yang relevan dengan maksud dan tujuan peneliti. Data sekunder merupakan data yang digunakan pada penelitian ini, adalah data yang sudah diolah terlebih dahulu, kemudian menganalisis, dan mendapatkan kesimpulan mengenai *literature review*. Studi ini mempunyai sifat deskriptif analisis karena isi dari studi ini adalah agar supaya memberikan deskripsi serta pemahaman bagi pembaca mengenai bimbingan kelompok teknik permainan dalam meningkatkan hubungan sosial siswa.

Hasil dan Pembahasan

Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok yaitu sebuah layanan bimbingan yang dilakukan saat lingkungan berkelompok (Prayitno, 2017). Bimbingan kelompok adalah layanan yang memuat banyak siswa memperoleh materi dari sumber-sumber tertentu (guru bk atau konselor) yang membantu menopang keseharian individu sebagai konseli, keluarga, dan masyarakat, serta untuk pertimbangan mereka mengambil sebuah keputusan (Dewa Ketut, 2018). Definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok yaitu secara berkelompok memuat banyak siswa secara bersamaan dan mendiskusikan topik umum dengan anggota kelompok melalui dinamika kelompok. Dalam dinamika kelompok tersebut, anggota yang memiliki hubungan sosial rendah akan saling berkerjasama untuk meningkatkan hubungan sosialnya (Teguh & Wicaksono, 2016). Ketua kelompok ditugaskan untuk memberi informasi serta memandu jalannya diskusi, membuat anggota kelompok akan lebih sosial dengan tujuan yang sama. Bimbingan kelompok memiliki fungsi preventif ditujukan untuk memberikan informasi, mengembangkan potensi siswa dan mengatasi munculnya permasalahan pada siswa (Gusti et al., 2019).

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Saeed, S., & Zyngier, 2012) pada artikelnya dapat ditemukan sesuatu yang melatarbelakangi pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yaitu: a). Ada siswa jika berkomunikasi kurang percaya diri, b). Komunikasi yang dilakukan oleh siswa kebanyakan sesama jenis, c). Dalam proses belajar mengajar, siswa bersikap pasif, d). Berbagai macam layanan bimbingan kelompok yang dilaksanakan. Berbagai macam bentuk bimbingan kelompok yang bisa dilaksanakan untuk menumbuhkan interaksi antar siswa diantaranya psikodrama, sosiodrama, *remedial teaching*, kegiatan berkelompok, diskusi secara kelompok, *home room*, dan masih banyak lagi macam-macam bentuk yang dapat menumbuhkan interaksi siswa.

(Prayitno, 2017) mengemukakan bahwa ada 2 tujuan dari bimbingan kelompok, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus:

1. Umum, proses perkembangan kemampuan sosial peserta didik, yaitu berkomunikasi.
2. Khusus, tujuan dari bimbingan kelompok adalah pembahasan permasalahan atau tema yang aktual. Pelaksanaan bimbingan kelompok yang intens, yang dapat mendorong untuk mengembangkan pikiran, persepsi, perasaan, wawasan serta sikap yang terwujud dalam perilaku yang lebih baik.

Tahapan Bimbingan Kelompok

Menurut (Prayitno, 2017) secara ringkas ada 4 tahap dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, yaitu :

1. Tahap pembentukan, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu menjelaskan pengertian serta tujuan dinamika kelompok untuk pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, menjelaskan asas-asas dan cara-cara dinamika kelompok, saling memperkenalkan diri masing-masing anggota kelompok serta diselingi oleh games untuk penghangatan dan keakraban anggota.
2. Tahap peralihan,
Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah kegiatan pada tahap selanjutnya dijelaskan. Mengamati para anggota kelompok apakah anggota sudah bersedia memasuki kegiatan berikutnya, serta pembahasan kelompok.
3. Tahap kegiatan, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah pada kelompok bebas secara bebas anggota kelompok mengungkapkan masalah atau topik bahasannya. Lalu pada kelompok tugas suatu topik dan masalah diungkapkan oleh pemimpin kelompok, menetapkan masalah dan topik yang dibahas dahulu. Dan pada kelompok tugas pemimpin kelompok dan anggota kelompok bertanya jawab tentang suatu yang tidak jelas yang relevan dengan topik yang diungkapkan oleh pemimpin kelompok, bila perlu ada selingan kegiatan, dan anggota kelompok membahas secara tuntas akan masalah tersebut.
4. Tahap akhir, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu pemimpin kelompok mengungkapkan proses akan berakhir, anggota dan pemimpin kelompok

mengungkapkan kesan pesan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan, serta harapan dan kegiatan lanjutan.

