

PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL SISWA TERISOLIR MENGGUNAKAN GAME PUZZLE

IMPROVING THE SOCIAL INTERACTION OF THE ISOLATED STUDENTS BY USING THE PUZZLE GAMES AT SMA NEGERI 1 SEDAYU

Oleh : Farida Destiana, Bimbingan dan Konseling, fakultas Ilmu pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
farida.destiana2015@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatabelakangi oleh adanya masalah interaksi sosial siswa yaitu masalah siswa terisolir di SMA Negeri 1 Sedayu. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan interaksi sosial siswa terisolir dengan menggunakan *games puzzle*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*) dengan menggunakan model dari Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Tindakan yang dilakukan berupa bimbingan kelompok dengan metode *games puzzle* yang dilakukan oleh siswa terisolir. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswa terisolir yang berjumlah 6 orang dan berasal dari siswa kelas X. Data dikumpulkan menggunakan sosiometri, instrumen skala interaksi sosial siswa yang telah diuji validitas oleh *expert judgement* dan validitas isi. Dilakukan juga uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* dengan tingkat reliabilitas sebesar 0,882. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *games puzzle* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa terisolir di SMA Negeri 1 Sedayu. Penelitian ini dilakukan dalam dua kali siklus tindakan dimana pada setiap siklus mengalami peningkatan skor. Rata-rata peningkatan skor yang terjadi pada siklus I sebesar 5,83%. Rata-rata peningkatan skor yang terjadi pada siklus II sebesar 36,83%. Sedangkan rata-rata peningkatan pada siklus I dan siklus II adalah 20,62%. Hal ini menunjukkan bahwa pada masing-masing siklus telah menunjukkan adanya peningkatan skor yang terjadi. Pada siklus II, penelitian dicukupkan karena siswa telah mencapai skor kriteria keberhasilan tindakan yaitu skor ≥ 90 atau dalam kategori tinggi.

Kata kunci: interaksi sosial, siswa terisolir, *games puzzle*

Abstract

The student's social interaction problem was the background of this research, which the isolated students are the common problem at SMA Negeri 1 Sedayu. The aim of the research is to improve the social interaction of the isolated students by using the puzzle games. This research is an action research that used the Kemmis and Mc. Taggart model, that composed of planning, action, observation and reflection. The action used the group guidance and the puzzle game was the method, and performed by the isolated students. The subject of this study was the isolated students totaled 6 students and came from the 10th grader. The data was collected by using sociometry, the instrument used the scale of student's social interaction that had been tested by expert judgement validation and the content validation. It also tested out by the reliability test used the Alpha Cronbach with the level of reliability was 0.882. The data analysis technique in this study is with quantitative descriptive. The results of this research showed that puzzle games can increase the social interaction of the isolated students in the SMA Negeri 1 Sedayu. This research had done in the two-time cycle of action where at the each cycle have the increased scores. The average of the increased scores at the first cycle was 5.83%. The average of the increased scored at the second cycle was 36.83%. While the average of the increased score at the first and the second cycle was 20.62%. This result showed that in the each cycle the score had been increasing. The research stopped at the second cycle because the students had achieved the success criteria and and the score of the student reached ≥ 90 or in the high category.

Keywords: social interaction, isolated students, puzzle games

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran pada era sekarang ini sangatlah umum sekali digunakan

oleh para pendidik, media yang seringkali digunakan dalam proses pembelajaran adalah media *games*. *Games* sendiri memiliki banyak

sekali macamnya, dan hampir tidak akan ada habisnya karena selalu berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu *game* yang sudah sangat tidak asing di telinga adalah *game puzzle*.

Games puzzle sendiri adalah kegiatan permainan menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya sesuai dengan gambar yang sebenarnya. Pengertian tersebut dipaparkan oleh Yulianty (2008:42). *Games puzzle* sendiri dalam perjalanannya, seringkali digunakan untuk media pembelajaran, untuk melatih gerak motorik siswa, daya ingat siswa serta meningkatkan interaksi sosial siswa.

