

**EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK  
DENGAN TEKNIK PERMAINAN KERJASAMA  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL  
SISWA DI SMP NEGERI 1 WANGON  
KABUPATEN BANYUMAS**



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
JURUSAN KONSELING DAN PENGEMBANGAN MASYARAKAT  
FAKULTAS DAKWAH  
UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI  
PURWOKERTO  
2024**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azzah Nur Faizah

NIM : 2017101209

Jenjang : S1

Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam

Jurusan : Konseling dan Pengembangan Masyarakat

Fakultas : Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Di SMP Negeri 1 Wangon Kabupaten Banyumas”** secara keseluruhan merupakan hasil dari penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk dari sumbernya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 20 Maret 2024

Yang menyatakan



**Azzah Nur Faizah**

**NIM. 2017101209**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS DAKWAH

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553, www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN  
KERJASAMA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA  
DI SMP NEGERI 1 WANGON KABUPATEN BANYUMAS

Yang disusun oleh **Azzah Nur Faizah** NIM. 2017101209 Program Studi **Bimbingan dan Konseling Islam Jurusan Konseling dan Pengembangan Masyarakat Islam** Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Profesi Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada hari Rabu tanggal 3 April 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Sosial (S.Sos) dalam Bimbingan dan Konseling** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/Pembimbing

**Rindha Widyaningsih, S.Fil, M.A**  
NIP. 198412262020122004

Sekretaris Sidang/Penguji II

**Lutfi Faishol, S.Sos., M.Pd**  
NIP. 199210282019031013

Penguji Utama

**Dr. Wanto M. Nom**  
198111192006041004

Mengesahkan,

Purwokerto, 03 April 2024

Dekan,

**Dr. Muskinul Fuad, M.Ag**  
NIP. 197412262000031001

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Dakwah  
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
Di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah melakukan bimbingan, pengarahan, telaah, dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari:

Nama : Azzah Nur Faizah  
NIM : 2017101209  
Jenjang : S1  
Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam  
Jurusan : Konseling dan Pengembangan Masyarakat  
Fakultas : Dakwah  
Judul Skripsi : **Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Di SMP Negeri 1 Wangon Kabupaten Banyumas**

Sudah dapat diajukan kepada Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos). Demikian, atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Purwokerto, 20 Maret 2024

Dosen Pembimbing,



**Rindha Widyarningsih, S.Fil, M.A**

**NIP. 198412262020122004**

## MOTTO

مَنْ نَفَّسَ عَنْ مُؤْمِنٍ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ الدُّنْيَا نَفَّسَ اللَّهُ عَنْهُ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ يَوْمِ الْقِيَامَةِ. وَمَنْ يَسِّرْ عَلَى مُعْسِرٍ  
يَسِّرَ اللَّهُ عَلَيْهِ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ

“Barang siapa yang memudahkan kesulitan seorang mu’min dari berbagai kesulitan-kesulitan dunia, Allah akan memudahkan kesulitan-kesulitannya pada hari kiamat. Dan siapa yang memudahkan orang yang sedang dalam kesulitan niscaya akan Allah memudahkan baginya di dunia dan akhirat.”

(HR. Muslim).



**EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK  
PERMAINAN KERJASAMA UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN SOSIAL SISWA DI SMP NEGERI 1 WANGON  
KABUPATEN BANYUMAS**

Azzah Nur Faizah

NIM. 2017101209

Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam  
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

**ABSTRAK**

Keterampilan sosial menjadi hal penting yang harus dimiliki oleh siswa. Siswa dengan keterampilan sosial yang baik akan mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Sebaliknya, siswa dengan keterampilan sosial rendah rentan terhadap tindak kekerasan, seperti kasus yang marak terjadi belakangan di lingkungan sekolah terkait perundungan. Perundungan terjadi karena rendahnya keterampilan sosial baik pelaku maupun korban. Penelitian ini bertujuan untuk 1.) mengetahui keterampilan sosial siswa kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan *treatment*, 2.) mengetahui keterampilan sosial siswa kelompok kontrol sebelum dan sesudah kelompok eksperimen diberikan *treatment*, dan 3.) mengetahui efektivitas bimbingan kelompok teknik permainan kerjasama untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 216 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wangon, Kabupaten Banyumas. Sampel diambil dari siswa yang memiliki keterampilan sosial rendah berdasarkan hasil angket observasi awal, berjumlah 22 siswa. Pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji *samples paired t-test* dengan hasil nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari  $\alpha = 0.05$ , artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang menunjukkan terdapat perbedaan skor rata-rata setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan kerjasama. Kesimpulan penelitian ini adalah kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sama-sama mengalami perbedaan skor rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* dengan peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen. Pernyataan ini menunjukkan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Perubahan sikap siswa juga menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial. Mulai dari interaksi siswa dengan teman sekelasnya, keaktifan selama pembelajaran di kelas, dan mengendalikan diri ketika mendapat kritikan dari orang lain.

**Kata Kunci:** *Efektivitas, Bimbingan Kelompok, Permainan Kerjasama, Keterampilan Sosial*

***THE EFFECTIVENESS OF GROUP GUIDANCE WITH COOPERATION  
GAME TECHNIQUES TO IMPROVE STUDENTS' SOCIAL SKILLS AT  
SMP NEGERI 1 WANGON BANYUMAS DISTRICT***

Azzah Nur Faizah

NIM. 2017101209

Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam  
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

***ABSTRACT***

*Social skills are important things that students must have. Students with good social skills will be able to interact with their environment. Conversely, students with low social skills are vulnerable to acts of violence, such as cases that have occurred recently in the school environment related to bullying. Bullying occurs due to the low social skills of both perpetrators and victims. This study aims to 1.) determine the social skills of experimental group students before and after treatment, 2.) determine the social skills of control group students before and after the experimental group is given treatment, and 3.) determine the effectiveness of group guidance on cooperation game techniques to improve students' social skills. This research uses a quantitative experimental method with a Non-Equivalent Control Group Design. The study population amounted to 216 seventh grade students of SMP Negeri 1 Wangon, Banyumas Regency. The sample was taken from students who had low social skills based on the results of the initial observation questionnaire, totaling 22 students. Data collection using questionnaires, interviews, and documentation. Data analysis using paired samples t-test with the results of the Sig value . (2-tailed) is smaller than  $\alpha = 0.05$ , meaning that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which shows that there is a difference in the average score after being given group guidance treatment for cooperation game techniques. The conclusion of this study is that the experimental group and the control group both experienced differences in average scores between the pre-test and post-test with a significant increase in the experimental group. This statement shows that group guidance with cooperation game techniques is effective for improving students' social skills. Changes in student attitudes also show an increase in social skills, starting from student interactions with classmates, activeness during class learning, and controlling themselves when criticized by others.*

***Keywords:*** *Effectiveness, Group Guidance, Cooperation Game, Social Skills*

## **PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya yang diberikan dari segala arah dan dalam berbagai bentuk sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Diri saya sendiri, Azzah Nur Faizah yang senantiasa semangat dan menjadi kuat dalam menyelesaikan skripsi dari awal sampai akhir.
2. Kedua orang tua tercinta Bapak Sumedi dan Ibu Endah Yati serta adik saya tersayang Fahri Ahdan Ammar.
3. Almamater tercinta saya, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, terkhusus Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah.
4. Segenap keluarga besar yang turut memberikan do'a dan dukungan.
5. Kepada SMP Negeri 1 Wangon.





## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga peneliti diberi kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

Penulisan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Di SMP Negeri 1 Wangon Kabupaten Banyumas”** sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Dengan selesainya skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi ini. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Ridwan, M.Ag., Rektor UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Muskinul Fuad, M.Ag., Dekan Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Ibu Nur Azizah, S.Sos.I, M.Si., Ketua Jurusan Konseling dan Pengembangan Masyarakat UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Bapak Luthfi Faisol, M. Pd, Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Rindha Widyaningsih, S.Fil., M.A, selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing, mengarahkan, dan memberi masukan dengan penuh keikhlasan kepada peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi.
6. Segenap dosen dan staff UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, khususnya dosen dan staff Fakultas Dakwah, yang telah memberi ilmu dan pelayanan terbaik sehingga dapat melancarkan penyelesaian skripsi.

7. Kedua orang tua tercinta Bapak Sumedi dan Ibu Endah Yati serta adik tersayang Fahri Ahdan Ammar, yang senantiasa memberikan kasih sayangnya, dukungan dan motivasi serta do'a yang selalu dipanjatkan untuk keberhasilan peneliti.
8. Teman-teman BKI E Angkatan 2020 yang telah memberikan pengalaman dan cerita selama proses perkuliahan.
9. Kepada teman-teman Kos Prindapan Aline, Ais, Sara, Dewi, Alfi, Dhea, Nadhira, Nelisah terima kasih telah menemani selama perkuliahan dan perjalanan penyelesaian skripsi.
10. Kepada Wendah Nurrohimah, Izzatun Nutfah, dan Alin Sulastri yang selalu mendengarkan keluh kesah dan memberikan dukungan selama pengerjaan skripsi.
11. Kepada SMP Negeri 1 Wangon dan responden penelitian yang mau untuk bekerjasama dengan peneliti. Terima kasih telah berkenan meluangkan waktu untuk berpartisipasi dan membantu peneliti memperoleh dan menyelesaikan skripsi dengan baik.
12. Kepada semua pihak yang terlibat dalam membantu dan mendukung penulisan skripsi yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu.

Tidak ada kata yang dapat peneliti ungkapkan untuk menyampaikan rasa terima kasih yang teramat dalam, melainkan do'a semoga amal baik dan segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti mendaapat imbalan lebih dari Allah SWT. Kritik dan saran yang bersifat membangun peneliti harapkan untuk karya yang lebih baik di masa depan. Peneliti berharap semoga skripsi ini memberikan manfaat untuk keilmuaan dan juga kehidupan. Aamiin.

Purwokerto, 20 Maret 2024

Yang menyatakan,

Azzah Nur Faizah

NIM. 2017101209

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Definisi Operasional .....</b>	<b>8</b>
<b>C. Batasan dan Rumusan Masalah.....</b>	<b>9</b>
<b>D. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>10</b>
<b>E. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>10</b>
<b>F. Kajian Pustaka.....</b>	<b>11</b>
<b>G. Sistematika Pembahasan .....</b>	<b>14</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>15</b>
<b>A. Bimbingan Kelompok.....</b>	<b>15</b>
<b>1. Pengertian Bimbingan Kelompok .....</b>	<b>15</b>
<b>2. Tujuan Bimbingan Kelompok .....</b>	<b>16</b>
<b>3. Asas-asas Bimbingan Kelompok .....</b>	<b>18</b>
<b>4. Tahapan Bimbingan Kelompok.....</b>	<b>19</b>
<b>5. Teknik Bimbingan Kelompok.....</b>	<b>21</b>
<b>B. Permainan Kerjasama dalam Bimbingan Kelompok .....</b>	<b>22</b>
<b>1. Pengertian Permainan Kerjasama .....</b>	<b>22</b>
<b>2. Teknik dan Metode Permainan Kerjasama .....</b>	<b>24</b>

C. Keterampilan Sosial .....	26
1. Pengertian Keterampilan Sosial .....	26
2. Aspek Keterampilan Sosial .....	27
D. Hipotesis .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	32
1. Populasi Penelitian.....	32
2. Sampel Penelitian.....	32
D. Variabel Penelitian .....	36
E. Metode Pengumpulan Data .....	38
1. Angket .....	38
2. Wawancara.....	40
3. Dokumentasi.....	40
F. Teknik Analisis Data .....	41
1. Perhitungan Skor Skala Keterampilan Sosial.....	41
2. Uji Validitas .....	42
3. Uji Reliabilitas.....	43
4. Uji Normalitas .....	44
5. Uji Homogenitas.....	44
6. Uji Hipotesis .....	44
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
A. Gambaran Umum.....	47
1. Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kerjasama.....	47
2. Realisasi Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kerjasama.....	58
B. Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen .....	71
1. Uji Validitas .....	71
2. Uji Reliabilitas.....	73

3. Uji Normalitas .....	74
4. Uji Homogenitas.....	75
5. <i>Pre-test</i> Angket Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen .	76
6. <i>Post-test</i> Angket Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen	78
7. Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Kelompok Eksperimen .....	81
8. Analisis Indikator Kelompok Eksperimen .....	82
<b>C. Keterampilan Sosial Kelompok Kontrol .....</b>	<b>103</b>
1. <i>Pre-test</i> Angket Keterampilan Sosial Kelompok Kontrol.....	103
2. <i>Post-test</i> Angket Keterampilan Sosial Kelompok Kontrol .....	105
3. Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Kelompok Kontrol .....	107
4. Analisis Indikator Kelompok Kontrol .....	108
<b>D. Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan</b>	
<b>Kerjasama Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial.....</b>	<b>130</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>148</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>148</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>149</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>150</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>155</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1: <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	31
Tabel 3. 2: Jumlah Populasi .....	32
Tabel 3. 3: Skor Skala Gutman .....	33
Tabel 3. 4: Interval Skor Observasi Awal Keterampilan Sosial .....	34
Tabel 3. 5: Hasil Angket Observasi Awal Keterampilan Sosial .....	34
Tabel 3. 6: Daftar Sampel Penelitian .....	35
Tabel 3. 7: Skema Variabel Penelitian .....	36
Tabel 3. 8: Indikator Keterampilan Sosial .....	36
Tabel 3. 9: Skor Skala Likert .....	39
Tabel 3. 10: <i>Blueprint</i> Skala Keterampilan Sosial .....	39
Tabel 3. 11: Interval Skor Skala Keterampilan Sosial .....	42
Tabel 3. 12 Kriteria N-Gain .....	45
Tabel 4. 1: Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kerjasama “Menyeberang Sungai” .....	48
Tabel 4. 2: Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kerjasama “ <i>See Out Feet</i> ” .....	51
Tabel 4. 3: Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kerjasama “ <i>The Longest Street</i> ” .....	53
Tabel 4. 4: Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kerjasama “Terjerat Tali” .....	56
Tabel 4. 5: Hasil Uji Validitas Angket Keterampilan Sosial .....	71
Tabel 4. 6: <i>Blueprint</i> Akhir Skala Keterampilan Sosial .....	72
Tabel 4. 7: Hasil Uji Reliabilitas .....	73
Tabel 4. 8: Hasil Uji Normalitas .....	74
Tabel 4. 9: Hasil Uji Homogenitas .....	75
Tabel 4. 10: Skor <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen .....	76
Tabel 4. 11: Frekuensi dan Persentase Hasil <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen .....	77
Tabel 4. 12: Skor <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen .....	78
Tabel 4. 13: Frekuensi dan Persentase Hasil <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen .....	79

Tabel 4. 14: Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Kelompok Eksperimen .....	81
Tabel 4. 15 Item 1 Kelompok Eksperimen .....	82
Tabel 4. 16 Item 2 Kelompok Eksperimen .....	83
Tabel 4. 17 Item 3 Kelompok Eksperimen .....	83
Tabel 4. 18 Item 4 Kelompok Eksperimen .....	84
Tabel 4. 19 Item 5 Kelompok Eksperimen .....	85
Tabel 4. 20 Item 6 Kelompok Eksperimen .....	85
Tabel 4. 21 Item 7 Kelompok Eksperimen .....	86
Tabel 4. 22 Item 8 Kelompok Eksperimen .....	87
Tabel 4. 23 Item 9 Kelompok Eksperimen .....	87
Tabel 4. 24 Item 10 Kelompok Eksperimen .....	88
Tabel 4. 25 Item 11 Kelompok Eksperimen .....	89
Tabel 4. 26 Item 12 Kelompok Eksperimen .....	89
Tabel 4. 27 Item 13 Kelompok Eksperimen .....	90
Tabel 4. 28 Item 14 Kelompok Eksperimen .....	90
Tabel 4. 29 Item 15 Kelompok Eksperimen .....	91
Tabel 4. 30 Item 16 Kelompok Eksperimen .....	92
Tabel 4. 31 Item 17 Kelompok Eksperimen .....	92
Tabel 4. 32 Item 18 Kelompok Eksperimen .....	93
Tabel 4. 33 Item 19 Kelompok Eksperimen .....	94
Tabel 4. 34 Item 20 Kelompok Eksperimen .....	94
Tabel 4. 35 Item 21 Kelompok Eksperimen .....	95
Tabel 4. 36 Item 22 Kelompok Eksperimen .....	96
Tabel 4. 37 Item 23 Kelompok Eksperimen .....	96
Tabel 4. 38 Item 24 Kelompok Eksperimen .....	97
Tabel 4. 39 Item 25 Kelompok Eksperimen .....	98
Tabel 4. 40 Item 26 Kelompok Eksperimen .....	98
Tabel 4. 41 Item 27 Kelompok Eksperimen .....	99
Tabel 4. 42 Item 28 Kelompok Eksperimen .....	100
Tabel 4. 43 Item 29 Kelompok Eksperimen .....	100
Tabel 4. 44 Item 30 Kelompok Eksperimen .....	101