Kelebihan dan Kelemahan Bimbingan Kelompok

Dalam bimbingan kelompok terdapat kelemahan dan kelebihan masing-masing. Kelebihan bimbingan kelompok yaitu anggota mudah membahas permasalahan yang dialami, terciptanya dinamika kelompok yang memudahkan anggota kelompok dalam meningkatkan motivasi belajar. Sedangkan untuk kelemahan dari bimbingan kelompok ini sendiri yaitu, adanya anggota kelompok yang merasa kesulitan dalam mendapatkan perhatian yang sama ketika terdapat anggota kelompok yang dominan (Amalia DP, 2018).

Teknik Permainan Dalam Bimbingan Kelompok

Ada bermacam-macam teknik yang bisa dilakukan untuk pelaksanaan, diantaranya permainan, *home room*, *problem solving*, diskusi kelompok, pemberian informasi, bermain peran, dan karya wisata. (Suwarjo, 2012) mengungkapkan bahwa penggunaan teknik permainan dapat dilakukan untuk pelayanan bimbingan, bermain dan seni berguna dalam pekerjaan guru bimbingan dan konseling karena:

1. Dengan bermain merupakan cara untuk berkomunikasi, karena biasanya siswa tidak mempunyai kemampuan untuk bertanya, menolong dan membantu permasalahan tersebut.
2. Media bermain merupakan satu cara bantuan untuk siswa dalam membangun sikap untuk dirinya dan mengekspresikan perasaannya.
3. Mengklarifikasi perasaan dan meningkatkan tingkah laku merupakan strategi untuk membangun hubungan.
4. Tipe tingkah laku terbatas.

Dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling permainan secara tidak langsung memberikan pelajaran kepada siswa terhadap permainan yang dilakukan. Sehingga siswa lebih mengerti tujuan dan maksud diberikannya permainan ini untuk bahan refleksi diri siswa dan terdapat pemaknaan didalamnya. (Suwarjo, 2012) mengemukakan hal yang

harus diperhatikan dalam pelaksanaan permainan agar berjalan dengan lancar dan sesuai tujuan yaitu:

1. Sebelum permainan, sebelum dilaksanakannya proses permainan, tujuan dan maksud permainan sebaiknya disiapkan terlebih dahulu, dalam layanan bimbingan dan konseling hal ini pun tertuang, selanjutnya bahan apa saja yang akan dipakai, jika dalam dilaksanakannya permainan memakai bahan yang diperlukan. Bagaimana kondisi tempat yang akan digunakan, bagaimana kondisi siswa yang melaksanakan permainan, diantaranya seperti usia, kesehatan, dll. Selanjutnya jenis permainan apakah yang akan dilaksanakan, bersifat di dalam ruangan atau di luar ruangan, berbahaya ataupun tidak, menggunakan media yang sulit ataupun mudah, tanpa menggunakan media atau multimedia yang lain, dan membentuk kelompok.
2. Dalam Permainan, ketika permainan sedang berlangsung, reaksi atau respon setiap peserta harus diperhatikan oleh konselor, bagaimana hubungan mereka dengan peserta lain, durasi waktu dalam permainan, ketersediaannya waktu, serta secara bersama-sama mengungkapkan makna ataupun refleksi kegiatan yang telah dilakukan.

Dapat dipahami bahwa berdasarkan penjelasan tersebut ada berbagai hal yang perlu diperhatikan permainan layanan yakni sebelum permainan, dalam permainan hal apa saja yang terkait ketika dilaksanakannya permainan.

Menurut (Anita Dewi Astuti, Sugiyo, 2013) banyak fungsi dalam layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan tujuan ingin dicapai dapat terfokuskan, dan dapat terbangunnya suasana layanan bimbingan kelompok lebih menyenangkan sehingga konseli tidak bosan dalam mengikuti layanan. Efektifnya teknik permainan sudah diyakini dan dapat mengembangkan potensi peserta didik sesuai dengan kebutuhannya untuk melakukan komunikasi dengan lingkungan sekitarnya.

Hubungan Sosial

Hubungan sosial adalah cara bagi individu untuk beradaptasi dengan norma, etika, dan tradisi kelompok. Mengintegrasikan diri ke dalam satu kesatuan komunikasi dan saling kerja sama. Hubungan sosial yaitu bagaimana simbiosis mutualisme yang saling menguntungkan antar individu, saling berpengaruh, serta dilandaskan kesadaran untuk tolong-menolong (Harmiliya et al., 2019). Secara garis besar dipahami bahwa hubungan sosial yaitu bagaimana reaksi individu terhadap lingkungan sekitarnya dan bagaimana mereka mempengaruhi diri mereka sendiri baik norma, moral, dan tradisi kelompok.