Games puzzle dikatakan dapat meningkatkan interaksi sosial siswa karena dalam perjalanannya *games puzzle* dapat dimainkan oleh perseorangan atau dalam *setting* kelompok. *Games puzzle* yang dilakukan dalam *setting* kelompok nantinya akan sangat erat kaitannya dengan layanan bimbingan konseling pribadi sosial, yang dapat diterapkan dalam lingkungan pendidikan.

Hal tersebut akan menjadi sangat penting, mengingat masa sekolah di Indonesia rata-rata berjalan selama 12 tahun. Maka, dapat dikatakan jika individu dapat mengalami banyak sekali perubahan melalui proses interaksi sosial yang terjadi di sekolah.

Harapan untuk memiliki kemampuan interaksi sosial yang optimal pasti diinginkan oleh banyak orang, dimana dapat dengan mudah berinteraksi dengan orang-orang yang diinginkan, tetapi pada kenyataannya tidak semua orang berada

dalam level kemampuan interaksi sosial yang sama. Faktanya ada orang yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang sangat baik, tetapi ada juga orang yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang cukup dan bahkan kurang baik. Hal inilah kemudian menimbulkan adanya masalah interaksi sosial, hal inipun juga terjadi di lingkungan pendidikan. Tidak bisa dipungkiri apabila masa sekolah di Indonesia yang rentangnya hingga 12 tahun, akan menimbulkan banyak sekali masalah interaksi sosial, terlebih lagi yang terjadi kepada siswa di sekolah, salah satunya masalah siswa terisolir.

Hasil observasi lapangan, konseling individu dan hasil angket sosiometri, peneliti menemukan bahwa ada masalah siswa terisolir di SMA Negeri 1 Sedayu. Beberapa hal tersebut yang melatarbelakangi peneliti untuk mencoba menggunakan media untuk meningkatkan interaksi sosial siswa terisolir di SMA Negeri 1 Sedayu. Media yang dipakai adalah *games puzzle*, karena seperti yang sudah dijelaskan di atas, *games puzzle* dapat memiliki manfaat untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.

Pada *games puzzle* yang akan dilaksanakan, peneliti nantinya akan terjun langsung dalam memimpin jalannya *games puzzle*.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa terisolir menggunakan *game puzzle* di SMA Negeri 1 Sedayu.

METODE PENELITIAN

JENIS PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena data atau informasi yang dikumpulkan diwujudkan dalam bentuk angka-angka.

TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sedayu Juli - September 2019.

SUBJEK PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah 6 orang siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sedayu yang terdiri dari 4 orang siswa putra dan 2 orang siswa putri. Subjek ini dipilih karena memiliki tingkat tidak terpilih pada sosiometri yang paling tinggi.

PROSEDUR

Penelitian ini diawali dengan menyebarkan angket sosiometri ke beberapa kelas X, sehingga dapat diperoleh data siswa yang tidak terpilih, dan dapat dilakukan penyaringan siswa oleh peneliti. Setelah didapatkan siswa yang memiliki jumlah angka tidak terpilih paling tinggi, peneliti mengumpulkan siswa dan memberikan *pre-test* saat sebelum dimulainya tindakan. *Pre-test* ini berupa skala interaksi sosial yang berupa skala berjenjang mulai dari SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), dan STS (Sangat Tidak Sesuai). Kemudian dilakukan tindakan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Setelah dilakukan tindakan, siswa diberikan *post-test*, yang nantinya skor akan dibandingkan dengan skor *pre-test*, apabila belum didapatkan skor yang

meningkat sesuai yang diinginkan, dilakukan tindakan lagi dalam siklus yang kedua, hingga mencapai skor *post-test* yang diinginkan.