Tabel 4. 45 Item 31 Kelompok Eksperimen .....	102
Tabel 4. 46 Item 32 Kelompok Eksperimen .....	102
Tabel 4. 47: Skor <i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol.....	103
Tabel 4. 48: Frekuensi dan Persentase Hasil <i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol.....	104
Tabel 4. 49: Skor <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol.....	105
Tabel 4. 50: Frekuensi dan Persentase Hasil <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol .....	106
Tabel 4. 51: Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Kelompok Kontrol.....	107
Tabel 4. 52 Item 1 Kelompok Kontrol .....	108
Tabel 4. 53 Item 2 Kelompok Kontrol .....	109
Tabel 4. 54 Item 3 Kelompok Kontrol .....	109
Tabel 4. 55 Item 4 Kelompok Kontrol .....	110
Tabel 4. 56 Item 5 Kelompok Kontrol .....	111
Tabel 4. 57 Item 6 Kelompok Kontrol .....	111
Tabel 4. 58 Item 7 Kelompok Kontrol .....	112
Tabel 4. 59 Item 8 Kelompok Kontrol .....	113
Tabel 4. 60 Item 9 Kelompok Kontrol .....	113
Tabel 4. 61 Item 10 Kelompok Kontrol .....	114
Tabel 4. 62 Item 11 Kelompok Kontrol .....	115
Tabel 4. 63 Item 12 Kelompok Kontrol .....	115
Tabel 4. 64 Item 13 Kelompok Kontrol .....	116
Tabel 4. 65 Item 14 Kelompok Kontrol .....	117
Tabel 4. 66 Item 15 Kelompok Kontrol .....	117
Tabel 4. 67 Item 16 Kelompok Kontrol .....	118
Tabel 4. 68 Item 17 Kelompok Kontrol .....	119
Tabel 4. 69 Item 18 Kelompok Kontrol .....	119
Tabel 4. 70 Item 19 Kelompok Kontrol .....	120
Tabel 4. 71 Item 20 Kelompok Kontrol .....	121
Tabel 4. 72 Item 21 Kelompok Kontrol .....	121
Tabel 4. 73 Item 22 Kelompok Kontrol .....	122
Tabel 4. 74 Item 23 Kelompok Kontrol .....	123
Tabel 4. 75 Item 24 Kelompok Kontrol .....	123



Tabel 4. 76 Item 25 Kelompok Kontrol .....	124
Tabel 4. 77 Item 26 Kelompok Kontrol .....	125
Tabel 4. 78 Item 27 Kelompok Kontrol .....	125
Tabel 4. 79 Item 28 Kelompok Kontrol .....	126
Tabel 4. 80 Item 29 Kelompok Kontrol .....	127
Tabel 4. 81 Item 30 Kelompok Kontrol .....	127
Tabel 4. 82 Item 31 Kelompok Kontrol .....	128
Tabel 4. 83 Item 32 Kelompok Kontrol .....	129
Tabel 4.84: Perbandingan Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Angket Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	130
Tabel 4. 85 Hasil Analisis N-Gain Setiap Aspek.....	131



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1: Pengisian Angket <i>Pre-test</i> Keterampilan Sosial .....	59
Gambar 4. 2: Permainan Menyeberang Sungai.....	60
Gambar 4. 3: Permainan <i>See Out Feet</i> .....	63
Gambar 4. 4: Permainan <i>The Longest Street</i> .....	65
Gambar 4. 5: Permainan Terjerat Tali.....	68
Gambar 4. 6: Pengisian Angket <i>Post-test</i> Keterampilan Sosial.....	70
Gambar 4. 7: <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen .....	77
Gambar 4. 8: <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen.....	80
Gambar 4. 9: <i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol.....	104
Gambar 4. 10: <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol .....	106



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Angket Observasi Awal.....	156
Lampiran 2: Hasil Angket Observasi Awal Kelas VII A.....	157
Lampiran 3: Hasil Angket Observasi Awal Kelas VII B.....	158
Lampiran 4: Hasil Angket Observasi Awal Kelas VII C.....	159
Lampiran 5: Hasil Angket Observasi Awal Kelas VII D.....	160
Lampiran 6: Hasil Angket Observasi Awal Kelas VII E.....	161
Lampiran 7: Hasil Angket Observasi Awal Kelas VII F.....	162
Lampiran 8: Materi Bimbingan Kelompok “Menjaga Ego Pribadi”.....	163
Lampiran 9: Materi Bimbingan Kelompok “Mengembangkan Kekompakkan Dalam Kelompok”.....	164
Lampiran 10: Materi Bimbingan Kelompok “Mengembangkan Empati Dalam Kelompok”.....	165
Lampiran 11: Materi Layanan Bimbingan Kelompok “Mengembangkan Komunikasi Efektif Dalam Kelompok”.....	167
Lampiran 12: Angket Penelitian.....	169
Lampiran 13: Hasil Pre-test Kelompok Eksperimen.....	171
Lampiran 14: Hasil Post-test Kelompok Eksperimen.....	172
Lampiran 15: Hasil Pre-test Kelompok Kontrol.....	173
Lampiran 16: Hasil Post-test Kelompok Kontrol.....	174
Lampiran 17: Pedoman Wawancara Kelompok Eksperimen.....	175
Lampiran 18: Pedoman Wawancara Kelompok Kontrol.....	175
Lampiran 19: Pedoman Wawancara Guru BK.....	175
Lampiran 20: Verbatim Kelompok Eksperimen.....	176
Lampiran 21: Verbatim Kelompok Kontrol.....	177
Lampiran 22: Verbatim Guru BK.....	178
Lampiran 23: Tabel R.....	180
Lampiran 24: Dokumentasi.....	182
Lampiran 25: Curriculum Vitae.....	184

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk sosial cenderung selalu berhubungan dengan sesamanya. Manusia selalu hidup bersama dan berdampingan dengan manusia lain serta tidak dapat untuk menjalani kehidupan seorang diri agar kebutuhan hidupnya terpenuhi dan dapat berkembang. Interaksi dan komunikasi dengan orang lain tidak pernah terlepas dari kehidupan manusia.<sup>1</sup> Interaksi dapat terjadi baik langsung maupun melalui *online* karena saling membutuhkan. Dalam melakukan interaksi, manusia harus dapat berperilaku dan bersikap yang sopan sesuai dengan peraturan yang berlaku di lingkungan sosialnya. Manusia akan mampu untuk bersikap sesuai dengan lingkungan sosialnya ketika memiliki keterampilan sosial.

Keterampilan sosial yaitu kecakapan yang individu miliki untuk mewujudkan hubungan sosial yang harmonis dan sesuai aturan serta memberikan kepuasan orang lain sebagai bentuk adaptasi diri terhadap lingkungan sosialnya. Keterampilan sosial ini mencakup kecakapan berkomunikasi, mengontrol diri, membangun interaksi dengan sesama, menghormati dirinya dan orang lain, menerima argumen atau keluh kesah orang lain, memiliki tingkah laku berdasarkan aturan, dan bertoleransi.<sup>2</sup> Individu dengan keterampilan sosial akan mampu untuk melakukan interaksi yang baik dengan orang di sekitarnya tanpa ada perasaan negatif dalam dirinya. Keterampilan sosial ini muncul sebagai akibat dari hubungan antar manusia yang saling membutuhkan.

Keterampilan sosial menjadi suatu hal penting yang setiap individu harus miliki, apalagi seorang siswa agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya terutama di sekolah. Keterampilan sosial membuat siswa mampu

---

<sup>1</sup> Fadhillah Iffah dan Yuni Fitri Yasni, "Manusia Sebagai Makhluk Sosial," *Lathائف: Literasi Tafsir, Hadis Dan Filologi*, 1.1 (2022), hal. 38.

<sup>2</sup> Rilla Apriana Tamping, Pupung Puspa Ardini, dan Nunung Suryana Jamin, "Social Skill Anak Usia 5-6 Tahun Di Kabupaten Gorontalo," *Student Journal of Early Childhood Education*, 1.2 (2021), hal. 14.

berhubungan baik dengan teman sebayanya atau orang berbeda usia dengannya. Siswa yang baik keterampilan sosialnya lebih diterima oleh lingkungan sosial, dia mampu untuk mengekspresikan dirinya dengan baik dan merasa puas dengan kehidupannya. Sebaliknya, siswa akan mengalami hambatan dalam interaksi dengan lingkungan ketika keterampilan sosialnya kurang sehingga hidupnya kurang harmonis, lingkungan tidak menerima dirinya, mudah merasa ragu, tidak memiliki kepekaan, tidak mampu untuk mengekspresikan dirinya dengan baik, dan tidak puas dengan hidup yang dimilikinya.<sup>3</sup> Siswa dengan keterampilan sosial rendah akan menyebabkan dirinya memiliki perasaan minder, malu, dan munculnya perilaku menyimpang seperti kekerasan, merasa terasingkan, rendah diri, dan menurunnya prestasi belajar.<sup>4</sup> Siswa dengan keterampilan sosial yang baik lebih mampu untuk berhubungan dengan lingkungan sosialnya dan menghindari hal-hal yang kemungkinan akan merugikan dirinya, sedangkan siswa dengan keterampilan sosial rendah akan kesulitan berinteraksi dengan lingkungannya, bahkan akan melakukan hal-hal yang negatif.

Keterampilan sosial rendah dapat menyebabkan siswa melakukan tindak kekerasan, kekerasan yang umumnya terjadi di lingkungan sekolah yaitu kasus perundungan. Perundungan yang terjadi merupakan akibat dari rendahnya keterampilan sosial baik pada pelaku maupun korban.<sup>5</sup> Pelaku melakukan perundungan karena kurangnya rasa peka pada perasaan orang lain dan kurangnya hubungan dengan teman sebaya sehingga membuatnya tega melakukan perundungan tanpa memikirkan perasaan korban. Korban mendapatkan perundungan dikarenakan keterampilan sosial rendah sehingga

---

<sup>3</sup> Darmiany, *Keterampilan Sosial Modal Dasar Remaja Bersosialisasi di Era Remaja* (Mataram: Sanabil, 2021), hal. 46.

<sup>4</sup> Putri Evita Sari Nasution dan Alfin Siregar, "Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium UINSU Medan," *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8.1 (2023), hal. 198 <<https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.5115>>.

<sup>5</sup> Fellianti Muzdalifah dan Fairuz Zanirah, "Pengaruh Keterampilan Sosial Terhadap Cyberbullying Pada Remaja Pengguna Instagram," *JPPP - Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi*, 7.2 (2018), hal. 62 <<https://doi.org/10.21009/jppp.072.01>>.

membuatnya tidak dapat berkomunikasi dengan baik dan hanya bisa pasrah ketika pelaku melakukan perundungan kepadanya.

Berdasarkan data Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), dari bulan Januari hingga Agustus 2023 terdapat 16 kasus perundungan di sekolah. Korban perundungan tersebut berjumlah 43 orang, dengan 41 orang merupakan siswa dan 2 orang merupakan seorang guru. Pelaku perundungan didominasi oleh siswa, yaitu sebanyak 87 siswa, 5 pengajar, 1 orang tua, dan 1 kepala madrasah. Kasus perundungan dominan terjadi di Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama dengan persentase 25% dari jumlah kasus. Perundungan di Sekolah Menengah Akhir dan Sekolah Menengah Kejuruan dengan persentase 18,75%. Sementara di Madrasah Tsanawiyah dan pondok pesantren dengan presentase 6,25%.<sup>6</sup>

Islam mengajarkan bahwa keterampilan sosial siswa menjadi hal yang penting dalam kehidupan. Firman Allah dalam Qur'an surat Al Hujurat ayat 13 sebagai berikut.

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Mahateliti. (Q.S. Al-Hujurat [49]: 13)

Qur'an surat Al Hujurat ayat 13 memberikan pemahaman bahwa sesama manusia baik laki-laki maupun perempuan haruslah saling mengenal.<sup>7</sup> Manusia yang saling mengenal akan mampu menciptakan kedekatan, kerjasama, dan hubungan yang baik, bahkan akan saling memberikan manfaat.

<sup>6</sup> Nabilah Muhamad, "Kasus Perundungan Sekolah Paling Banyak Terjadi di SD dan SMP hingga Agustus 2023," 7 Agustus 2023, 2023 <<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/08/07/kasus-perundungan-sekolah-paling-banyak-terjadi-di-sd-dan-smp-hingga-agustus-2023>> [diakses 22 Maret 2024].

<sup>7</sup> Lailatul Rahma, Achmad Supriyanto, dan Achmad Yusuf Sobri, "Peran Fasilitator Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Sindrom Asperger Di Sekolah Alam Saka Kediri," *Jurnal Kependidikan Islam*, 13.1 (2023), hal. 2 <<https://doi.org/0.15642/jkpi.2023.13.1.1-10>>.

Adanya hubungan baik antar manusia merupakan salah satu aspek dari keterampilan sosial sehingga manusia sangat membutuhkan keterampilan sosial dalam menjalankan kehidupannya.

Sekolah memiliki peran penting dalam mengatasi rendahnya keterampilan sosial siswa. Strategi yang dapat dilakukan pihak sekolah salah satunya melalui layanan dalam bimbingan dan konseling, layanan tersebut mempunyai beragam jenis layanan baik bimbingan maupun konseling. Penelitian ini terfokus pada bimbingan kelompok yang akan diberikan kepada siswa dengan keterampilan sosial rendah. Bimbingan kelompok yaitu bantuan seorang konselor kepada individu dalam keadaan kelompok. Pembahasan dalam bimbingan kelompok berkaitan dengan beragam hal yang bermanfaat dalam mengembangkan diri, menerima diri, dan mencegah munculnya masalah yang kemungkinan dapat terjadi pada individu.<sup>8</sup> Bimbingan kelompok pada siswa umumnya dipimpin oleh guru pembimbing yang biasanya disebut dengan guru BK. Peran guru BK dalam proses bimbingan kelompok sangat dibutuhkan untuk membantu anggota kelompok atau siswa mengembangkan kemampuan pada dirinya atau mencegah masalah yang kemungkinan menimpanya.

Layanan bimbingan kelompok dianggap sangat tepat untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa karena selama pelaksanaan layanan dimunculkan dinamika kelompok. Dinamika kelompok yaitu interaksi antar individu yang dicirikan dengan semangat kerjasama antar anggota, saling membagikan wawasan dan pengalaman antar anggota serta meraih tujuan kelompok. Dinamika kelompok membuat kemampuan komunikasi dan sosialisasi siswa meningkat sehingga keterampilan sosialnya pun akan ikut meningkat.<sup>9</sup> Selama proses kegiatan bimbingan kelompok siswa diharuskan untuk dapat terlibat aktif dalam menyampaikan pendapat, ide, dan gagasannya. Siswa juga

---

<sup>8</sup> Jahju Hartanti, *Bimbingan Kelompok* (Tulungagung: UD Duta Sablon, 2022), hal. 12–13.