Hubungan sosial adalah suatu interaksi yang bersifat dinamis menautkan hubungan antar orang perorangan, kelompok dengan kelompok. Jika terdapat 2 individu saling bertemu, pada saat itu juga interaksi sosial dimulai. Berbicara, jabat tangan, atau bisa juga saling bermusuhan. Maka inilah yang dinamakan bentuk interaksi sosial. Karena itu setiap orang sadar terdapat pihak lain yang menyebabkan mereka merubah perasanya atau syaraf orang yang bersangkutan, walaupun jika bertemu tidak saling sapa, tidak saling berbicara, interaksi sosial itu telah terjadi.

Bukan hanya sekadar adanya hubungan ataupun kontak antar individu saja pada interaksi sosial, akan tetapi pada interaksi sosial juga terdapat individu yang merespons dan memperhatikan kepada individu lain yang memperhatikannya juga terhadap individu awal (Ni Desak Made Santi Diwyarthi, 2021). Pada proses interaksi sosial, individu mencoba bagaimana bertahan dalam keseimbangan yang dapat diterima antara jarak yang canggung dan menyenangkan, interaksi sosial adalah proses 2 arah dimana individu masing-masing saling berpengaruh serta mempengaruhi. Terdapat proses memperhatikan serta saling menerima memberikan respon dalam interaksi sosial (Ni Desak Made Santi Diwyarthi, 2021).

Penyesuaian diri yang bagus sangat dibutuhkan dalam hubungan sosial, agar kita mudah untuk berteman dengan individu lain, sebuah hakikatnya dalam penyesuaian diri sosial. Menghargai orang lain, berteman dengan benar, serta menghargai sebuah integritas pribadi dan nilai-nilai sesama manusia itulah yang dinamakan bergaul dengan baik dan

benar (Yustinus Semium, 2006). Kita tidak hanya jadi penonton pasif dalam kehidupan, harus juga memberi perhatian aktif kepada orang lain, serta mengembangkan perasaan kasihan, empati, simpati yang tulus. Diperlukan perhatian tulus, harapan, kekecewaan, ambisi, dan kegagalan orang yang hidup bersama kita dalam kesadaran sosial (Yustinus Semium, 2006).

Banyak dirumuskan secara berbeda dalam keterampilan hubungan sosial, baik itu intrapersonal dan interpersonal, pemahaman diri, skill individu dan skill sosial. Pada 3 rumusan tersebut mempunyai pengertian dan tujuan yang sama yaitu menggambarkan dengan penciptanya, kompetensi antara hubungan pribadi dan sosialnya dengan lingkungan sekitarnya yang didasarkan adanya sebuah komitmen. Dalam kesatuan kedua hubungan pribadi dan sosial sangat tidak mudah dipisahkan, oleh karenanya jika disatukan maka akan lebih bermakna.

Cakupan Hubungan Sosial

Cakupan hubungan sosial dalam penelitian ini meliputi 5 indikator yakni mempunyai sahabat, dapat dipercaya atas tanggung jawabnya, mempunyai penyesuaian sosial yang bagus, dapat berinteraksi dengan individu lain, dan memiliki keterampilan sosial yang baik.

1. Mempunyai Sahabat, Dalam proses berkembangnya remaja, terdapat kemampuan saling memahami antar individu. Remaja memahami bahwa individu lain dipandang unik, dalam arti sifat pribadinya atau perasaannya. Dari pemahaman tersebut akan mendorong remaja untuk dapat menjalin hubungan sosial yang erat dengan sahabatnya. Didalam hubungan persahabatannya, remaja tentu lebih memilih yang mempunyai kualitas yang sama dengan dirinya yang meliputi sikap, nilai, minat, dan kepribadiannya. Berkembangnya konformitas remaja akan berdampak positif bahkan negatif untuk dirinya (Yusuf, 2010)
2. Dapat dipercaya atas tanggung jawabnya, dalam hal ini, dibutuhkan *respect* terhadap lingkungan sekitar tempat bergaulnya, mengetahui dan melaksanakan etika serta cara-cara bergaul. Dalam pergaulannya, remaja akan diterima sangat minim oleh kesanggupan atas rasa sikap menghormati orang lain, maka ini

penting dalam sebuah keberhasilan individu pada aktivitas sosialnya. Pola pikir, penampilan, pakaian, raut muka, perlu ditunjukkan untuk memperlihatkan sikap rasa hormat kepada individu lain. Pentingnya lagi, dengan adanya rasa tersebut yang memungkinkan individu untuk saling mempercayai, saling berdiskusi, memecahkan pemecahan atas persoalannya, ataupun mencari orang yang bisa membantu untuk memecahkan permasalahannya