DATA, INSTRUMEN, DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Skala yang digunakan adalah skala interaksi sosial yang memiliki pernyataan-pernyataan favourable, dimana pada pengumpulan datanya diberikan skor dari angka 4 (Sangat Sesuai), 3 (Sesuai), 2 (Tidak Sesuai), dan 1 (Sangat Tidak Sesuai). Subjek diminta untuk memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan keadaan interaksi sosial yang sedang mereka rasakan, sehingga nantinya skala ini menjadi acuan dalam menghitung skor interaksi sosial siswa terisolir.

TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data dalam penelitian ini akan menggunakan statistik parametrik. Data yang dianalisis menggunakan statistik parametrik harus berupa data interval atau ratio, oleh karena itu, data penelitian ini akan dijadikan data interval terlebih dahulu.

1. Transformasi data ordinal menjadi data interval.

Jenis data yang terkumpul pada awalnya adalah data ordinal, kemudian data ini di ubah menjadi data interval dengan menggunakan *Ms. Excel* dan setelah data didapatkan, dilakukan pengkatagorian skor untuk menentukan skor data yang tinggi, sedang dan rendah.

2. Analisis Deskriptif

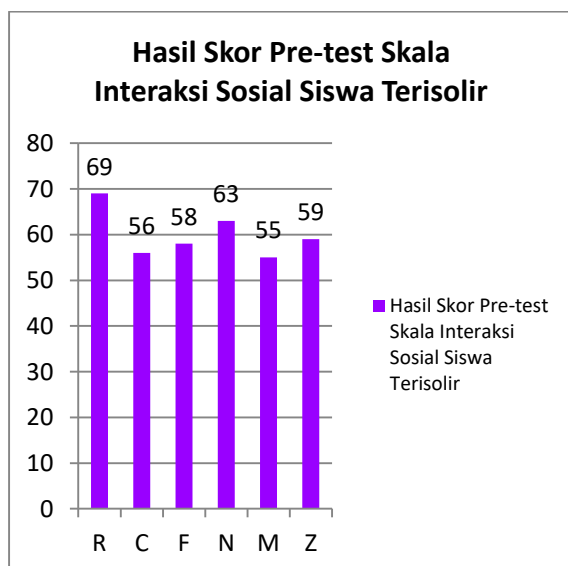
Penelitian ini dilakukan pengkatagorian skor skala interaksi sosial, dimana setelah didapatkan skor interaksi sosial, dilakukan analisis sehingga didapatkan data skor interaksi sosial siswa yang rendah, sedang dan tinggi sesuai dengan kategori skor masing-masing siswa yang didapatkan.

3. Uji Hipotesis

Teknik yang digunakan dalam uji hipotesis adalah menguji dengan uji *sign-rank wilcoxon* yang digunakan untuk melihat ada tidaknya peningkatan skor interaksi sosial siswa terisolir di SMA Negeri 1 Sedayu, dalam uji ini, apabila hasil skor skala interaksi sosial kurang dari 0,05, maka hipotesis diterima. Dalam penelitian ini dilakukan 2 kali uji, dan didapatkan hasil 0,042 dan 0,027 sehingga hipotesis diterima.

HASIL PENELITIAN

Dari hasil *pre-test* didapatkan hasil 4 siswa memiliki skor interaksi sosial yang rendah, dan 2 siswa yang memiliki skor interaksi sosial yang sedang, dan dapat dilihat dalam grafik pada gambar I.

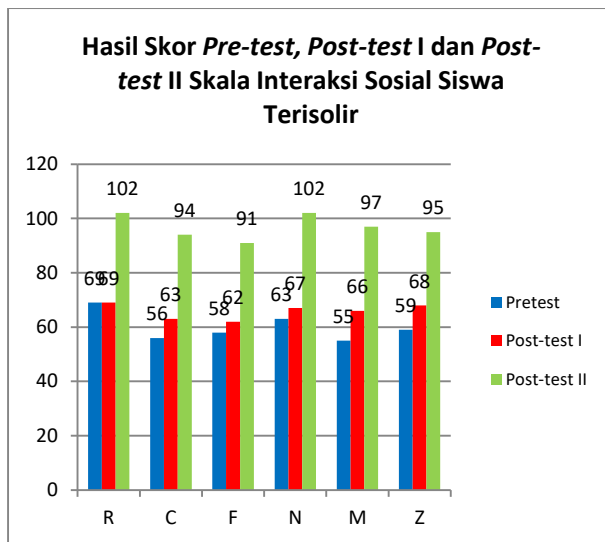


Gambar 1. Skor *Pre-test* Skala Interaksi Sosial Siswa Terisolir.