<sup>9</sup> Henri Gunawan Risal dan Fiptar Abdi Alam, “Upaya Meningkatkan Hubungan Sosial Antar Teman Sebaya Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di Sekolah,” *JUBIKOPS: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 1.1 (2021), hal. 3.

diharuskan mampu menghargai orang lain, menerima apabila ada kritikan dari anggota lain, dan mampu bergabung dengan anggota kelompok yang semuanya berkaitan dengan peningkatan keterampilan sosial.

Teknik bimbingan kelompok pada penelitian ini yaitu teknik permainan kerjasama. Permainan kerjasama yaitu teknik permainan bimbingan kelompok yang dikerjakan ketika sekerumun orang bekerja bersama meraih tujuan bersama.<sup>10</sup> Aspek kerjasama menjadi hal terpenting ketika permainan berlangsung. Kerjasama yang baik dalam sebuah kelompok akan lebih memudahkan tercapainya tujuan kelompok. Sebuah kerjasama dalam kelompok juga melibatkan komunikasi dan interaksi di dalamnya, apalagi kerjasama yang dilakukan dalam sebuah permainan. Permainan sendiri memiliki sifat sosial, berkaitan dengan proses belajar, menaati peraturan, penyelesaian masalah, kedisiplinan, dan emosi yang merupakan aspek penting dalam bersosialisasi.<sup>11</sup> Bersosialisasi dalam permainan tentunya dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan sosialnya.

Bimbingan kelompok dapat membuat individu memperoleh kemampuannya dalam bersosial.<sup>12</sup> Pernyataan ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan beberapa peneliti yang menyatakan bahwa bimbingan kelompok dengan beragam teknik dapat meningkatkan keterampilan sosial. Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan keterampilan sosial pada individu.<sup>13 14 15 16</sup> Penelitian terkait bimbingan

---

<sup>10</sup> Oni Titik Wahyuning Rici dan Tuty Alawiyah, "Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa," *Jurnal Fokus*, 2.5 (2019), hal. 175.

<sup>11</sup> Ratih Christiana, *Permainan Dalam Layanan BK* (Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari, 2021), hal. 5.

<sup>12</sup> Syifa Nur Fadilah, "Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan," *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 3.2 (2019), hal. 170 <<https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>>.

<sup>13</sup> Sartika Wulandari, "Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Di Madrasah Aliyah Proyek Univa Medan" (Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, 2018), hal. 83.

<sup>14</sup> Zaleha Aprilia, Suryati, dan Hartika Utami Fitri, "Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Role Play Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Didik Pemasarakatan," *Journal Society of Counseling*, 1.1 (2023), hal. 98.



kelompok dengan teknik diskusi, teknik *time token arends*, dan teknik modeling juga terbukti dapat meningkatkan keterampilan sosial. individu<sup>17 18 19</sup> Bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama juga dapat meningkatkan keterampilan sosial individu.<sup>20</sup>

Penelitian ini ingin membuktikan keefektivitasan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama untuk meningkatkan keterampilan sosial menggunakan 2 (dua) kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol karena pada penelitian dengan teknik yang sama hanya menggunakan satu kelompok yaitu kelompok eksperimen, kemudian lokasi penelitian yang berbeda. Penelitian sebelumnya dengan teknik yang sama juga dilakukan pada tahun 2019 sebelum terjadi *covid-19*, sedangkan penelitian ini dilakukan setelah *covid-19* sehingga siswa yang terbiasa kurang berinteraksi dengan teman sebaya di sekolah karena pembelajaran *online* kemudian harus melakukan pembelajaran *offline* menjadi pembandingan dengan penelitian sebelumnya.

Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 1 Wangon, Kabupaten Banyumas. Berdasarkan observasi awal dengan membagikan angket keterampilan sosial kepada kelas VII SMP Negeri 1 Wangon didapatkan informasi bahwa 10% siswa kelas VII Negeri 1 Wangon mempunyai keterampilan sosial rendah. Pernyataan yang tercantum dalam angket observasi awal meliputi: sulit untuk bergaul dengan teman, kesulitan memulai pembicaraan dengan teman, hanya memiliki satu orang teman dekat, mudah marah, tidak mendengarkan jika ada

---

<sup>15</sup> Imas Suprihatin, "Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas IX.3 SMP Negeri 2 Jonggol Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2022/2023," *Jurnal Kajian Pendidikan dan Inovasi*, VI.01 (2023), hal. 14.

<sup>16</sup> Nasution dan Siregar, hal. 204.

<sup>17</sup> Miftahul Janah, "Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas XII SMA Negeri 7 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017" (Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2016), hal. 118.

<sup>18</sup> Afrilia Safitri dan Yessy Elita, "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Metode Time Token Arends Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Mahasiswa," *Jurnal Consilia*, 3.2 (2020), hal. 126.

<sup>19</sup> Yuwinda Ardila, Anwar Sutoyo, dan Mulawarman, "Keefektifan Kelompok Psikoedukasi Dengan Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa," *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5.1 (2019), hal. 34.

<sup>20</sup> Rici dan Alawiyah, hal. 179.

orang yang memberikan saran, tidak bisa menyelesaikan tugas jika ada teman yang membantu mengerjakannya, sering tidak sabaran, tidak pernah bertanya kepada teman atau guru jika ada soal-soal pelajaran yang tidak bisa saya kerjakan, kesulitan untuk menyelesaikan tugas individu, sering mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan materi, merasa gugup ketika menyampaikan pendapat di kelas atau kelompok, sulit menggunakan kata-kata yang tepat saat berkomunikasi dengan orang lain, kurang menyukai diskusi kelompok.

Berdasarkan observasi awal yang menunjukkan masih terdapat siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wangon dengan keterampilan sosial rendah, maka akan dilakukan upaya bagi siswa kelas VII untuk dapat meningkatkan keterampilan sosialnya. Keterampilan sosial sebagai kecakapan untuk berhubungan dengan lingkungan sosial. Keterampilan sosial yang baik membuat siswa mudah melakukan interaksi dengan orang lain, sebaliknya rendahnya keterampilan sosial dapat mengganggu kehidupan siswa. Bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama mengharuskan anggotanya untuk aktif sehingga siswa akan banyak melakukan komunikasi dan interaksi dengan temannya. Teknik permainan kerjasama dirasa tepat untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan di atas, penelitian ini berfokus pada pembahasan tentang “Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa di SMP Negeri 1 Wangon Kabupaten Banyumas”.

## **B. Definisi Operasional**

### **1. Bimbingan kelompok**

Bimbingan kelompok yaitu salah satu jenis bimbingan dalam bimbingan dan konseling. Bimbingan kelompok yaitu upaya bimbingan kepada individu yang diberikan dalam keadaan kelompok menggunakan dinamika kelompok guna meraih tujuan bimbingan dan konseling.<sup>21</sup> Tujuan dari bimbingan kelompok sendiri itu untuk mencegah munculnya suatu masalah dan meningkatkan kemampuan pada diri individu.

Bimbingan kelompok yang dimaksud dalam penelitian ini yakni bantuan kepada sekelompok siswa kelompok eksperimen dengan keterampilan sosial rendah yang berjumlah 11 orang. Tujuan bimbingan kelompok yang dilakukan pada penelitian ini untuk memberikan pemahaman dan pengembangan perilaku pada kelompok eksperimen cara untuk berhubungan sosial dengan orang lain dalam rangka meningkatkan keterampilan sosialnya, di mana bimbingan kelompok tersebut akan dipandu oleh guru BK dan peneliti.

### **2. Permainan Kerjasama**

Permainan kerjasama yaitu permainan yang dilakukan dengan bekerja sama dalam kondisi berkelompok untuk mencapai tujuan bersama.<sup>22</sup> Aspek kerjasama menjadi kunci utama selama permainan berlangsung. Melalui kerjasama yang dilakukan, maka akan terjadi komunikasi dan interaksi antar sesama anggota kelompok, hal ini akan menyebabkan terjalinnya hubungan sosial antar anggota. Hubungan sosial yang terjalin dapat menyebabkan meningkatnya keterampilan sosial anggota kelompok.

Permainan kerjasama yang dimaksud dalam penelitian ini yakni beberapa permainan kerjasama yang diterapkan sebagai teknik layanan bimbingan kelompok selama 4 (empat) kali layanan kepada sekelompok siswa kelompok eksperimen untuk meningkatkan keterampilan sosialnya.

---

<sup>21</sup> Bambang Syamsul Arifin, *Dinamika Kelompok* (Bandung: Pustaka Setia, 2015), hal. 148.

<sup>22</sup> Rici dan Alawiyah, hal. 175.

Permainan kerjasama yang diterapkan meliputi permainan menyeberang sungai, *see out feet, the longest street*, dan permainan terjerat tali.

### 3. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial yaitu kecakapan individu untuk mampu berhubungan sosial dengan orang lain, seperti melakukan komunikasi, interaksi, kerjasama, dan ikut serta dalam sebuah kelompok atau organisasi. Keterampilan sosial yaitu kecakapan yang harus dimiliki oleh individu agar dapat melakukan interaksi yang baik dengan orang lain.<sup>23</sup> Keterampilan sosial yang baik membuat individu dapat dengan mudah diterima di lingkungannya.

Keterampilan sosial yang dimaksud dalam penelitian ini yakni kecakapan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wangon yang hubungan sosial dengan orang lain masih tergolong rendah sehingga dalam kehidupan sehari-harinya menunjukkan perilaku yang kurang dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

#### C. Batasan dan Rumusan Masalah

Batasan pada penelitian ini yaitu berfokus pada bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama untuk meningkatkan keterampilan sosial pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wangon, Kabupaten Banyumas. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana keterampilan sosial kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama?
2. Bagaimana keterampilan sosial kelompok kontrol sebelum dan sesudah kelompok eksperimen diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama?
3. Bagaimana efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa?

---

<sup>23</sup> Safira Nurulita, Vita Fitriatul Ulya, dan Zainal Abidin, "Realisasi Model Problem Based Learning pada Materi IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa," *el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 5.2 (2023), hal. 127.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui keterampilan sosial kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama.
2. Untuk mengetahui keterampilan sosial kelompok kontrol sebelum dan sesudah kelompok eksperimen diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama.
3. Untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki dua jenis manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dijelaskan sebagai berikut.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis penelitian ini yaitu memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu pengetahuan khususnya BKI yang berhubungan dengan peningkatan keterampilan sosial melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi siswa**

Memperoleh pengetahuan terkait pentingnya keterampilan sosial dalam kehidupan dan meningkatkan keterampilan sosial yang dimilikinya.

###### **b. Bagi guru BK**

Digunakan sebagai referensi dalam memberikan layanan pada siswa yang mempunyai keterampilan sosial rendah.

###### **c. Bagi sekolah**

Memberikan kontribusi khususnya dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa dan sebagai *feedback* atas pelaksanaan bimbingan kelompok.

d. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman terkait peningkatan keterampilan sosial menggunakan bimbingan kelompok teknik permainan kerjasama dengan penelitian langsung dilapangan.

## F. Kajian Pustaka

Bimbingan kelompok dapat membuat individu memperoleh kemampuannya dalam bersosial.<sup>24</sup> Pernyataan ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan bahwa bimbingan kelompok dengan berbagai teknik dapat meningkatkan keterampilan sosial. Beberapa penelitian yang membuktikan yaitu bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, teknik diskusi, teknik *time token arend*, dan teknik *modeling* sebagai berikut.

Beberapa penelitian yang membuktikan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, dengan hasil penelitian menyatakan bahwa pada prasiklus persentase keterampilan sosial siswa 40% dan meningkat 20% di siklus 1 dengan hasil persentase 60% dan di siklus 2 layanan *role playing* yang diberikan meningkat 30% dan mencapai persentase 90%, artinya keterampilan sosial meningkat setelah diberikan bimbingan kelompok teknik *role playing*.<sup>25</sup>

Penelitian oleh Zaleha Aprilia dkk. Hasil penelitian menyatakan bahwa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* peserta mengalami perubahan dengan kepribadian yang cukup baik. Perubahan ini ditunjukkan dengan kesadaran dan penyesalan atas kesalahan yang telah dilakukan, tidak akan mengerjakan suatu pekerjaan diluar kemampuan yang dimiliki, tidak akan bekerja dalam tekanan, meningkatnya empati pada teman yang kesusahan, dan mampu mengontrol diri dengan lebih baik.<sup>26</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Imas Suprihatin menunjukkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh signifikan untuk

---

<sup>24</sup> Fadilah, hal. 170.

<sup>25</sup> Wulandari, hal. 83.

<sup>26</sup> Aprilia, Suryati, dan Fitri, hal. 98.

meningkatkan keterampilan sosial siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada prasiklus persentase keterampilan sosial siswa 40% dan meningkat 20% di siklus I dengan hasil persentase 60% dan di siklus 2 meningkat 30% dan mencapai persentase 90% artinya keterampilan sosial meningkat setelah diberikan bimbingan kelompok teknik *role playing*.<sup>27</sup>

Penelitian oleh Nasution dan Siregar juga menghasilkan bahwa metode *role playing* dalam bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Hasil analisis mengungkapkan bahwa koefisien signifikansi yakni 0,0000 yang lebih kecil dari 0,05, artinya hipotesa ( $H_a$ ) yang berbunyi bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial dapat diterima.<sup>28</sup>

Penelitian oleh Jannah dengan hasil  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,678 \geq 2,101$ ). Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima sehingga terdapat pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik diskusi dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.<sup>29</sup>

Bimbingan kelompok dengan metode *time token arends* dapat meningkatkan keterampilan sosial. Penelitian oleh Safitri dan Elita yang menunjukkan sebelum diberikan layanan rata-rata skor 178,33 dengan kategori sedang, setelah diberikan layanan rata-rata skor 256,42 kategori tinggi. Hasil uji t juga menunjukan nilai  $t = (-9,219)$  dan  $p = 0.000$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak sehingga terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial sebelum dan setelah diberi layanan bimbingan kelompok *time token arends*.<sup>30</sup>

Bimbingan kelompok dengan teknik *modeling* dapat meningkatkan keterampilan sosial. Penelitian oleh Ardila dkk yang membuktikan layanan kelompok psikoedukasi teknik modeling dapat meningkatkan keterampilan sosial yaitu dengan hasil penelitian  $F_{tabel} = 4,46$  dengan  $P < 0,05$  sehingga kelompok eksperimen terbukti memberikan efek signifikan dengan nilai

---

<sup>27</sup> Suprihatin, hal. 14.

<sup>28</sup> Nasution dan Siregar, hal. 204.

<sup>29</sup> Janah, hal. 118.

<sup>30</sup> Safitri dan Elita, hal. 126.

$F=73,164$ ;  $p=0,00$ , sedangkan kelompok kontrol  $F=4,151$ ;  $p=0,76$  dan  $F$  hitung  $> F$  tabel, artinya teknik modeling dapat meningkatkan keterampilan sosial.<sup>31</sup>

Permainan kerjasama dapat meningkatkan keterampilan sosial individu.<sup>32</sup> Pernyataan ini didukung oleh penelitian Rici dan Alawiyah yang menunjukkan nilai sig (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Terdapat juga peningkatan skor rata-rata pada angket *pre-test* dan *post-test* yaitu dari 87,1 menjadi 126. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa ada pengaruh teknik permainan kerjasama terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa.<sup>33</sup>

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu dengan tema pembahasan yang sama, yaitu mengenai bimbingan kelompok teknik permainan kerjasama untuk meningkatkan keterampilan sosial, maka penelitian ini ingin membuktikan keefektivitasan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama untuk meningkatkan keterampilan sosial. Penelitian sebelumnya dengan teknik yang sama hanya menggunakan satu kelompok, yaitu kelompok eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan (dua) kelompok yaitu kelompok eksperimen yang akan dijadikan sebagai kelompok yang diberikan *treatment* dan kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment* sebagai pembanding. Lokasi penelitian ini dan sebelumnya juga berbeda. Penelitian sebelumnya dengan teknik yang sama dilakukan pada tahun 2019 sebelum terjadi *covid-19*, sedangkan penelitian ini dilakukan setelah *covid-19* sehingga siswa yang terbiasa kurang berinteraksi dengan teman sebaya di sekolah karena pembelajaran *online* kemudian harus melakukan pembelajaran *offline* juga menjadi pembanding dengan penelitian sebelumnya.