3. (Yusuf, 2010) Mengemukakan bahwa mempunyai penyesuaian sosial yang bagus dapat didefinisikan sebagai suatu kemampuan merespons realitas sosial secara tepat, relasi, dan situasi. Baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat, anak muda dituntut memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan.
4. Dapat berinteraksi dengan individu lain, mempunyai makna yang penting bagi remaja, pasalnya remaja mayoritas menghabiskan waktunya untuk bergaul dengan teman sekitarnya. Dengan berinteraksi dengan individu lain, remaja akan belajar bagaimana hubungan timbal balik secara simetris (Desmita, 2011).
5. Memiliki keterampilan sosial yang baik, keterampilan tersebut meliputi keterampilan memecahkan suatu masalah, keterampilan berkomunikasi, keterampilan mengelola perasaan dan impuls-impuls, mengukur karakter diri sendiri dan orang lain, serta membangun rasa saling percaya. Aspek-aspek dari keterampilan sosial yaitu dapat bekerja sama dengan orang lain, kemampuan mencegah pertikaian, kemampuan memberikan dukungan emosi, kemampuan asertif, kemampuan terbuka, kemampuan empati, dan kemampuan untuk inisiatif.

Faktor-Faktor Yang Menentukan Keterampilan Hubungan Sosial

Terbentuknya keterampilan sosial pada anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, tidak secara tiba-tiba (Sulistiana, 2011). Hubungan sosial ini terdapat faktor penentu dalam keterampilannya, dan juga melihat bagaimana seorang konselor mengatur faktor tersebut, yang dapat membantu dalam meningkatkan keterampilan hubungan sosial konseli. Yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial ada 4 faktor, yaitu:

1. Faktor lingkungan keluarga, dalam mendapatkan pendidikan dan kehidupannya, keluarga sebagai tempat utama dan pertama untuk anak. Kepuasan secara psikis

yang dialami oleh anak pada keluarga akan sangat menentukan sikap terhadap lingkungan sekitarnya, seperti anak yang dibesarkan dalam perceraian atau broken home, dimana anak tersebut tidak mendapat hak yang cukup, dan sangat sulit untuk perkembangan keterampilan bersosialnya. Kurangnya saling pengertian, tidak mampu melakukan penyesuaian dengan diri dan tuntutan dari orangtua dan sanak saudaranya, tidak mampu melakukan komunikasi yang baik, tidak mampu untuk mandiri, tidak mampu menerima saudaranya, tidak mampu saling bekerja sama, dan tidak mampu memproses hubungan yang sehat.

Yang terpenting sebagai perhatian orang tua yaitu, menumbuhkan sikap yang demokratis suasana keluarga, sehingga terjalin komunikasi yang sehat dengan orang tua dan sanak saudaranya. Dengan terciptanya timbal balik adanya komunikasi anak dengan orang tua, maka dalam mengatasi permasalahan yang muncul mudah diselesaikan. Jika dalam melakukan komunikasi secara dingin, kaku, tertekan, akan muncul masalah yang panjang sehingga kondisi menjadi sangat panas, penuh emosi, dan dapat merusak hubungan sosialnya.

2. Lingkungan, sejak dini, seharusnya anak sudah dikenalkan dengan lingkungan. Termasuk rumah atau lingkungan sosial, termasuk juga lingkup keluarga, lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar. Dikenalkannya lingkungan, maka anak akan tahu ia tidak hanya punya orang tua dan sanak saudara saja, tetapi mengetahui bahwa ia memiliki lingkungan sosial yang sangat luas bagi kehidupannya (Ni Desak Made Santi Diwyartha, 2021).
3. Faktor pengaruh pengalaman sosial awal, pengalaman sosial awal sangat menentukan perilaku kepribadian selanjutnya. Perilaku kepribadian ditentukan pengalaman sosial awal. Anak akan mencari pengalaman yang sama pada tahap sosial setelahnya yang dipengaruhi oleh faktor bahagiannya. Oleh karenanya, sikap pola perilaku tersebut tetap, hendaknya diletakkan oleh dasar yang baik untuk pada tahap awalan setiap individu. Menjadi seorang guru, orang tua, maupun orang dewasa harus tanggung jawab pada lingkungan sosial yang sehat, tidak diperkenankan menjerumuskan anak kepada lingkungan sosial yang tidak sehat, yang mengakibatkan rusaknya penyesuaian dan perilaku dalam diri anak untuk kehidupan kedepannya.