Setelah dilakukan analisis hasil skor *pre-test*, kemudian dilakukan tindakan berupa *game puzzle* terhadap 6 subjek. Tindakan tersebut dilaksanakan dalam 2 siklus, dikarenakan pada siklus pertama skor *post-test* yang didapatkan belum mencapai hasil yang telah disepakati oleh peneliti dan guru BK sehingga dilaksanakan siklus kedua. Hasil dari siklus kedua telah memenuhi kesepakatan dari peneliti dan guru BK sehingga penelitian dihentikan sampai pada siklus kedua. Sedangkan hasil dari skor interaksi sosial pada siklus pertama dan kedua dapat dilihat dalam grafik pada tabel 1 dan gambar 2.

No	Sbj	Pr-T	Ps-T I	Ps-T II	Rerata Peningkatan Individu (%)
1	R	69	69	102	22,22%
2	C	56	63	94	19,72%
3	F	58	62	91	19,54%
4	N	63	67	102	21,48%
5	M	55	66	97	20,19%
6	Z	59	68	95	20,56%
Rata-rata Peningkatan(%)					20,62%

Tabel 1: Hasil *Pre-test*, *Post-test* I, *Post-test* II dan rata-rata Prosentase Peningkatan.



Gambar 2. Skor *Pre-test*, *Post-test I* dan *Post-test II* Skala Interaksi Sosial Siswa Terisolir.

Dari hasil *pre-test*, *post-test I* dan *post-test II*, kemudian dilakukan analisis menggunakan uji *Sign-rank Wilcoxon* dimana dengan uji tersebut dapat diketahui nantinya apakah hipotesis diterima atau ditolak.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Hasil analisis dari tabel Uji *Sign-rank Wilcoxon* selanjutnya menjadi dasar keputusan hipotesis, apabila nilai *Asymp. Sig.* pada tabel menunjukkan angka kurang dari 0,05 maka hipotesis diterima, tetapi apabila menunjukkan angka lebih dari 0,05 maka hipotesis ditolak.

Pada penelitian ini, uji hipotesis dilakukan dua kali, pertama uji dilakukan untuk menguji skor hasil *pre-test* dan *post-test I*, kemudian didapatkan hasil angka sebesar 0,42 maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima.

Kemudian, dilakukan uji untuk menguji skor *pre-test* terhadap *post-test II*, kemudian didapatkan hasil sebesar 0,027 dan nilai ini kurang

dari 0,05 maka dengan demikian hipotesis “Bimbingan kelompok dengan teknik *game puzzle* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa terisolir di SMA Negeri 1 Sedayu”, diterima.

Hal ini sejalan dengan apa yang dipaparkan oleh Soerjono Soekanto (2013:55), bahwa interaksi sosial adalah hubungan yang dinamis antar individu, antar kelompok dan antar individu dan kelompok, hal ini berhubungan erat dengan proses pemberian tindakan, dimana ketika proses pemberian tindakan *game puzzle*, siswa satu dengan lainnya saling berinteraksi dan berhubungan secara dinamis sehingga nampak adanya dinamika sosial yang terjadi ketika proses pemberian tindakan.

Sejalan dengan apa yang dipaparkan oleh Charles P Loomis (dalam B. Taneko Soleman, 1984:114), mengatakan beberapa ciri interaksi sosial yaitu pelaku yang lebih dari 2 orang, adanya komunikasi dengan bahasa kode dan simbol, adanya dimensi waktu serta adanya tujuan yang hendak dicapai, tetapi pada kenyataannya seringkali terjadi ketidakefektifan interaksi sosial, ini juga terjadi pada saat siklus pertama, dimana siswa belum menunjukkan hasil yang optimal, sehingga dapat diketahui bahwa ada permasalahan yang muncul pada siklus pertama.