---

<sup>31</sup> Ardila, Sutoyo, dan Mulawarman, hal. 34.

<sup>32</sup> Christiana, hal. 97.

<sup>33</sup> Rici dan Alawiyah, hal. 179.



## **G. Sistematika Pembahasan**

**BAB I. Pendahuluan**, terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Batasan dan Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka, dan Sistematika Pembahasan.

**BAB II. Landasan Teori**, terdiri dari: Bimbingan Kelompok, Permainan Kerjasama, Keterampilan Sosial, dan Hipotesis

**BAB III. Metode Penelitian**, terdiri dari: Pendekatan dan Jenis Penelitian, Waktu dan Tempat Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Variabel Penelitian, Metode Pengumpulan Data, dan Metode Analisis Data.

**BAB IV. Penyajian Data dan Analisis Data**, terdiri dari: Penyajian Data, Analisis Data, dan Pembahasan.

**BAB V. Penutup**, terdiri dari: Kesimpulan, Saran-saran, dan Penutup.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Bimbingan Kelompok

##### 1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan dari segi bahasa berasal dari bahasa Inggris yakni hasil terjemahan “*guidance*” dengan arti menunjukkan, menuntun, membantu atau mengemudikan. Berdasarkan istilahnya, bimbingan adalah upaya memfasilitas individu supaya mendapat pengetahuan terkait adaptasi diri dengan lingkungannya. Kelompok adalah perantara bagi individu yang terhimpun didalamnya agar terlibat secara aktif untuk membagikan pengalaman, peningkatan pengetahuan, perilaku dan kecakapan, melindungi timbulnya masalah, dan pengembangan diri tiap individu.<sup>34</sup>

Bimbingan kelompok menurut Romlah yaitu suatu teknik dalam bimbingan yang dilaksanakan dalam keadaan kelompok dengan maksud membantu individu supaya mampu untuk mencapai perkembangan dirinya dengan optimal berdasarkan dengan kecakapan, bakat, minat, dan nilai-nilai yang dipegangnya. Bimbingan kelompok ini mempunyai tujuan untuk mencegah munculnya suatu masalah dan meningkatkan kemampuan pada diri siswa.<sup>35</sup>

Bimbingan kelompok menurut Prayitno yaitu upaya pemberian bimbingan kepada setiap orang melalui kelompok yang menggunakan dinamika kelompok guna meraih tujuan dari bimbingan dan konseling itu sendiri.<sup>36</sup> Dinamika kelompok merupakan suatu keadaan yang hidup dalam kelompok di mana adanya hubungan interaksi antar anggota. Dinamika kelompok dicirikan dengan semangat kerjasama antar anggotanya, kerjasama yang baik, dan berbagi pengalaman serta wawasan antar

---

<sup>34</sup> Rasimin dan Muhamad Hamdi, *Bimbingan dan Konseling Kelompok* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), hal. 3–4.

<sup>35</sup> Siti Rahmi et al., *Panduan Bimbingan dan Konseling Kelompok dengan Teknik Psikodrama* (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2023), hal. 85–86.

<sup>36</sup> Arifin, hal. 148.

anggotanya. Melalui dinamika kelompok, tujuan yang ingin diraih kelompok dapat terwujud dengan baik.<sup>37</sup>

Berdasarkan pengertian bimbingan kelompok di atas, disimpulkan bahwa bimbingan kelompok yaitu proses memberi bantuan kepada individu melalui kelompok guna mencegah munculnya masalah dan mengembangkan kemampuan pada diri individu menggunakan dinamika kelompok.

## 2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok memiliki tujuan dalam pelaksanaannya. Tujuan bimbingan kelompok menurut Prayitno ada dua, meliputi tujuan secara umum dan tujuan secara khusus,<sup>38</sup> yaitu:

### a. Tujuan bimbingan kelompok secara umum

Secara umum bimbingan kelompok memiliki tujuan memberikan bantuan kepada individu yang mempunyai masalah. Melalui bimbingan kelompok diharapkan masalah pada individu dapat terselesaikan dengan baik. Bimbingan kelompok juga dapat mengembangkan diri setiap anggota melalui beragam situasi yang mengembirakan maupun menyedihkan selama kegiatan. Pelaksanaan bimbingan kelompok melibatkan keterlibatan aktif anggotanya, dengan begitu individu akan mampu mengembangkan kemampuannya terutama dalam hal bersosialisasi.

### b. Tujuan bimbingan kelompok secara khusus

#### 1) Mendidik individu untuk berani menyampaikan argumen didepan individu lain

Bimbingan kelompok mengharuskan individu untuk aktif. Aktif dalam bimbingan kelompok maksudnya adalah mampu untuk menyampaikan ide, pendapat, dan gagasan selama kegiatan

---

<sup>37</sup> Elsy Irianti, "Upaya Meningkatkan Prososial Melalui Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas IX F MTS Negeri Bonang," *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4.1 (2019), hal. 130.

<sup>38</sup> Fadilah, hal. 170.

berlangsung.<sup>39</sup> Keharusan untuk aktif membuat individu terlatih untuk berani menyampaikan pendapatnya dihadapan individu lain.

2) Mendidik individu agar terbuka dalam kelompok

Pelaksanaan bimbingan kelompok menumbuhkan dinamika kelompok, yaitu suasana yang hidup dalam kelompok. Dicitrakan semangat kerjasama anggota dan membagikan wawasan serta pengalaman untuk meraih tujuan bersama. Suasana dinamika kelompok membuat individu mampu untuk membuka dirinya dalam kelompok.<sup>40</sup>

3) Menumbuhkan kedekatan dengan individu lain

Bimbingan kelompok dalam pelaksanaannya dimunculkan dinamika kelompok, yaitu hubungan interpersonal yang menumbuhkan semangat kerjasama anggota, membagikan wawasan dan pengalaman serta meraih tujuan bersama. Dinamika kelompok membuat hubungan individu dengan orang lain meningkat, hal ini menyebabkan kedekatan antar individu dalam kelompok juga meningkat.<sup>41</sup>

4) Mendidik individu tenggang rasa dengan individu lain

Pelaksanaan bimbingan kelompok memberikan peluang bagi anggota untuk mengungkapkan pendapatnya.<sup>42</sup> Pendapat yang disampaikan tiap anggota kemungkinan berbeda. Adanya perbedaan pendapat membuat individu terlatih untuk memiliki sikap tenggang rasa, yaitu dengan menerima pendapat dari anggota lain.

5) Mendidik individu memperoleh kemampuan sosial

Pelaksanaan bimbingan kelompok melibatkan hubungan sosial antar anggotanya. Hubungan sosial terjadi dengan adanya komunikasi dan interaksi antar anggota. Hubungan sosial yang

---

<sup>39</sup> Yuliani, Dwikurnaningsih, dan Setyorini , hal. 35.

<sup>40</sup> Irianti, hal. 130.

<sup>41</sup> Risal dan Alam, hal. 3.

<sup>42</sup> Nasution dan Siregar, hal. 199.

diciptakan dalam kelompok menumbuhkan kemampuan sosial tiap anggota.<sup>43</sup> Melalui bimbingan kelompok, individu dapat memperoleh kemampuan sosial.

- 6) Membantu pemahaman individu akan dirinya dalam hubungannya dengan individu lain

Pemahaman individu berkaitan dengan individu yang paham terkait hal-hal yang ada pada dirinya, seperti potensi, kelebihan, dan kekurangan.<sup>44</sup> Bimbingan kelompok membantu individu untuk memahami dirinya ketika berhubungan dengan individu lain.

### 3. Asas-asas Bimbingan Kelompok

Ada beberapa asas yang digunakan selama pelaksanaan bimbingan kelompok<sup>45</sup>, yaitu:

a. Asas kerahasiaan

Kerahasiaan artinya seluruh anggota yang datang harus menjaga rahasia apapun yang dibicarakan dan didengar selama kegiatan. Rahasia yang dijaga utamanya terkait perkara yang tidak boleh orang lain ketahui. Seluruh anggota bimbingan kelompok berikrar untuk tidak membahas perkara rahasia diluar kelompok.

b. Asas keterbukaan

Keterbukaan artinya seluruh anggota yang datang terbuka dan bebas untuk menyampaikan ide, gagasan, dan saran. Anggota bimbingan juga tidak malu atau ragu, tidak takut, dan bebas mengatakan apapun baik mengenai pribadinya, sekolah, pertemanan, keluarga, dan lain-lain selama bimbingan kelompok berlangsung. Intinya, seluruh anggota dapat mengungkapkan yang sedang dirasakan dan dipikirkan.

---

<sup>43</sup> Suprihatin, hal. 7.

<sup>44</sup> Arifianto Astri Nugroho, Arri Handayani, dan Maulia Desi, "Implementasi Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi dalam Meningkatkan Pemahaman Diri Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 6 Pekalongan," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4.6 (2022), hal. 3458.

<sup>45</sup> Fadilah, hal. 170–71.

c. Asas kesukarelaan

Kesukarelaan artinya seluruh anggota mampu memperlihatkan dirinya di depan anggota lain. Anggota tanpa harus diperintah, malu, dan dipaksa anggota lain memperlihatkan dirinya dalam kelompok. Intinya, seluruh anggota dengan keinginannya sendiri menunjukkan diri di depan anggota lain dalam kelompok.

d. Asas kenormatifan

Kenormatifan artinya seluruh hal yang dibahas dan dikerjakan kelompok tidak boleh menyimpang norma dan aturan. Semua yang dilakukan selama proses bimbingan harus selaras dengan norma agama, adat, ilmu, hukum, dan adat istiadat yang ada.

#### 4. Tahapan Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok mempunyai tahapan yang harus dilaksanakan agar kegiatan terlaksana dengan runtut, terarah, dan tepat sasaran. Tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok ada 4 (empat)<sup>46 47</sup>, yaitu:

a. Tahap pembentukan

Kegiatan pada tahap pembentukan yaitu a.) mengutarakan maksud dan tujuan bimbingan kelompok yang dapat membuat anggota terlibat aktif selama kegiatan sehingga dapat membangun minatnya untuk mengikuti bimbingan; b.) memaparkan langkah-langkah dan asas bimbingan kelompok; dan c.) pengenalan, penyertaan diri anggota ke kehidupan kelompok serta dilakukannya permainan keakraban. Tujuan permainan keakraban agar tumbuh suasana yang saling mengenal, percaya, menerima, dan menolong sesama anggota.

b. Tahap peralihan

Tahap peralihan atau disebut transisi antara tahap pembentukan dan kegiatan. Kegiatan pada tahap peralihan yaitu a.) pemimpin kelompok memaparkan yang dilakukan ditahap selanjutnya yaitu tahap

---

<sup>46</sup> Dian Sulistiyanti dan Erlin Fitria, "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Kartu Uno Terhadap Eksplorasi Karier," in *Prosiding Seminar & Lokakarya Nasional Bimbingan dan Konseling*, 2020, hal. 31–33.

<sup>47</sup> Hartanti, hal. 16–18.

kegiatan, ketika memaparkan kegiatan yang akan dilakukan pemimpin harus tegas bahwa kegiatan bimbingan kelompok merupakan topik tugas, dengan itu akan membuat anggota kelompok tidak ragu ataupun belum siap untuk melakukan kegiatan bimbingan; b.) melakukan pengamatan terkait kesiapan anggota untuk tahap kegiatan; c.) mendiskusikan suasana yang terjadi untuk tahap kegiatan; d.) mengembangkan kecakapan keterlibatan anggota selama tahap peralihan berlangsung; dan e.) mengulang aspek tahap pembentukan apabila dibutuhkan.

c. Tahap kegiatan

Tahap kegiatan sebagai inti bimbingan kelompok. Tahap kegiatan mendiskusikan masalah yang ada pada anggota kelompok sehingga masalah dapat dibahas dengan tuntas dan menciptakan kondisi pengembangan diri baik terkait kecakapan komunikasi maupun tanggapan yang diutarakan anggota. Kegiatan pada tahap topik tugas yaitu a.) pemimpin kelompok mengutarakan topik yang didiskusikan yaitu keterampilan sosial menggunakan permainan kerjasama; b.) tanya jawab pemimpin dan anggota terkait hal belum jelas tentang topik; c.) pembahasan topik dengan mendetail; dan d.) kegiatan selingan apabila dibutuhkan.

d. Tahap pengakhiran

Kegiatan pada tahap pengakhiran yakni pemimpin kelompok mengutarakan layanan akan segera berakhir, penyampaian hasil dan kesan oleh pemimpin dan anggota, pembahasan kegiatan selanjutnya, dan penyampaian pesan dan keinginan. Pada tahap pengakhiran juga membahas terkait kemampuan anggota untuk menerapkan suatu hal yang didapat dalam layanan pada kehidupannya.

## 5. Teknik Bimbingan Kelompok

Teknik yaitu suatu cara yang digunakan dalam mencapai tujuan. Teknik dalam bimbingan kelompok merupakan cara yang digunakan untuk melakukan bimbingan kelompok. Terdapat beragam teknik dalam bimbingan kelompok,<sup>48</sup> yaitu:

### a. Teknik ekspositori atau pemberian informasi

Teknik ekspositori yaitu teknik dengan memberikan informasi kepada peserta bimbingan dengan tertulis maupun lisan. Pertama, penerapan teknik pemberian informasi lisan mencakup tiga hal, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kedua, penerapan teknik pemberian informasi tertulis disajikan melalui berbagai media, seperti papan bimbingan, blog, *booklet*, dan *leaflet*.

### b. Teknik diskusi kelompok

Diskusi kelompok yaitu percakapan yang dilakukan oleh 3 (tiga) orang atau lebih untuk menyelesaikan maupun memperjelas suatu persoalan, dipimpin oleh pemimpin kelompok. Tujuan lain dari teknik diskusi yaitu mengembangkan kemampuan pada diri pribadi. Materi yang dibahas pada diskusi sudah dimengerti sebelumnya oleh peserta atau dengan kata lain peserta sudah memiliki pemahaman awal terkait materi.

### c. Teknik Permainan Peranan (*Role Playing*)

Permainan peranan yaitu media belajar yang digunakan dalam rangka mengembangkan keterampilan dan memberikan pemahaman terkait hubungan antar individu dengan memerankan kondisi yang ada pada kehidupan nyata. Permainan peranan dibagi menjadi dua, pertama sosiodrama bertujuan untuk mengembangkan kemampuan hubungan sosial, bersifat mencegah dan mengembangkan. Kedua, psikodrama bertujuan untuk menyelesaikan masalah emosional individu dan bersifat menyembuhkan.

---

<sup>48</sup> Iswatun Hasanah et al., *Bimbingan Kelompok Teori dan Praktik* (Madura: Duta Media Publishing, 2022), hal. 54–76.



d. Teknik permainan kelompok

Permainan sebagai teknik bimbingan kelompok yang dapat menciptakan kegembiraan. Permainan dalam bimbingan kelompok digunakan sebagai alat bimbingan untuk mencapai tujuan bimbingan. Tujuan lain dari teknik permainan yaitu untuk menumbuhkan hubungan dengan orang lain, menyelesaikan masalah sehari-hari, mengekspresikan perasaan, mengatasi tekanan dalam hidup, dan menumbuhkan kebiasaan yang bermanfaat dalam kehidupan. Terdapat beberapa jenis teknik permainan dalam bimbingan kelompok, salah satunya yaitu teknik permainan kerjasama.