4. Kepribadian, tidak merupakan suatu yang turun-temurun suatu kepribadian individu, kepribadian merupakan hasil dari suatu proses interaksi sosial, namun secara fundamental seluruh pola budaya yang ada pada individu dengan individu yang di dalam, baik itu secara materi maupun non materi, sosial atau individual. Kemampuan anak untuk menyesuaikan diri juga dipengaruhi oleh kepribadiannya. Agar anak dapat bereaksi dengan wajar dan normal, maka lebih baik diajarkan bagaimana paham akan diri sendiri meliputi kelebihan dan kekurangannya dengan harapan dapat mampu dalam pengendalian emosi yang normal. Tugas dari orang tua serta para pendidik untuk mempermudah individu menyesuaikan diri dengan lingkungannya adalah pembekalan kepada individu untuk membiasakan menerima diri sendiri, orang lain, dan dapat mengakui segala kesalahan yang dilakukannya. Dengan melakukannya, sehingga individu tidak akan kaget jika menerima kritikan baik dari perorangan maupun kelompok, serta mudah bergaul dan punya solidaritas yang tinggi sehingga mudah diterima dalam lingkungan sosialnya (Thalib, 2010).

Dari berbagai macam faktor yang telah dijelaskan tersebut, maka dapat disimpulkan faktor yang berpengaruh dalam perkembangan keterampilan sosial pada diri individu yaitu faktor dalam lingkup keluarga, faktor lingkungan, faktor pengalaman sosial awal, dan faktor kepribadian. Anak akan mampu mempunyai keterampilan sosial yang baik jika anak tersebut ditempatkan di lingkungan sosial yang sehat pula. Dibeekali keterampilan yang benar, dengan begitu mempermudah anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya serta mempunyai rasa percaya diri yang tinggi pula hingga dapat menambah relasi sosialnya (Sulistiana, 2011).

Keterampilan Hubungan Sosial Yang Terjadi Pada Siswa

Syarat terjadinya interaksi sosial ada 2 yaitu terdapat komunikasi dan terdapat kontak sosial, jika tidak ada 2 syarat tersebut maka tidak akan terjadi suatu interaksi sosial (Sulistiana, 2011). Kontak berlangsung jika adanya hubungan secara jasmani, sebuah gejala sosial tidak membutuhkan hubungan jasmani, maka dari itu individu dapat diadakannya hubungan dengan pihak lainnya.

Berlangsungnya kontak sosial ada 3 cara yakni: (1) perorangan, contohnya ada seorang anak yang belajar dari kebiasaan orang tuanya. Terjadi melalui suatu proses sosialisasi, dimana mempelajari suatu norma atau nilai dimana ia berada. (2) perorangan dengan kelompok tertentu begitu juga sebaliknya, contohnya individu yang merasakan adanya norma yang berlawanan di lingkungan masyarakat, atau bila ada suatu partai tertentu yang memaksakan para anggota partai untuk menyesuaikan pemahannya. (3) kelompok manusia dengan kelompok manusia yang lain. misalnya ada 2 parpol yang bekerja sama untuk saling mengalahkan parpol dalam pemilu. Maka terjadilah kontak yang tidak semata-mata dari suatu perbuatan, tetapi dari respon perbuatan itu.

Remaja akan mengembangkan pergaulan dan interaksinya dengan lingkungan sekitar dengan luas dibandingkan di masa sebelumnya, untuk itu maka perlu keterampilan berhubungan dengan orang lain dengan baik agar pergaulannya juga berjalan dengan baik pula. Pada usia remaja, hubungan sosial yang terjadi:

- a. Hubungan siswa dengan orang tuanya, kesulitan berkomunikasi adalah suatu permasalahan penting yang dialami oleh orang tua dengan anak yang sudah bertumbuh dewasa (SMP). Terkadang anak tidak mau bercerita tentang masalah yang dialami kepada orang tuanya, bahkan terkadang masalah yang mereka alami ditutup-tutupi kepada orang tuanya.
- b. Hubungan siswa dengan sekolah, tidak ada alasan meskipun berbeda agama, suku, bangsa, dan ras sekalipun dalam pendidikan untuk mengembangkan dan membentuk jiwa sosial dengan sesama manusia. Harus dituntut untuk penyesuaian diri dalam lingkungan sosial yang berbeda. Anak dijanjikan oleh sekolah tentang apa yang ingin mereka raih nantinya. Siswa dibimbing serta diarahkan untuk ikut pola berperilaku seperti orang dewasa yang meliputi cara ritual tertentu, tari, nyanyiannya, dan lain-lain. Semuanya merupakan wujud dari budaya masyarakat yang berlaku. Dengan menerapkan seperti demikian, anak akan terbiasa untuk berperilaku sopan kepada orang tua, menghormati, serta patuh pada norma yang berlaku.
- c. Hubungan siswa dengan guru, guru adalah orang yang erat kaitannya dengan remaja. Dilihat dari sudut pandang remaja, guru adalah cerminannya dari luar.