Pada proses pemberian tindakan juga nampak adanya perbedaan keadaan siswa terisolir. Ada siswa yang diisolasi oleh lingkungannya dan ada pula siswa yang menarik diri dari lingkungannya, hal ini sejalan dengan apa yang dipaparkan oleh Hurlock, dimana ada 2 macam keadaan terisolir ini, yaitu *voluntary isolate* atau menarik diri dari lingkungan dan *involuntary*

isolate atau individu diisolasi oleh lingkungan. (Hurlock, 1997:29)

Setelah diberikan tindakan dan diberikan *post-test* skala interaksi sosial siswa, dalam penelitian ini hipotesis telah diuji dan diterima. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Nisak mengenai manfaat *game puzzle* yang salah satunya mengatakan jika *game puzzle* dapat bermanfaat untuk meningkatkan interaksi sosial siswa (Nisak, 2011:110) dan hal tersebut terbukti pada penelitian ini. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *game puzzle* dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi sosial siswa terisolir.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa *games puzzle* yang dilakukan dalam *setting* bimbingan kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial siswa terisolir. Hal ini terbukti dari perbandingan hasil rata-rata skor *pre-test* dengan *post-test* I dan hasil rata-rata skor antara *pre-test* dan *post-test* II. Pada hasil *pre-test* dan *post-test* I siklus I didapatkan hasil rata-rata peningkatan sebesar 5,83% sedangkan rata-rata keseluruhan peningkatan skor *pre-test* dan *post-test* II pada siklus II memiliki rata-rata peningkatan sebesar 36,83%. Sedangkan rata-rata keseluruhan dari skor *pre-test*, *post-test* I dan *post-test* II sebesar 20,62%

Pada penelitian ini, siswa terisolir mampu meningkatkan interaksi sosialnya dan mampu berinteraksi dengan siswa lain dengan baik setelah

dilakukan beberapa kali sesi bimbingan kelompok dengan menggunakan *games puzzle*. Selain itu, siswa terisolir yang ada dalam kelompok juga mampu mengungkapkan opini dan pendapatnya di ruang publik, mampu menemukan cara untuk meningkatkan interaksi sosial serta siswa mampu mengevaluasi dirinya sendiri.

Berdasarkan hasil yang telah dicapai tersebut, maka siswa terisolir mampu meningkatkan interaksi sosialnya sehingga keadaan siswa terisolir tidak terisolasi lagi dalam lingkungan sosial sekolanya, dan mampu berinteraksi dengan optimal dengan siswa lain di sekolah.

Saran

1. Bagi Layanan Bimbingan Konseling

Dari hasil penelitian dapat disarankan kepada praktisi akademis BK dengan memberikan salah satu alternatif cara untuk meningkatkan interaksi sosial siswa terisolir yaitu dengan menggunakan *game puzzle*.

2. Siswa

Siswa diharapkan mampu meningkatkan interaksi sosialnya, salah satunya dengan menggunakan *game puzzle* yang dapat dilakukan disela-sela waktu luang sehingga dapat berinteraksi secara lebih optimal.

3. Bagi peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, tidak menutup kemungkinan dapat menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik yang lainnya untuk meningkatkan interaksi sosial siswa terisolir.

DAFTAR PUSTAKA

- Yulianti I, Rani. (2008). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta. Laskar Askara
- Soerjono Soekanto (2013), *Sosiologi Suatu Pengantar*, Ed. Revisi, Jakarta, Raja Grafindo.
- B. Taneko Soleman (1984), *Struktur dan Proses Sosial Suatu Pengantar Sosiologi Pembangunan*, Jakarta, Rajawali.
- Hurlock. (1997). *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Raisatun Nisak (2011). *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar – Mengajar*. Jogjakarta. Diva Press.