## **B. Permainan Kerjasama dalam Bimbingan Kelompok**

### **1. Pengertian Permainan Kerjasama**

Permainan merupakan kegiatan bermain yang dikerjakan untuk memperoleh kepuasan dan kegembiraan yang dicirikan dengan adanya menang dan kalah. Permainan mempunyai sifat sosial, berkaitan dengan proses belajar, menaati peraturan, penyelesaian masalah, kedisiplinan, kontrol emosi, dan mengambil tugas pemimpin dengan pengikut yang semuanya merupakan bagian penting dari sosialisasi. Permainan sebagai cara yang dilakukan oleh manusia untuk mengekspresikan respon dirinya terhadap suatu pertempuran atau persaingan yang dapat diterima sosial.<sup>49</sup> Permainan dalam bimbingan dan konseling sering digunakan sebagai salah satu teknik utama, bahkan biasanya juga sebagai pelengkap untuk teknik-teknik lain.

Kerjasama yaitu suatu kegiatan dalam kelompok di mana didalamnya saling berbagi dan bekerja bersama-sama agar tercapai tujuan bersama. Suatu kegiatan dikatakan sebagai kerjasama apabila kegiatan tersebut dikerjakan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan sama. Tujuan yang sama akan menentukan layak tidaknya kegiatan yang dilakukan disebut

---

<sup>49</sup> Christiana, hal. 4-5.

sebagai kerjasama.<sup>50</sup> Belum dikatakan kerjasama ketika ada dua orang atau lebih di ruang yang sama tetapi dengan pekerjaan masing-masing.

Pekerjaan yang dikerjakan bersama memberikan hasil lebih baik daripada pekerjaan yang dikerjakan sendiri. Menurut Jones, kerjasama akan memberikan manfaat dan kemudahan terhadap tujuan yang hendak diraih. Sebuah kerjasama dapat mengembangkan kemampuan sosial anggota, belajar cara berkomunikasi dengan orang lain, dan belajar mengelola emosi. Permainan kerjasama juga memberikan manfaat seperti membentuk *self esteem*, meningkatkan ketertarikan untuk betahan dalam kelompok, meningkatkan penghargaan diri, dan memperkuat kedudukan anggota dalam kelompok.<sup>51</sup> Manfaat yang diberikan ketika melakukan kerjasama tersebut juga akan dirasakan dalam sebuah permainan kerjasama.

Permainan kerjasama yaitu suatu permainan dengan bekerja sama yang dilakukan sekelompok orang agar tercapainya tujuan bersama. Peserta permainan akan memperoleh pengalaman dalam permainan, kemudian pengalaman tersebut dihayati dan direnungkan. Peserta permainan mengutarakan perasaan yang dirasakannya ketika permainan berlangsung agar peserta sadar terhadap perasaannya.<sup>52</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan kerjasama yaitu teknik dalam bimbingan dan konseling yang dikerjakan oleh sekelompok orang dengan saling berbagi dan bekerja sama untuk meraih tujuan bersama.

---

<sup>50</sup> Restu Ardian, Lia Mareza, dan Pratik Hari Yowono, "Implementasi Permainan Tradisional Dalam Menumbuhkan Kerjasama Peserta Didik Di SD Alam Baturraden," *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 6.1 (2020), hal. 24 <<https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR>>.

<sup>51</sup> Christiana, hal. 97.

<sup>52</sup> Rici dan Alawiyah, hal. 175.

## 2. Teknik dan Metode Permainan Kerjasama

Permainan kerjasama memiliki beberapa teknik dan metode didalamnya untuk melatih kebersamaan dan kerjasama antar anggota kelompok agar dapat meraih tujuan bersama. Beberapa teknik dan metode permainan kerjasama<sup>53</sup> yaitu:

### a. Menyeberang sungai

Permainan menyeberang sungai merupakan permainan yang bertujuan untuk melatih melakukan gerakan dengan cepat, terkoordinasi, konsentrasi maksimal, dan menjaga ego masing-masing anggota. Alat dan bahan dalam permainan menyeberang sungai yaitu potongan kardus dan karpet sebagai alas pijakan kaki (*padding*).

Cara permainan menyeberang sungai yaitu 1.) membagi peserta menjadi dua kelompok; 2.) membagi potongan kardus berdasarkan total anggota ditambah satu *padding extra* di setiap kelompok; 3.) tiap kelompok melakukan gerakan mulai titik *start* sampai titik *finish* dengan cepat, di mana jarak kedua titik diumpamakan sungai deras yang mengalir dan hanya boleh berdiri di atas *padding* yang diumpamakan perahu; 4.) semua anggota menempatkan posisi di *padding* masing-masing, satu *padding extra* tersisa di belakang peserta terakhir, kemudian *padding extra* diambil oleh peserta terakhir untuk diserahkan ke depan sampai peserta pertama yang digunakan untuk injakan didepannya; 5.) peserta harus selalu menginjak *padding* supaya tidak terseret arus, apabila terdapat peserta yang tidak menginjak *padding*, *padding* diambil oleh fasilitator.

Poin belajar permainan menyeberang sungai yaitu peserta dapat bekerja sama dan saling mendukung walaupun hanya terdapat alat sederhana, memiliki arti harus mempergunakan apapun di sekitar dalam perjalanan mencapai tujuan. Kekompakan, kerja sama kelompok, dan saling menjaga ego antar pribadi juga dibutuhkan dalam permainan menyeberang sungai.

---

<sup>53</sup> Christiana, hal. 101–10.

b. *See Out Feet*

Permainan *see out feet* merupakan permainan yang bertujuan untuk mengajarkan kerjasama dengan membangun kebersamaan dan kekompakan dalam mencapai tujuan yang sama. Alat dan bahan dalam permainan *see out feet* yaitu talia raffia.

Cara permainan *see out feet* yaitu 1.) membagi peserta menjadi dua kelompok dengan baris ke samping; 2.) setiap peserta kaki kanannya diikat ke kaki kiri teman sebelahnya; 3.) melakukan gerakan menyamping dari titik *start* hingga titik *finish*.

Poin belajar permainan *see out feet* yaitu dengan kaki diikat tidak menjadi penghalang untuk mencapai tujuan bersama karena masing-masing peserta mempunyai keyakinan kepada teman disampingnya dan kepada dirinya untuk bisa sampai ke *finish*. Kekompakan, kebersamaan, dan pemimpin kelompok yang baik juga membuat tercapainya tujuan bersama.

c. *The Longest Street*

Permainan *the longest street* merupakan permainan yang bertujuan mengajarkan peserta permainan untuk rela berkorban dan empati kepada kelompok. Alat yang digunakan dalam permainan *the longest street* yaitu barang-barang milik kelompok.

Cara permainan *the longest street* yaitu 1.) membagi peserta menjadi dua kelompok; dan 2.) membuat rangkaian memanjang dari barang milik masing-masing peserta bersama kelompoknya.

Poin belajar permainan *the longest street* yaitu dengan masing-masing peserta menyerahkan barang miliknya untuk dipakai dalam permainan kelompok, menunjukkan bahwa mereka memiliki sikap rela berkorban dan empati terhadap kelompok.

d. Terjerat Tali

Permainan terjerat tali merupakan permainan yang bertujuan untuk mengajarkan peserta permainan mampu memecahkan masalah dalam hidup yang memerlukan bantuan orang lain dengan memanfaatkan

komunikasi yang efektif. Alat yang digunakan dalam permainan terjerat tali yaitu tali raffia.

Cara permainan terjerat tali yaitu 1.) membagi peserta permainan menjadi dua kelompok, kemudia membagikan tali raffia yang ikatannya rumit, dan 2.) anggota kelompok menguraikan tali raffia yang rumit agar menjadi lurus.

Poin belajar permainan terjerat tali yaitu peserta dapat berkomunikasi secara efektif dengan orang lain ketika bekerja sama untuk menguraikan tali dan meminta bantuan kepada orang lain. Tali diibaratkan sebagai masalah dalam hidup, ketika manusia mempunyai masalah akan lebih mudah diselesaikan ketika ada bantuan dari orang lain dengan memanfaatkan komunikasi efektif.

### **C. Keterampilan Sosial**

#### **1. Pengertian Keterampilan Sosial**

Menurut Cartledge dan Milburn, keterampilan sosial yaitu kecakapan individu untuk melakukan interaksi dengan sesamanya secara sosial menggunakan cara tertentu yang mampu diterima lingkungan dan memberikan manfaat bagi dirinya maupun orang lain. Menurut Osland, keterampilan sosial merupakan kecakapan individu untuk menjaga hubungan dengan membangun koneksi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki untuk menemukan titik temu dan menciptakan hubungan baik dengan orang lain.<sup>54</sup>

Keterampilan sosial menurut Thalib yaitu kecakapan individu yang mencakup kecakapan untuk berkomunikasi, berhubungan dengan orang lain, menghormati diri sendiri dan orang lain, mendengar argumen dan keluhan orang lain, memberi dan menerima *feedback* dan kritik serta berperilaku berdasarkan peraturan yang ada. Individu yang mampu untuk menguasai keterampilan sosial, maka individu tersebut akan mampu untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Sebaliknya, ketika individu

---

<sup>54</sup> Andi Agusniatih dan Jane M Manopa, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangan* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2019), hal. 72–73.

tidak menguasai keterampilan sosial, maka akan kesulitan untuk beradaptasi dengan lingkungannya.<sup>55</sup>

Berdasarkan pengertian keterampilan sosial di atas, disimpulkan bahwa keterampilan sosial yaitu kecakapan individu untuk melakukan interaksi dengan orang lain menurut peraturan yang ada sehingga bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain.

## 2. Aspek Keterampilan Sosial

Terdapat lima aspek keterampilan sosial menurut Caldarella dan Merrel<sup>56 57 58</sup>, yaitu:

### a) Hubungan dengan teman sebaya (*peer relation*)

Hubungan dengan teman sebaya merupakan hubungan antara individu dalam suatu kelompok yang mempunyai usia yang sama atau hampir sama. Perilaku hubungan individu dengan teman sebaya diwujudkan dengan perilaku positif seperti memberikan pujian atau nasihat pada teman, memberikan tawaran pertolongan jika diperlukan, memiliki kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya, memiliki kemampuan kepemimpinan, turut berpartisipasi dalam diskusi dengan teman, memiliki perasaan peka seperti empati dan simpati, mudah berteman dan mempunyai banyak teman, membela hak teman dan mempunyai kemampuan untuk bersendau gurau.

### b) Manajemen diri (*self-management*)

Manajemen diri merupakan kecakapan individu untuk mengatur dan mengendalikan dirinya dengan baik. Perilaku manajemen diri dapat ditunjukkan dengan individu yang mampu untuk mengendalikan emosi, mampu menerima kritik, berkompromi secara tepat kepada

<sup>55</sup> Syamsul Bachri Thalib, *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif* (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 159.

<sup>56</sup> Kenneth W Merrell dan Gretchen A Gimpel, *Social Skills Of Children And Adolescents Coceptualization, Assessment, Treatment* (New York: Psychology Press, 2014), hal. 12.

<sup>57</sup> Rahma, Supriyanto, dan Sobri, hal. 5.

<sup>58</sup> Mufidatun Nisa dan Priyono Tri Febrianto, "Prosiding Nasional Pendidikan : L PPM IK RI B ojegoro," in *Analisis Keterampilan Sosial Siswa Kelas II pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan*, 2023, hal. 79–80.

orang lain ketika berhadapan dengan suatu masalah, tanggung jawab sosial, dan mengikuti aturan serta batasan.

c) Kemampuan akademis (*academic*)

Kemampuan akademis diartikan sebagai kecakapan individu yang berhubungan atau yang dapat menunjang prestasi belajarnya di sekolah. Kemampuan akademis ditunjukkan dengan individu yang mempunyai perilaku mampu mengerjakan dan menyelesaikan tugas individu dengan mandiri, mendengarkan arahan dari guru, beradaptasi dengan lingkungan sekolah, orientasi tugas, bertanggung jawab terhadap semua yang berhubungan dengan akademik, mematuhi peraturan di kelas, mampu untuk memahami materi, mampu bertanya, berpendapat, dan meminta pertolongan ketika pembelajaran, dan bekerja sama dengan orang lain.

d) Kepatuhan (*compliance*)

Kepatuhan diartikan sebagai kecakapan individu dalam memenuhi keinginan orang lain dan mematuhi sesuatu. Kepatuhan ditunjukkan dengan seorang individu yang mempunyai perilaku dapat mematuhi dan melaksanakan aturan dengan baik, memanfaatkan waktu dengan baik, dapat berbagi, memberikan respon terhadap kritikan dengan tepat, dan dapat menyelesaikan tugas tepat waktu.

e) Perilaku asertif (*assertion*)

Perilaku asertif diartikan sebagai kecakapan individu dalam menunjukkan perilaku yang tepat pada kondisi tertentu dengan tetap menghargai orang lain. Perilaku asertif ditunjukkan dengan individu yang mempunyai perilaku mampu untuk memulai pembicaraan dengan orang lain, menerima pujian, mengajak orang lain untuk berinteraksi, berani dan percaya diri, mampu mengungkapkan perasaan, dan mampu bergabung dalam kegiatan yang sedang berjalan disuatu kelompok.

**D. Hipotesis**

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini yaitu:

Ha : Bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Ho : Bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama tidak efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.





## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method*, yaitu pendekatan yang terdiri dari pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen, yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh suatu *treatment* terhadap yang diberi *treatment* dengan keadaan terkendali.<sup>59</sup> Penelitian eksperimen dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan *treatment* berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama untuk meningkatkan keterampilan sosial.

Jenis desain dalam penelitian ini yaitu *nonequivalent control group design*, yakni desain yang pengukurannya untuk mengetahui kondisi dua kelompok sebelum dan setelah diberikannya *treatment* pada salah satu kelompok.<sup>60</sup> Kelompok dalam penelitian ini ada 2 (dua), yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberikan *treatment*, sedangkan kelompok kontrol yaitu kelompok pembanding yang tidak diberi *treatment*, namun kedua kelompok sama-sama mengisi angket untuk *pre-test* dan *post-test*.

---

<sup>59</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 107.

<sup>60</sup> Sugiyono, hal. 116.

Desain penelitian *nonequivalent control group design* digambarkan pada tabel 3.1 di bawah ini.

**Tabel 3. 1: *Nonequivalent Control Group Design***

<b>Kelompok</b>	<b><i>Pre-test</i></b>	<b><i>Treatment</i></b>	<b><i>Post-test</i></b>
Kelompok eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kelompok kontrol	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Desain penelitian *nonequivalent control group design* pada tabel 3.1 di atas dijabarkan sebagai berikut.

**Keterangan**

- O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> : pengukuran awal keterampilan sosial siswa kelompok eksperimen sebelum diberi *treatment* dan kelompok kontrol yang tidak diberi *treatment*.
- X : pemberian *treatment* bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama pada kelompok eksperimen.
- O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub> : pengukuran keterampilan sosial siswa pada kelompok eksperimen setelah diberi *treatment* dan kelompok kontrol yang tidak diberi *treatment*.

Peneliti menjabarkan lebih jelasnya tahap yang akan dilaksanakan dalam kegiatan eksperimen. Penjabarannya sebagai berikut.

- a. Melaksanakan *pre-test*. Diberikan kepada kelompok eksperimen dan kontrol untuk mengetahui dan memahami keterampilan sosial siswa sebelum diberi *treatment*. Hasil *pre-test* digunakan sebagai perbandingan dengan *post-test* yang dilaksanakan pada tahap selanjutnya.
- b. Melakukan perlakuan (*treatment*). Pemberian *treatment* sebagai inti kegiatan yang hanya diberikan pada kelompok eksperimen. *Treatment* berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama.
- c. Melaksanakan *post-test*. Diberikan kepada kelompok eksperimen dan kontrol sesudah pemberian *treatment* pada kelompok eksperimen. Tujuan kegiatan *post-test* untuk mengetahui bagaimana keterampilan sosial kelompok eksperimen setelah diberi *treatment* dan kelompok kontrol yang tidak diberi *treatment*.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Wangon yang berlokasi di Jalan Raya Utara No. 106, Mejingklak, Desa Wangon, Kecamatan Wangon, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Penelitian dilakukan pada bulan Januari 2024 sampai bulan Februari 2024.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi penelitian adalah bagian umum yang mencakup subjek atau objek dengan ciri dan sifat spesifik yang ditentukan oleh peneliti untuk dipahami dan diambil kesimpulan.<sup>61</sup> Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wangon dengan jumlah 216 siswa. Berikut populasi penelitian dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini.