Remaja mempercayai jika guru adalah gambaran sosialnya yang mereka harapkan sebagai contoh dari keseluruhan dari lingkungannya. Idealnya, seorang guru harus punya karakteristik tertentu, salah satunya yaitu harus mampu menjadi model identifikasi dirinya, menjadi panutan siswa, serta menjadi suri tauladan konsultan bagi siswa, senada dengan harapan agar guru harus mampu menjadi suri tauladan yang baik bagi siswa dan masyarakat dengan selalu memperlihatkan perbuatan dan sikapnya yang baik serta berintegritas. Guru harus paham akan latar belakang sosial siswanya untuk menghindari diskriminasi.

Harus dapat memahami serta mendorong proses sosialisasinya siswa di sekolah. Jika guru dapat menguasai perannya secara efektif dan optimal dalam mengembangkan sosialisasi terhadap siswanya yang memungkinkan siswa akan lebih mudah beradaptasi dengan siswa lainnya dan akan mempermudah kegiatan belajar mengajar di kelas serta berinteraksi aktif di lingkungan sekolah, keluarga, maupun di masyarakat sekitar

- d. Peranan kelompok sebaya dalam kehidupan siswa remaja, peranan kelompok sebaya merupakan hal yang urgent, berguna, dan berpengaruh terhadap perilaku serta pandangan dalam diri remaja. Sebab, pada masa ini siswa sedang mengusahakan terbebas dari keluarganya atau tidak menggantungkan kepada orang tuanya. Tetapi, disaat yang bersamaan, remaja takut akan kehilangan rasa nyaman yang ia peroleh pada masa anak-anak. Siswa menganggap bahwa temannya bermain mudah dalam membantu ia untuk persiapan menuju kematangan emosional yang dapat menyelamatkan dari masalah sosial dan batinnya. Siswa dengan temannya akan menjumpai bermacam-macam nilai dan norma yang beda, atau bahkan bertentangan dengan nilai yang mereka anut dalam keluarganya. Melalui kelompok sebayanya, siswa akan kenal dirinya sendiri
- e. Hubungan siswa dengan orang dewasa, pada dasarnya siswa lebih senang pada orang yang terkenal, pimpinan, pejabat pemerintah maupun para pemuka agama yang paham akan kebutuhan dan keadaan siswa yang dalam proses untuk mencari jati dirinya, mengusahakan mendapat perhatian dan penerimaan oleh orang yang terpandang tersebut. Bisa jadi orang terpandang tersebut menjadikan suri tauladan

ataupun idola dalam hidup mereka. Tetapi, jika tahu orang yang diidolakannya punya suatu kekurangan, maka mereka akan kecewa serta menunjukkan sikap yang tidak baik dengan mencemari namanya. Tidak jarang pula mereka melakukan hal yang tidak senonoh, seperti tawuran, mengganggu orang lain, malas bersekolah dan terlibat suatu penyimpangan.

1. Teknologi game simulasi dapat meningkatkan kemampuan komunikasi sosial peserta didik SMP. Penelitian ini menggunakan populasi peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 1 Jati Agung Lampung Selatan dengan jumlah 32 siswa. Dengan pengambilan sampel yang dilakukan yaitu purposive sampling. Dilakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Dengan menggunakan taraf signifikansi Wilcoxon $p = 0,012 < 0,05$ hasil analisis datanya menunjukkan bahwasannya H_a diterima dan H_0 ditolak. 81,75 diperoleh pada pre-test dan 128,38 pada post-test. Berdasarkan hasil penelitian, setelah menggunakan teknologi game simulasi untuk bimbingan kelompok, keterampilan interaksi sosial siswa mengalami peningkatan (Choiriyah, 2020).
2. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Indraswari & Pratiwi, 2013) berjudul “Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerja Sama Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas X-1 SMA Negeri 3 Lamongan”. Rancangan penelitiannya pre-test and post-test one group design dengan penelitian kuantitatif. Subjeknya dari penelitian ini yaitu 6 siswa kelas X-1 SMA Negeri 3 Lamongan yang ditemukan memiliki skor kemampuan interaksi sosial yang minim, dapat diketahui setelah melalui angket pada pengukuran awal (pre-test). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket kemampuan interaksi sosial siswa yang dikumpulkan dengan angket dan teknik analisis data yang digunakan statistik non parametrik dengan Uji Tanda (Sign Test). Setelah dianalisis dengan menggunakan uji tanda, dapat diketahui $t_{tabel} = 0,016$ lebih kecil dari α sebesar $5\% = 0,05$. Mendapatkan kesimpulan adanya perbedaan kemampuan interaksi sosial pretest dan posttest penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama. Didasarkan oleh