**Tabel 3. 2: Jumlah Populasi**

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	VII A	18	18	36
2.	VII B	18	18	36
3.	VII C	18	18	36
4.	VII D	14	22	36
5.	VII E	14	22	36
6.	VII F	14	22	36
<b>Jumlah</b>		46	62	216

### 2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah bagian dari total dan ciri pada suatu populasi yang dapat mewakili populasi.<sup>62</sup> Sampel penelitian ini diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel menggunakan kriteria khusus.<sup>63</sup> Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan angket observasi awal yang dibagikan kepada seluruh populasi, yaitu siswa kelas 7 SMP Negeri 1 Wangon. Angket observasi awal berisi tentang pernyataan yang dapat menggambarkan terkait

<sup>61</sup> Sugiyono, hal. 117.

<sup>62</sup> Sugiyono, hal. 118.

<sup>63</sup> Sugiyono, hal. 124.

keterampilan sosial. Angket observasi awal diukur menggunakan skala Guttman. Skor penilaian skala Guttman dapat dilihat pada tabel 3.3 di bawah ini.

**Tabel 3. 3: Skor Skala Gutman**

Pernyataan	Skor Item (+)	Skor Item (-)
Ya	1	0
Tidak	0	1

Item pernyataan yang digunakan pada angket observasi awal penelitian ini semuanya dibuat menggunakan item pernyataan negatif berjumlah 14, jadi apabila responden menjawab Ya maka akan memperoleh skor 0 dan apabila menjawab Tidak maka akan memperoleh skor 1.

Adapun untuk menentukan kategori skor observasi awal keterampilan sosial, dapat ditentukan menggunakan rumus interval kelas sebagai berikut.

$$C_i = \frac{R}{K}$$

Keterangan:

C<sub>i</sub> : Interval kelas

R : Selisih skor tertinggi dengan skor terendah

K : Jumlah kelas<sup>64</sup>

Kriteria interval dapat ditentukan sebagai berikut.

- Skor tertinggi : 1 x 14 = 14
- Skor terendah : 0 x 14 = 0
- Rentang : 14-0 = 14
- Jumlah kelas : 3
- Interval kelas : 14 : 3 = 4,7 dibulatkan menjadi 5

<sup>64</sup> Nuryadi et al., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), hal. 28.

Interval skor observasi awal keterampilan sosial siswa dapat dilihat pada tabel 3.4 di bawah ini.

**Tabel 3. 4: Interval Skor Observasi Awal Keterampilan Sosial**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
≤ 5	Rendah
6-10	Sedang
11-14	Tinggi

Berdasarkan angket observasi awal yang telah dibagikan kepada populasi penelitian, maka diperoleh hasil angket observasi awal keterampilan sosial pada tabel 3.5 di bawah ini.

**Tabel 3. 5: Hasil Angket Observasi Awal Keterampilan Sosial**

<b>Kategori</b>	<b>Kelas</b>						<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>		
<b>Rendah</b>	4	4	3	2	5	4	22	10%
<b>Sedang</b>	26	27	23	24	24	21	145	67%
<b>Tinggi</b>	6	5	10	10	7	11	49	23%
<b>Total Siswa</b>	36	36	36	36	36	36	216	

Berdasarkan hasil angket observasi awal pada tabel 3.5 di atas menunjukkan bahwa siswa dengan kategori keterampilan sosial rendah berjumlah 22 siswa dengan persentase 10%, kategori sedang berjumlah 145 siswa dengan persentase 67%, dan kategori tinggi berjumlah 49 siswa dengan persentase 23%.

Berdasarkan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan kriteria tertentu, maka kriteria sampel penelitian ini yaitu:

- Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wangon Tahun Pelajaran 2023/2024;
- siswa dengan skor hasil angket observasi awal  $\leq 5$  yang tergolong kategori rendah;
- bersedia menjadi responden penelitian.

Berdasarkan kriteria sampel yang telah ditentukan oleh peneliti, maka terdapat 22 siswa yang memenuhi kriteria untuk dijadikan sebagai sampel.

Peneliti membagi 22 siswa tersebut menjadi 2 kelompok dengan 11 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 11 siswa sebagai kelompok kontrol.

Adapun siswa yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian dapat dilihat pada tabel 3.6 di bawah ini.

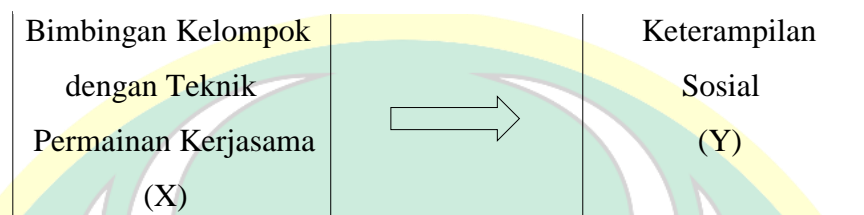
**Tabel 3. 6: Daftar Sampel Penelitian**

No.	Sampel	Kelas	Jenis Kelamin
1	ARW	VII B	Laki-laki
2	ASA	VII E	Perempuan
3	ABA	VII E	Laki-laki
4	DRP	VII E	Perempuan
5	DS	VII D	Perempuan
6	EP	VII D	Perempuan
7	MIA	VII B	Laki-laki
8	NER	VII F	Perempuan
9	QM	VII A	Perempuan
10	WDA	VII A	Laki-laki
11	ZFN	VII C	Perempuan
12	ACJ	VII F	Perempuan
13	AN	VII F	Perempuan
14	CBR	VII A	Laki-laki
15	DPA	VII E	Perempuan
16	MZ	VI E	Perempuan
17	MDRA	VII A	Laki-laki
18	MFR	VII B	Laki-laki
19	NS	VII B	Laki-laki
20	NHP	VII C	Laki-laki
21	SAG	VII C	Laki-laki
22	ZZA	VII F	Perempuan

#### D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yaitu suatu objek yang akan menjadi pusat perhatian dalam penelitian.<sup>65</sup> Variabel penelitian ini ada 2 (dua), yaitu variabel bebas atau *independen* dan variabel terikat atau *dependen*. Berikut skema variabel dalam penelitian pada tabel 3.7 di bawah ini.

**Tabel 3. 7: Skema Variabel Penelitian**



##### 1. Variabel bebas atau *Independen* (X)

Variabel bebas atau *independen* yaitu variabel yang memberikan pengaruh atau dampak pada variabel terikat.<sup>66</sup> Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama (X).

##### 2. Variabel terikat atau *Dependen* (Y)

Variabel terikat atau *dependen* yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.<sup>67</sup> Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu keterampilan sosial (Y). Adapun indikator variabel keterampilan sosial dijabarkan pada tabel 3.8 di bawah ini.

**Tabel 3. 8: Indikator Keterampilan Sosial**

Variabel	Definisi Operasional	Aspek	Indikator
Keterampilan Sosial(Y) <sup>68 69</sup>	Keterampilan sosial merupakan	Hubungan dengan teman	Interaksi positif dengan teman sebaya

<sup>65</sup> Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hal. 44.

<sup>66</sup> Sugiyono, hal. 61.

<sup>67</sup> Sugiyono, hal. 61.

<sup>68</sup> Merrell dan Gimpel, hal. 12.

<sup>69</sup> Rahma, Supriyanto, dan Sobri, hal. 5.

70	kecakapan yang dimiliki individu untuk melakukan hubungan sosial dengan orang lain berdasarkan aturan yang ada sehingga dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun orang lain.	sebayu	Menjadi individu yang disenangi	
			Empati dan simpati terhadap teman sebaya	
		Manajemen diri	Mampu mengatur dan mengontrol emosi	
			Merespon kritik dengan positif	
		Kemampuan akademis	Keaktifan	
			Mampu belajar mandiri	
			Bertanggung jawab terhadap akademik	
		Kepatuhan	Bekerja sama dengan orang lain	
			Mematuhi peraturan yang ada	
		Perilaku asertif	Memanfaatkan waktu dengan baik	
			Percaya diri	
			Mampu mengungkapkan perasaan	
		Menghargai orang lain		

<sup>70</sup> Nisa dan Febrianto, hal. 79–80.



## E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yaitu cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah penelitian.<sup>71</sup> Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

### 1. Angket

Angket penelitian yaitu teknik mengumpulkan data menggunakan pertanyaan atau pernyataan tertulis yang telah dirangkai peneliti kepada responden dengan dibagikan langsung atau melalui internet.<sup>72</sup> Angket penelitian ini menggunakan angket langsung dalam bentuk item pernyataan yang disusun dari indikator penelitian variabel keterampilan sosial. Angket dibagikan kepada semua responden yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ketika *pre-test* dan *post-test*. Tujuan pembagian angket untuk membandingkan jawaban responden sebelum dan setelah diberikan *treatment*. Angket pada penelitian ini juga digunakan pada observasi awal untuk menentukan sampel penelitian.

Angket penelitian ini diukur menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* yaitu skala untuk mengukur sikap, tanggapan, dan persepsi individu atau kelompok yang berkaitan dengan fenomena sosial.<sup>73</sup> Skala *Likert* penelitian ini digunakan untuk menentukan skor tiap item pernyataan dari skor tertinggi sampai terendah sehingga akan diperoleh skor keterampilan sosial sampel secara keseluruhan. Model skala *Likert* dalam penelitian ini menggunakan 4 (empat) pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

---

<sup>71</sup> Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Antasari Press (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kljaga, 2021), hal. 67.

<sup>72</sup> Sugiyono, hal. 199.

<sup>73</sup> Sugiyono, hal. 134.

Skor penilaian skala *likert* dapat dilihat pada tabel 3.9 di bawah ini.

**Tabel 3. 9: Skor Skala Likert**

No.	Pernyataan	Skor Item (+)	Skor Item (-)
1.	Sangat Setuju (SS)	4	1
2.	Setuju (S)	3	2
3.	Tidak Setuju (TS)	2	3
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Adapun *blueprint* skala keterampilan sosial dilihat pada tabel 3.10 di bawah ini.

**Tabel 3. 10: Blueprint Skala Keterampilan Sosial**

No.	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Hubungan dengan teman sebaya	Interaksi positif dengan teman sebaya	1	2	2
		Menjadi individu yang disenangi	3	4	2
		Empati dan simpati terhadap teman sebaya	5,6	7	3
2.	Manajemen Diri	Mampu mengatur dan mengontrol emosi	8,9	10,11,12	5
		Merespon kritik dengan positif	13	14	2
3.	Kemampuan akademis	Keaktifan	15		1
		Mampu belajar mandiri	16		1
		Bertanggung jawab terhadap akademik	17	18	2
		Bekerja sama dengan orang lain	19,20		2
4.	Kepatuhan	Mematuhi peraturan yang ada	21,22	23,24	4

		Memanfaatkan waktu dengan baik	25,26	27	3
5.	Perilaku Asertif	Percaya diri	28.29,30	31	4
		Mampu mengungkapkan perasaan		32	1
		Menghargai orang lain	33,34		2
<b>Jumlah</b>					<b>34</b>

## 2. Wawancara

Wawancara yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan langsung antara peneliti dan responden melalui tanya jawab.<sup>74</sup> Wawancara dalam penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur dengan pertanyaan terbuka, maksudnya peneliti membuat daftar pertanyaan yang digunakan sebagai acuan wawancara dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka. Wawancara dilakukan kepada responden penelitian dengan satu siswa dari kelompok eksperimen untuk memperoleh informasi terkait hasil dan perubahan yang didapatkannya setelah mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama, satu siswa kelompok kontrol sebagai pembanding dengan kelompok eksperimen, dan satu guru BK untuk mengetahui terkait perubahan yang terlihat pada diri siswa setelah diberikan *treatment*.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu metode pengumpulan data dalam bentuk gambar, tulisan, atau karya yang mendukung data penelitian.<sup>75</sup> Dokumentasi penelitian ini berupa data-data tambahan yang berkaitan dengan siswa; dan gambar berupa foto yang diambil ketika kegiatan *pre-test*, proses bimbingan kelompok teknik permainan kerjasama, dan *post-test*.

<sup>74</sup> Agung Widhi Kurniawan dan Zarah Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016), hal. 81.

<sup>75</sup> Sugiyono, hal. 329.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data yaitu kegiatan yang dilaksanakan setelah semua informasi dari responden terkumpul. Kegiatan dalam analisis data meliputi mengklasifikasikan data sesuai responden dan variabel, mentabulasi data sesuai variabel, menyajikan data tiap variabel, menghitung data untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang ada.<sup>76</sup>

### 1. Perhitungan Skor Skala Keterampilan Sosial

Perhitungan skor perolehan keterampilan sosial siswa diklasifikasikan berdasarkan kriteria rentangan dengan menggunakan jarak interval. Rumus menentukan interval kelas sebagai berikut.

$$C_i = \frac{R}{K}$$

Keterangan:

$C_i$  : Interval kelas

$R$  : Selisih skor tertinggi dengan skor terendah

$K$  : Jumlah kelas<sup>77</sup>

Kriteria interval dapat ditentukan sebagai berikut.

f. Skor tertinggi :  $4 \times 32 = 128$

g. Skor terendah :  $1 \times 32 = 32$

h. Rentang :  $128 - 32 = 96$

i. Jumlah kelas : 5

j. Interval kelas :  $96 : 5 = 19,2$  dibulatkan menjadi 19

<sup>76</sup> Sugiyono, hal. 207.

<sup>77</sup> Nuryadi et al., hal. 28.

Interval skor skala keterampilan sosial siswa dapat dilihat pada tabel 3.11 di bawah ini.

**Tabel 3. 11: Interval Skor Skala Keterampilan Sosial**

Interval	Kategori
32-50	Sangat rendah
51-69	Rendah
70-88	Sedang
89-107	Tinggi
108-128	Sangat Tinggi

Analisis presentase perolehan keterampilan sosial siswa menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase skor yang dicari} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor total}} \times 100\%$$

## 2. Uji Validitas

Validitas yaitu pengukuran yang menguji ketepatan antara data pada responden dengan data laporan peneliti. Data valid merupakan data antara data factual responden penelitian sama dengan data yang disampaikan oleh peneliti.<sup>78</sup> Validitas penelitian dapat diukur menggunakan rumus korelasi *product moment*, yaitu dengan menghubungkan skor tiap item dengan skor total menggunakan bantuan program SPSS 22.0. Rumus korelasi *product moment* sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n\sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n\sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n\sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

### Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi

$n$  = jumlah responden

$\sum x_i$  = jumlah skor item

<sup>78</sup> Hardani et al., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, ed. oleh Husnu Abadi, 1 ed. (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), hal. 198.

$\sum y_i$  = jumlah skor total<sup>79</sup>

Pengambilan keputusan diambil dengan membandingkan antara  $r$  hitung dan  $r$  tabel dengan derajat kebebasan (df N-2),  $df = 22-2$  dan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05, diperoleh ( $r_{\text{tabel}}$ ) sebesar 0,4227. Kriteria pengujiannya yaitu:

- 1) Jika ( $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ ), maka item dinyatakan valid;
- 2) jika ( $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ ), maka item dinyatakan tidak valid.

Validitas dalam penelitian ini diberikan kepada responden dengan tingkatan kelas yang sama seperti sampel yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wangon yang tidak dijadikan sebagai sampel penelitian.

### 3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah uji untuk mengetahui tingkat kepercayaan item pernyataan dalam mengukur variabel penelitian. Instrumen penelitian mempunyai tingkat kepercayaan yang tinggi apabila hasil uji instrumen menunjukkan hasil konsisten.<sup>80</sup> Reliabilitas penelitian dapat diukur menggunakan rumus *Alpha Cronbach* ( $\alpha$ ) dengan bantuan program SPSS 22.0. Rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut.

$$r_{kk} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum S_b^2}{S_t^2} \right]$$

#### Keterangan:

$r_{kk}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = jumlah butir angket

$\sum S_b^2$  = jumlah varians butir

$S_t^2$  = varians total

Pengambilan keputusan reliabel, suatu instrumen dikatakan reliabel ketika *cronbach's alpha*  $\geq 0,70$ .<sup>81</sup>

<sup>79</sup> Gito Supriadi, *Statistik Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press, 2021), hal. 85.

<sup>80</sup> Kurniawan dan Puspitaningtyas, hal. 197.

<sup>81</sup> Rusydi Ananda dan Muhammad Fadhli, *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik Dalam Pendidikan* (Medan: Widya Puspita, 2018), hal. 152–55.

#### 4. Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu uji untuk mengetahui apakah populasi data pada semua variabel terdistribusi normal atau tidak normal. Pengambilan keputusan pengujian ini yaitu jika nilai signifikansi  $> \alpha=0,05$  maka  $H_0$  diterima. Jika nilai signifikansi  $< \alpha=0,05$  maka  $H_0$  ditolak.<sup>82</sup> Hipotesis statistik yang digunakan dalam uji normalitas yaitu:

$H_0$  : data berdistribusi normal

$H_a$  : data berdistribusi tidak normal

Uji normalitas penelitian ini menggunakan teknik Shapiro-wilk dengan bantuan program SPSS 22.0

#### 5. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yaitu uji untuk mengetahui dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang mempunyai variansi sama atau tidak.<sup>83</sup> Dasar pengambilan keputusan pada penelitian ini yaitu jika nilai signifikansi  $> \alpha=0,05$  maka variansi data homogen, jika nilai signifikansi  $< \alpha=0,05$  maka variansi data tidak homogen atau beda.<sup>84</sup> Uji homogenitas penelitian ini menggunakan uji Levene dengan bantuan program SPSS 22.0.

#### 6. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji t sampel berpasangan atau *Paired Sample T-test*, yaitu uji untuk mengetahui perbedaan skor rata-rata sampel sebelum dan sesudah memperoleh *treatment* pada kelompok berpasangan.<sup>85</sup> Pada penelitian ini, uji *Paired Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan skor rata-rata sebelum dan sesudah diberikan *treatment* pada masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (*pre-test* dan *post-test*).

Pengujian hipotesis menggunakan tingkat signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan yaitu:

---

<sup>82</sup> Nuryadi et al., hal. 80–81.

<sup>83</sup> Nuryadi et al., hal. 89–90.

<sup>84</sup> Nuryadi et al., hal. 93.

<sup>85</sup> Nuryadi et al., hal. 101.

- a. Jika  $Sig. (2-tailed) < \alpha = 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima
- b. Jika  $Sig. (2-tailed) > \alpha = 0,05$ , maka  $H_0$  diterima atau  $H_a$  ditolak.

Untuk mengukur tingkat efektivitas dari pemberian teknik permainan kerjasama, peneliti menggunakan analisis N-Gain. N-Gain atau *average normalized gain* yaitu skor rata-rata yang digunakan untuk mengukur sebuah ukuran yang berkaitan dengan keefektifan *treatment* yang diberikan kepada responden dengan menggunakan persamaan sebagai berikut.

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Adapun kriteria indeks gain (g) dapat dilihat pada tabel 3.12 berikut.

**Tabel 3. 12 Kriteria N-Gain**

Nilai g	Kriteria
$0.7 < g < 1$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$0 < g < 0.3$	Rendah



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum

##### 1. Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kerjasama

Penelitian ini dilakukan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) sebelum melakukan kegiatan bimbingan kelompok teknik permainan kerjasama. Adapun Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) bimbingan kelompok dijabarkan sebagai berikut.

###### Rencana Pertemuan Pertama

- a. Tujuan : Membagikan angket *pre-test* kepada responden penelitian
- b. Sasaran : 22 siswa
- c. Hari, Tanggal : Senin, 22 Januari 2024
- d. Alokasi Waktu : 40 menit
- e. Tempat : Balairung SMP Negeri 1 Wangon
- f. Langkah-langkah
  - 1) Memperkenalkan diri dan maksud serta tujuan;
  - 2) membagikan angket *pre-test* kepada responden penelitian;
  - 3) menjelaskan terkait bimbingan kelompok untuk pertemuan selanjutnya.

###### Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)

##### Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kerjasama “Menyeberang Sungai”

- a. Komponen Layanan : Layanan Dasar
- b. Bidang Layanan : Sosial
- c. Topik Layanan : Meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan kerjasama “menyeberang sungai”
- d. Fungsi Layanan : Pemahaman dan Pengembangan

## e. Tujuan Layanan

## 1) Umum

Siswa dapat memahami dan meningkatkan keterampilan sosial dalam dirinya.

## 2) Khusus

a) Siswa dapat memahami terkait urgensi keterampilan sosial.

b) Siswa dapat memahami aspek-aspek dari keterampilan sosial.

c) Siswa dapat menerapkan keterampilan sosial yang baik .

f. Sasaran : 11 siswa (Kelompok eksperimen)

g. Hari, Tanggal : Selasa, 23 Januari 2024

h. Alokasi Waktu : 100 menit

i. Tempat : Balairung SMP Negeri 1 Wangon

j. Materi Layanan : (terlampir)

1) Pengertian ego

2) Cara mengembangkan ego pribadi dalam kelompok

k. Sumber : Jurnal ilmiah terkait materi layanan

l. Metode dan alat/media

1) Metode : Permainan

2) Alat/Media : *Padding* (potongan kardus)

m. Langkah-langkah Layanan Bimbingan Kelompok

Langkah-langkah rencana pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama menyeberang sungai dapat dilihat pada tabel 4.1 di bawah ini.

**Tabel 4. 1: Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kerjasama “Menyeberang Sungai”**

Tahap	Uraian Kegiatan	Waktu
Pembentukan	1) Pemimpin kelompok mengucapkan salam, mengucapkan terima kasih, menanyakan kabar, serta mengajak anggota berdo'a untuk memulai kegiatan	20 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2) Pemimpin kelompok melakukan perkenalan, membina hubungan yang baik, dan melakukan <i>ice breaking</i> untuk membangun keakraban dengan anggota.</li> <li>3) Memaparkan pengertian, tujuan, asas-asas, dan aturan bimbingan kelompok</li> </ol>	
Peralihan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemimpin kelompok memaparkan kegiatan pada tahap berikutnya yaitu permainan kerjasama “Menyeberang Sungai”, terkait langkah-langkah permainan, pembagian kelompok, dan tugas tiap anggota.</li> <li>2) Pemimpin kelompok mengamati dan menanyakan kesiapan melaksanakan tahap kegiatan.</li> <li>3) Pemimpin mempersilakan anggota bertanya hal yang belum jelas.</li> </ol>	20 menit
Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemimpin kelompok menanyakan pemahaman terkait ego</li> <li>2) Pemimpin kelompok menjelaskan materi terkait menjaga ego pribadi dalam kelompok</li> <li>3) Pemimpin kelompok memfasilitasi anggota untuk melaksanakan permainan kerjasama “Menyeberang Sungai”</li> <li>4) Pemimpin kelompok memfasilitasi anggota untuk melakukan refleksi permainan</li> <li>5) Pemimpin kelompok memberi umpan balik positif terhadap anggota terkait permainan kerjasama “Menyeberang Sungai”</li> </ol>	40 menit
Pengakhiran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemimpin menyampaikan kegiatan segera berakhir</li> </ol>	20 menit

	<p>2) Pemimpin meminta anggota untuk menyampaikan hal apa yang didapat selama kegiatan, menyimpulkan, menyampaikan kesan pesannya selama kegiatan, dan tindakan yang akan dilakukan setelahnya</p> <p>3) Pemimpin kelompok mengakhiri kegiatan dengan terima kasih, berdo'a dan salam.</p>	
--	--	--

### Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)

#### Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kerjasama "See Out Feet"

- a. Komponen Layanan : Layanan Dasar
- b. Bidang Layanan : Sosial
- c. Topik Layanan : Meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan kerjasama "see out feet"
- d. Fungsi Layanan : Pemahaman dan Pengembangan
- e. Tujuan Layanan
  - 1) Umum  
Siswa dapat memahami dan meningkatkan keterampilan sosial dalam dirinya
  - 2) Khusus
    - a) Siswa dapat memahami terkait urgensi keterampilan sosial
    - b) Siswa dapat memahami aspek-aspek dari keterampilan sosial
    - c) Siswa dapat menerapkan keterampilan sosial yang baik
- f. Sasaran : 11 siswa (Kelompok eksperimen)
- g. Hari, Tanggal : Jum'at, 26 Januari 2024
- h. Alokasi Waktu : 100 menit
- i. Tempat : Balairung SMP Negeri 1 Wangon
- j. Materi Layanan : (terlampir)
  - 1) Pengertian kekompakan dalam kelompok
  - 2) Pentingnya kekompakan dalam kelompok
  - 3) Cara mengembangkan kekompakan dalam kelompok

k. Sumber : Jurnal ilmiah terkait materi layanan

l. Metode dan alat/media

1) Metode : Permainan

2) Alat/Media : Tali raffia

m. Langkah-langkah Layanan Bimbingan Kelompok

Langkah-langkah rencana pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama *see out feet* dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini.

**Tabel 4. 2: Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kerjasama “See Out Feet”**

Tahap	Uraian Kegiatan	Waktu
Pembentukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemimpin kelompok mengucapkan salam, mengucapkan terima kasih, menanyakan kabar, serta mengajak anggota berdo'a untuk memulai kegiatan</li> <li>2) Pemimpin kelompok melakukan perkenalan, membina hubungan yang baik, dan melakukan <i>ice breaking</i> untuk membangun keakraban dengan anggota.</li> <li>3) Pemimpin kelompok memaparkan pengertian, tujuan, asas-asas, dan aturan bimbingan kelompok</li> </ol>	20 menit
Peralihan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemimpin kelompok memaparkan kegiatan pada tahap berikutnya yaitu permainan kerjasama “<i>see out feet</i>”, terkait langkah-langkah permainan, pembagian kelompok, dan tugas tiap anggota.</li> <li>2) Pemimpin kelompok mengamati dan menanyakan kesiapan melaksanakan tahap kegiatan.</li> <li>3) Pemimpin mempersilakan anggota bertanya hal yang belum jelas.</li> </ol>	20 menit

Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemimpin kelompok menanyakan pemahaman anggota terkait kebersamaan dan kekompakan dalam kelompok</li> <li>2) Pemimpin kelompok menjelaskan materi terkait mengembangkan kekompakan dalam kelompok</li> <li>3) Pemimpin kelompok memfasilitasi anggota melaksanakan permainan kerjasama “<i>see out feet</i>”</li> <li>4) Pemimpin kelompok memfasilitasi anggota melaksanakan refleksi permainan kerjasama “<i>see out feet</i>” yang telah dilaksanakan.</li> <li>5) Pemimpin kelompok memberi umpan balik positif terhadap anggota terkait permainan kerjasama “<i>see out feet</i>”</li> </ol>	40 menit
Pengakhiran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemimpin mengungkapkan kegiatan segera berakhir</li> <li>2) Pemimpin meminta anggota untuk menyampaikan hal apa yang didapat selama kegiatan, menyimpulkan, menyampikan kesan pesannya selama kegiatan, dan menanyakan tindakan yang akan dilakukan setelahnya</li> <li>3) Pemimpin kelompok mengakhiri kegiatan dengan terima kasih, berdo’a, dan salam.</li> </ol>	20 menit

### Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)

#### Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kerjasama “*The Longest Street*”

- a. Komponen Layanan : Layanan Dasar
- b. Bidang Layanan : Sosial
- c. Topik Layanan : Meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan kerjasama “*the longest street*”
- d. Fungsi Layanan : Pemahaman dan Pengembangan

## e. Tujuan Layanan

## 1) Umum

Siswa dapat memahami dan meningkatkan keterampilan sosial dalam dirinya

## 2) Khusus

- a) Siswa dapat memahami terkait urgensi keterampilan sosial
- b) Siswa dapat memahami aspek-aspek dari keterampilan sosial
- c) Siswa dapat menerapkan keterampilan sosial yang baik

f. Sasaran : 11 siswa (Kelompok eksperimen)

g. Hari, Tanggal : Selasa, 30 Januari 2024

h. Alokasi Waktu : 100 menit

i. Tempat : Balairung SMP Negeri 1 Wangon

j. Materi Layanan : (terlampir)

- 1) Pengertian empati
- 2) Cara mengembangkan empati
- 3) Contoh perilaku empati

k. Sumber : Jurnal ilmiah terkait materi layanan

## l. Metode dan alat/media

- 1) Metode : Permainan
- 2) Alat/Media : Barang-barang kelompok

## m. Langkah-langkah Layanan Bimbingan Kelompok

Langkah-langkah rencana layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama *the longest streer* dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini.

**Tabel 4. 3: Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kerjasama “The Longest Street”**

Tahap	Uraian Kegiatan	Waktu
Pembentukan	1) Pemimpin kelompok mengucapkan salam, mengucapkan terima kasih, menanya kabar, serta mengajak anggota berdo'a untuk memulai kegiatan	20 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2) Pemimpin kelompok melakukan perkenalan, membina hubungan yang baik, dan melakukan <i>ice breaking</i> untuk membangun keakraban dengan anggota.</li> <li>3) Pemimpin kelompok memaparkan pengertian, tujuan, asas-asas, dan aturan bimbingan kelompok.</li> </ol>	
Peralihan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemimpin kelompok memaparkan kegiatan pada tahap berikutnya yaitu permainan kerjasama "<i>the longest street</i>", terkait langkah-langkah permainan, pembagian kelompok, dan tugas tiap anggota kelompok.</li> <li>2) Pemimpin mengamati dan menanyai kesiapan melaksanakan tahap kegiatan.</li> <li>3) Pemimpin kelompok mempersilakan anggota bertanya hal yang belum jelas.</li> </ol>	20 menit
Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemimpin kelompok menanyai pemahaman terkait empati</li> <li>2) Pemimpin kelompok menjelaskan materi terkait mengembangkan empati dalam kelompok</li> <li>3) Pemimpin kelompok memfasilitasi anggota untuk melaksanakan permainan kerjasama "<i>the longest street</i>"</li> <li>4) Pemimpin kelompok memfasilitasi anggota melakukan refleksi permainan</li> <li>5) Pemimpin kelompok memberi umpan balik positif terkait permainan kerjasama "<i>the longest street</i>"</li> </ol>	40 menit
Pengakhiran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemimpin mengungkapkan kegiatan segera berakhir</li> </ol>	20 menit



	<p>2) Pemimpin kelompok meminta anggota untuk menyampaikan hal apa yang didapat selama kegiatan, menyimpulkan, menyampikan kesan pesannya selama kegiatan, dan tindakan yang akan dilakukan setelahnya</p> <p>3) Pemimpin kelompok mengakhiri kegiatan dengan terima kasih, berdo'a, dan salam.</p>	
--	---	--

### **Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)**

#### **Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kerjasama “Terjerat Tali”**

- a. Komponen Layanan : Layanan Dasar
- b. Bidang Layanan : Sosial
- c. Topik Layanan : Meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan kerjasama “terjerat tali”
- d. Fungsi Layanan : Pemahaman dan Pengembangan
- e. Tujuan Layanan
  - 1) Umum  
Siswa dapat memahami dan meningkatkan keterampilan sosial dalam dirinya.
  - 2) Khusus
    - a) Siswa dapat memahami terkait urgensi keterampilan sosial
    - b) Siswa dapat memahami aspek-aspek dari keterampilan sosial
    - c) Siswa dapat menerapkan keterampilan sosial yang baik
- f. Sasaran : 11 siswa (Kelompok eksperimen)
- g. Hari, Tanggal : Jum'at, 2 Februari 2024
- h. Alokasi Waktu : 100 menit
- i. Tempat : Balairung SMP Negeri 1 Wangon
- j. Materi Layanan : (terlampir)
  - 1) Pengertian komunikasi efektif
  - 2) Cara mengembangkan komunikasi efektif

## 3) Tujuan komunikasi efektif

k. Sumber : Jurnal ilmiah, buku terkait materi layanan

## l. Metode dan alat/media

1) Metode : Permainan

2) Alat/Media : Tali raffia

## m. Langkah-langkah Layanan Bimbingan Kelompok

Langkah-langkah rencana pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama terjerat tali dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah ini.