- perhitungan diatas mean pre-test sebesar 149,83, mean post-test sebesar 197,66 dan selisish antara mean pre-test dan post-test sebesar 47,83. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Dalam hal ini hipotesis penelitian yang berbunyi “Bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas X-1 SMA Negeri 3 Lamongan” diterima.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Rici & Alawiyah, 2019) membuktikan bahwa teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan keterampilan sosial pada siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Setelah diuji, dapat diketahui nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasilnya dengan rata-rata skor keterampilan sosial sebelum diberikan perlakuan adalah 87,1 dan setelah diberikan perlakuan teknik permainan kerjasama dalam meningkatkan keterampilan sosial pada siswa cenderung meningkat dengan angka 126. Maka mendapat kesimpulan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil pretest dengan posttest berarti adanya pengaruh dalam penerapan teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan keterampilan sosial pada siswa kelas VIII B di SMP Negeri 2 Batujajar Kabupaten Bandung Barat.
 4. Penelitian oleh (Fitriyah & Mustofa, 2019) yang membuktikan bahwa ada peningkatan interaksi sosial setelah dilakukan teknik permainan gobak sodor dalam layanan bimbingan kelompok kepada anak autis. Penelitian yang digunakan penelitian kuantitatif dengan desain subjek tunggal tipe AB. Hasilnya menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan interaksi sosial anak setelah menerapkan bimbingan kelompok dengan permainan gobak sodor, penelitian ini menemukan temuan baru yang melibatkan partisipasi anak dalam membangun interaksi dengan anak autis. Merupakan hal yang positif bagi dua kelompok yaitu anak autis dan anak normal yang mengikuti layanan.
 5. Penelitian lain membuktikan bahwa ada pengaruh dalam layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan terhadap pengendalian emosi siswa jenjang SMP. Subjek dari penelitian ini adalah siswa MAS Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan. Instrumen yang digunakan yakni angket yang terdiri dari 40 item tentang pengendalian emosi siswa dengan keseluruhan angket sudah

divalidasi oleh dosen yang paham dengan instrumen penelitian (angket). Dan angket tersebut sebanyak 30 setelah uji validitas dan reabilitas. Uji normalitas merupakan teknik analisis data yang digunakan, homogenitas serta uji hipotesis dengan menggunakan rumus t-test (Nasution, 2018).

Melalui studi literatur dengan menganalisis berbagai sumber referensi seperti, buku, artikel, jurnal dan karya ilmiah maka dapat diperoleh bahwa bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan dapat meningkatkan hubungan sosial siswa. Hal ini dikarenakan dalam bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan memanfaatkan dinamika kelompok dalam membahas suatu topik maupun permasalahan anggota kelompok dikemas dengan permainan. Bimbingan kelompok ada 4 tahap, yaitu (1) Tahap pembentukan, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menjelaskan pengertian dan tujuan dinamika kelompok untuk pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, menjelaskan asas-asas dan cara-cara dinamika kelompok, saling memperkenalkan diri masing-masing anggota kelompok serta diselingi oleh games untuk penghangatan dan keakraban anggota. (2) Tahap peralihan, Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah kegiatan pada tahap selanjutnya dijelaskan. Mengamati para anggota kelompok apakah anggota sudah siap memasuki kegiatan berikutnya, serta membahas suasana kelompok. (3) Tahap kegiatan, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah pada kelompok bebas secara bebas anggota kelompok mengungkapkan masalah atau topik bahasannya. Lalu pada kelompok tugas suatu topik dan masalah diungkapkan oleh pemimpin kelompok, menetapkan masalah dan topik yang dibahas dahulu. Dan pada kelompok tugas pemimpin kelompok dan anggota kelompok bertanya jawab tentang suatu yang belum jelas yang relevan dengan topik yang diungkapkan oleh pemimpin kelompok, bila perlu ada selingan kegiatan, dan anggota kelompok membahas secara tuntas akan masalah tersebut. (4) Tahap pengakhiran, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu pemimpin kelompok mengungkapkan proses akan berakhir, anggota dan pemimpin kelompok mengungkapkan kesan pesan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan, serta harapan dan kegiatan lanjutan.

Bimbingan kelompok dengan teknik permainan perlu memperhatikan 2 hal yaitu: (1) sebelum permainan, sebelum dilaksanakannya proses permainan, tujuan dan maksud permainan sebaiknya disiapkan terlebih dahulu, dalam layanan bimbingan dan konseling hal ini pun tertuang, selanjutnya bahan apa saja yang akan dipakai, jika dalam dilaksanakannya permainan memakai bahan yang diperlukan. Bagaimana kondisi tempat yang akan digunakan, bagaimana kondisi siswa yang melaksanakan permainan, diantaranya seperti usia, kesehatan, dll, selanjutnya jenis permainan apakah yang akan dilaksanakan, bersifat di dalam ruangan atau di luar ruangan, berbahaya ataupun tidak, menggunakan media yang sulit ataupun mudah, tanpa menggunakan media atau multimedia yang lain, dan membentuk kelompok. (2) Dalam Permainan, ketika permainan sedang berlangsung, reaksi atau respon setiap peserta harus diperhatikan oleh konselor, bagaimana hubungan mereka dengan peserta lain, durasi waktu dalam permainan, ketersediaannya waktu, serta secara bersama-sama mengungkapkan makna ataupun refleksi kegiatan yang telah dilakukan.

Dengan menggunakan teknik permainan, siswa yang sebelumnya tidak dapat menjalin hubungan sosial yang bagus bisa meningkatkan hubungan sosial yang ada pada dalam dirinya, sehingga siswa dapat menyesuaikan dirinya dengan teman dan lingkungan sekitarnya. Dari hasil penelitian terdahulu yang sudah dilakukan tersebut maka dapat diketahui bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan terbukti dapat meningkatkan hubungan sosial, cara komunikasi, interaksi, kematangan sosial, serta keterampilan sosialnya.

Kesimpulan

Banyak faktor menjadi penentu hubungan sosial diantaranya faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan, faktor pengaruh pengalaman sosial awal, dan faktor kepribadian. Bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan dapat meningkatkan hubungan sosial siswa. Hal ini dikarenakan dalam bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan memanfaatkan dinamika kelompok dalam membahas suatu topik maupun permasalahan anggota kelompok dikemas secara menarik menggunakan permainan. Dari

PROSIDING

Seminar Antarangsa Bimbingan Dan Konseling
Universitas Ahmad Dahlan
Sabtu, 27 Agustus 2022

hasil studi literatur dengan menganalisis berbagai sumber referensi seperti, buku, artikel, jurnal dan karya ilmiah maka mendapat kesimpulan bahwa bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan dapat meningkatkan hubungan sosial siswa.

Daftar Referensi

- Amalia DP, Y. Y. (2018). Penggunaan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *jurnal.fkip.unila.ac.id*.
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ALIB/article/view/16293>
- Anita Dewi Astuti, Sugiyo, S. (2013). MODEL LAYANAN BK KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN (GAMES) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA. *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 2, 1.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.
- Choiriyah, N. (2020). *Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas VIII di SMP NEGERI 1 Jati Agung*. <http://repository.radenintan.ac.id/9395/1/PUSAT.pdf>
- Desmita. (2011). *Psikologi Perkembangan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Dewa Ketut, S. (2018). *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Rineka Cipta.
- Fitriyah, F. K., & Mustofa. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Bimbingan Kelompok terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Anak Autis. *Education and Human Development Journal*, 4(2), 13–20.
- Gusti, I., Rinjani, A., Suranata, K., & Gading, I. K. (2019). Application of Modeling and Aversi Technique to Develop Self-Achievement Students of Vocational Schools. *Bisma The Journal of Counseling*, 3(1), 7–17.
<https://doi.org/10.23887/BISMA.V3I1.17935>
- Harmiliya, R., ... M. M.-I. J. of, & 2019, undefined. (2019a). Pola Relasi Sosial Teman Sebaya Ditinjau dari Penggunaan Media Sosial Pada Siswa. *journal.unnes.ac.id*, 8(1). <https://doi.org/10.15294/ijgc.v8i1.19153>
- Hurlock, E. B. (2013). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan*. Erlangga.

- Indraswari, F., & Pratiwi, T. (2013). PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN KERJA SAMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS X-1 SMA NEGERI 3 LAMONGAN. *Jurnal BK UNESA*.
- Nasution, H. P. P. (2018). *Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Terhadap Pengendalian Emosi Siswa Di MAS Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan*.
- Ni Desak Made Santi Diwyarthi, D. P. D. A. L. (2021). *Psikologi Sosial*. Widina Bhakti Persada.
- Prayitno. (2017). *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Ghalia Indonesia.
- Rici, O. T. W., & Alawiyah, T. (2019). LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN KERJASAMA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 2(5), 171–180.
- Saeed, S., & Zyngier, D. (2012). *How Motivation Influences Students Engagement: A Qualitative Case Study*. Monash University.
- Sulistiana, 1301405060. (2011). *Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Juwana Tahun Pelajaran 2009/2010*.
- Suwarjo. (2012). *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan. Konseling*. Paramitha Publishing.
- Teguh, M., & Wicaksono. (2016). *Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 16 Surabaya*.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/17573>
- Thalib, S. B. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Kencana.
- Yustinus Semium. (2006). *Kesehatan Mental 1*. Kanisius.

Yusuf, S. (2010). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*.

http://repo.unikadelasalle.ac.id/index.php?p=show_detail&id=5804&keywords=