**Tabel 4. 4: Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kerjasama “Terjerat Tali”**

Tahap	Uraian Kegiatan	Waktu
Pembentukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemimpin kelompok mengucapkan salam, mengucapkan terima kasih, menanyakan kabar, serta mengajak anggota berdoa untuk memulai kegiatan</li> <li>2) Pemimpin kelompok melakukan perkenalan, membina hubungan yang baik, dan melakukan <i>ice breaking</i> untuk membangun keakraban dengan anggota.</li> <li>3) Pemimpin kelompok memaparkan pengertian, tujuan, asas, dan aturan bimbingan kelompok.</li> </ol>	20 menit
Peralihan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemimpin kelompok memaparkan kegiatan pada tahap berikutnya yaitu permainan kerjasama “terjerat tali”, terkait langkah-langkah permainan, pembagian kelompok, dan tugas tiap anggota kelompok.</li> <li>2) Pemimpin mengamati dan menyalai kesiapan melaksanakan tahap kegiatan.</li> <li>3) Pemimpin kelompok memberi kesempatan pada anggota bertanya</li> </ol>	20 menit

	hal yang belum jelas.	
Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemimpin kelompok menanyakan pemahaman anggota terkait komunikasi efektif</li> <li>2) Pemimpin kelompok menjelaskan materi terkait mengembangkan komunikasi efektif dalam kelompok</li> <li>3) Pemimpin kelompok memfasilitasi anggota untuk melaksanakan permainan kerjasama “terjerat tali”</li> <li>4) Pemimpin kelompok memfasilitasi anggota melakukan refleksi permainan kerjasama “terjerat tali” yang telah dilaksanakan</li> <li>5) Pemimpin kelompok memberi umpan balik positif terhadap anggota terkait permainan kerjasama “terjerat tali”</li> </ol>	40 menit
Pengakhiran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemimpin mengungkapkan kegiatan segera berakhir.</li> <li>2) Pemimpin kelompok meminta anggota untuk menyampaikan hal apa yang didapat selama kegiatan, menyimpulkan, menyampikan kesan pesannya selama kegiatan, dan tindakan yang akan dilakukan setelahnya</li> <li>3) Pemimpin kelompok mengakhiri kegiatan dengan terima kasih, berdo’a, dan salam.</li> </ol>	20 menit

### **Rencana Pertemuan Keenam**

- a. Tujuan : Membagikan angket *post-test* kepada responden penelitian
- b. Sasaran : 22 siswa
- c. Hari, Tanggal : Selasa, 6 Februari 2024
- d. Alokasi Waktu : 40 menit
- e. Tempat : Balairung SMP Negeri 1 Wangon
- f. Langkah-langkah
  - 1) Membagikan angket *post-test* kepada responden penelitian;
  - 2) menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir;
  - 3) menutup kegiatan dan berpamitan kepada responden penelitian.

### **2. Realisasi Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kerjasama**

Penelitian ini dimulai pada bulan Januari 2024 hingga Februari 2024 di SMP Negeri 1 Wangon, Kabupaten Banyumas. Hasil penelitian ini diperoleh dengan membagikan angket yang telah disediakan oleh peneliti kepada responden dan wawancara. Awalnya, peneliti membagikan angket observasi awal kepada populasi penelitian mengenai keterampilan sosial untuk menentukan siswa yang akan dijadikan sebagai sampel, kemudian setelah menentukan sampel penelitian baru dilakukan pengambilan data penelitian. Pengambilan data dilakukan melalui pembagian angket *pre-test*, kemudian pemberian *treatment* bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama oleh peneliti bersama guru BK kepada kelompok eksperimen, lalu diakhiri dengan pembagian angket *post-test*, dan dilanjutkan dengan wawancara.

Populasi penelitian ini berasal dari seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wangon yang berjumlah 216 siswa. Sampel berjumlah 22 siswa yang diambil berdasarkan hasil dari angket observasi awal dengan kriteria tertentu. Jumlah sampel sebanyak 22 siswa dibagi menjadi 11 siswa kelompok eksperimen dan 11 siswa kelompok kontrol. Pertemuan selama proses pengambilan data dilakukan selama enam kali pertemuan dengan

durasi untuk *pre-test* dan *post-test* 40 menit dan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama masing-masing pertemuan 100 menit. Adapun rincian proses pengambilan data sebagai berikut.



**Gambar 4. 1: Pengisian Angket *Pre-test* Keterampilan Sosial**

Gambar 4.1 di atas menunjukkan pengisian angket *pre-test* keterampilan sosial yang merupakan pertemuan pertama sebagai pertemuan pembuka. Diawali pengenalan dari peneliti, kemudian memaparkan maksud dan tujuan kedatangannya kepada siswa yang akan dijadikan sebagai responden penelitian. Responden penelitian terdiri dari 22 siswa masing-masing 11 siswa untuk kelompok eksperimen dan kontrol, yaitu ARW, ASA, ABA, DRP, DS,EP, MIA, NER, QM, WDA, ZFN, ACJ, AN, CBR, DPA, MZ, MDRA, MFR, NS, NHP, SAG, dan ZZA. Responden diberi angket *pre-test* keterampilan sosial untuk diisi. Tujuan pemberian angket *pre-test* yaitu untuk mengetahui keterampilan sosial responden baik kelompok eksperimen sebelum diberi *treatment* maupun kelompok kontrol yang tidak diberi *treatment*. Peneliti juga mencoba melakukan pendekatan kepada responden dan sedikit menjelaskan terkait bimbingan kelompok yang akan dilakukan pada hari berikutnya.



**Gambar 4. 2: Permainan Menyeberang Sungai**

Gambar 4.2 di atas menunjukkan permainan menyeberang sungai yang dilaksanakan pada pertemuan kedua. Pertemuan kedua yaitu pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama “menyeberang sungai”. Anggota bimbingan kelompok yaitu siswa kelompok eksperimen yang berjumlah 11 (sebelas) siswa yaitu ARW, ASA, ABA, DRP, DS, EP, MIA, NER, QM, WDA, dan ZFN.

Proses kegiatan bimbingan kelompok dilakukan dengan *tahap pertama*, yaitu tahap pembentukan. Awalnya, peneliti bersama guru BK membuka kegiatan dengan mengucapkan salam, terima kasih, menanyakan kabar, dan do'a yang dipimpin salah satu anggota. Peneliti melakukan perkenalan dan *ice breaking* yaitu tepuk pagi, siang, dan malam untuk mengakrabkan diri dengan anggota dan mencairkan suasana. Peneliti menjelaskan terkait bimbingan kelompok yaitu pengertian, tujuannya, asas-asasnya yang meliputi asas kerahasiaan, keterbukaan, kesukarelaan, dan kenormatifan, serta menjelaskan aturan dalam bimbingan kelompok, kemudian kesepakatan waktu bersama kelompok.

*Tahap kedua*, yaitu tahap peralihan. Peneliti memaparkan terkait kegiatan yang dilaksanakan pada tahap kegiatan yaitu permainan menyeberang sungai dengan topik menjaga ego pribadi dalam kelompok. Tujuan dari permainan menyeberang sungai yaitu untuk melatih anggota dalam menjaga dan mengontrol ego masing-masing dalam kelompok. Alat

yang digunakan dalam permainan menyeberang sungai yaitu potongan kardus sebagai alas pijakan kaki. Pemimpin kelompok menjelaskan langkah dalam permainan menyeberang sungai yaitu membagi peserta menjadi dua kelompok; membagi potongan kardus berdasarkan total anggota ditambah satu padding extra di setiap kelompok; tiap kelompok melakukan gerakan mulai titik *start* sampai titik *finish* dengan cepat, di mana jarak kedua titik diumpamakan sungai deras yang mengalir dan hanya boleh berdiri di atas *padding* yang diumpamakan perahu; semua anggota menempatkan posisi di *padding* masing-masing, satu *padding* extra tersisa di belakang peserta terakhir, kemudian *padding extra* diambil oleh peserta terakhir untuk diserahkan ke depan sampai peserta pertama yang digunakan untuk injakan didepannya; peserta harus selalu menginjak *padding* supaya tidak terseret arus, apabila terdapat peserta yang tidak menginjak *padding*, *padding* akan diambil oleh peneliti. Kelompok yang tercepat sampai ke garis *finish* adalah pemenangnya. Peneliti juga menanyakan kesiapan anggota melakukan tahap kegiatan dan kesempatan bertanya terkait hal yang belum dimengerti.

*Tahap ketiga*, yaitu tahap kegiatan. Peneliti memberi kesempatan anggota untuk menyampaikan argumen terkait materi menjaga ego pribadi dalam kelompok sebelum peneliti menjelaskan materi. Beberapa pendapat yang muncul sebagai berikut.

“Ego itu dimiliki setiap orang tapi masing-masing orang egonya berbeda-beda”.<sup>86</sup>

“Ego itu sesuatu yang mengendalikan perilaku kita”.<sup>87</sup>

“Kalau kita ngga bisa mengendalikan ego bisa menyebabkan masalah dengan orang disekitar kita”.<sup>88</sup>

Kegiatan dilanjutkan dengan peneliti menyampaikan materi terkait menjaga ego pribadi dalam kelompok. Setelah berdiskusi terkait menjaga ego, peneliti memandu anggota untuk melakukan permainan dan permainan pun dilaksanakan sesuai dengan aturan yang telah dibahas pada

---

<sup>86</sup> DS, hasil wawancara

<sup>87</sup> ABA, hasil wawancara

<sup>88</sup> ARW, hasil wawancara

tahap peralihan. Setelah permainan terlaksana dan pemenang permainan telah diketahui, peneliti memberikan kesempatan kepada anggota untuk melakukan refleksi terhadap permainan menyeberang sungai. Berikut beberapa pendapat yang muncul terkait permainan.

*“Permainan tadi benar-benar menguji ego kita supaya dapat bersabar menunggu anggota paling depan menaruh potongan kardus di depannya”.*<sup>89</sup>

*“Permainan menyeberang sungai membuat kita bisa tahu ego teman-teman kita”.*<sup>90</sup>

*“Melempar potongan kardusnya terlalu jauh, itu menunjukkan egonya masih tinggi karena tidak memikirkan anggota di belakangnya bisa melewati atau tidak”.*<sup>91</sup>

Tahap keempat, yaitu tahap pengakhiran. Peneliti menyatakan kegiatan akan segera diakhiri. Peneliti meminta anggota menyampaikan hal yang didapat sewaktu kegiatan, kesimpulan, perasaan setelah mengikuti kegiatan, dan tindakan yang akan dikerjakan terkait menjaga ego. Kegiatan diakhiri dengan peneliti menyampaikan terima kasih, berdo'a, dan salam pada anggota. Beberapa pendapat terkait dengan tahap pengakhiran sebagai berikut.

*“Saya jadi tahu cara mengendalikan ego seperti apa dan rencananya saya akan berusaha untuk lebih bisa mengendalikan ego lagi seperti ngga suka marah dan mau dikritik teman”.*<sup>92</sup>

*“Kesimpulannya yaitu kita harus bisa mengendalikan ego kita, jangan egois dan jangan mudah marah apalagi dalam kegiatan yang berkaitan dengan kelompok. Kalau kita bisa mengendalikan ego orang lain suka berteman dengan kita”.*<sup>93</sup>

---

<sup>89</sup> QM, hasil wawancara

<sup>90</sup> DRP, hasil wawancara

<sup>91</sup> EP, hasil wawancara

<sup>92</sup> ASA, hasil wawancara

<sup>93</sup> ZFN, hasil wawancara





**Gambar 4. 3: Permainan See Out Feet**

Gambar 4.3 di atas menunjukkan permainan *see out feet* yang dilaksanakan pada pertemuan ketiga. Pertemuan ketiga yaitu pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama “*see out feet*”. Anggota dalam bimbingan kelompok yaitu siswa kelompok eksperimen yang berjumlah 11 (sebelas) siswa yaitu ARW, ASA, ABA, DRP, DS, EP, MIA, NER, QM, WDA, dan ZFN.

Proses kegiatan bimbingan kelompok dilakukan dengan *tahap pertama*, yaitu tahap pembentukan. Awalnya, peneliti bersama guru BK membuka kegiatan dengan salam, terima kasih, menanyakan kabar, dan do’a yang dipimpin salah satu anggota. Peneliti melakukan *ice breaking* yaitu marina menari di atas menara untuk memberikan semangat, meningkatkan konsentrasi, dan mencairkan suasana dalam kelompok. Peneliti menjelaskan terkait bimbingan kelompok yaitu pengertian, tujuannya, asas-asasnya yang meliputi asas kerahasiaan, keterbukaan, kesukarelaan, dan kenormatifan, serta menjelaskan aturan dalam bimbingan kelompok, kemudian kesepakatan waktu bersama kelompok.

*Tahap kedua*, yaitu tahap peralihan. Peneliti memaparkan terkait kegiatan yang dilakukan pada tahap kegiatan yaitu permainan *see out feet* dengan topik mengembangkan kekompakan dalam kelompok. Tujuan dari permainan *see out feet* yaitu untuk mengembangkan kekompakan dalam diri anggota kelompok. Alat yang digunakan dalam permainan *see out feet* yaitu tali rafia. Pemimpin kelompok menjelaskan langkah dalam

permainan yaitu membagi peserta menjadi dua kelompok dengan baris ke samping; kemudian setiap peserta kaki kanannya diikat ke kaki kiri teman sampingnya; dan melakukan gerakan menyamping dari titik *start* hingga titik *finish*. Kelompok yang sampai titik *finish* terlebih dahulu itulah pemenangnya.

*Tahap ketiga*, yaitu tahap kegiatan. Peneliti memberi kesempatan anggota untuk menyampaikan argumen terkait mengembangkan kekompakan dalam kelompok sebelum peneliti menyampaikan materi. Beberapa pendapat yang muncul sebagai berikut.

*“Kekompakan memudahkan kelompok untuk mencapai tujuan”*.<sup>94</sup>

*“Kekompakan jadi kunci utama dalam kegiatan berkelompok”*<sup>95</sup>

Kegiatan dilanjutkan dengan peneliti menyampaikan materi terkait mengembangkan kekompakan dalam kelompok. Setelah berdiskusi terkait mengembangkan kekompakan dalam kelompok, peneliti memandu anggota untuk melakukan permainan *see out feet* dan permainan pun dilaksanakan sesuai dengan aturan yang telah dibahas pada tahap peralihan. Setelah permainan terlaksana dan mengetahui pemenang permainan, peneliti memberikan kesempatan kepada anggota untuk melakukan refleksi permainan *see out feet*. Berikut beberapa pendapat yang muncul terkait permainan.

*“Permainan tadi membutuhkan kekompakan karena kalau tidak kompak anggota kelompoknya akan terjatuh ketika permainan”*.<sup>96</sup>

*“Permainan tadi membuat anggota kelompoknya semakin dekat satu sama lain”*.<sup>97</sup>

*“Kekompakan benar-benar diperlukan banget ketika permainan tadi supaya bisa sampai ke garis finish”*.<sup>98</sup>

*Tahap keempat*, yaitu tahap pengakhiran. Peneliti mengungkapkan kegiatan akan segera diakhiri. Peneliti meminta anggota untuk mengungkapkan hal yang didapat selama kegiatan, kesimpulan, perasaan setelah mengikuti kegiatan, dan tindakan yang akan dilakukan setelahnya.

---

<sup>94</sup> MIA, hasil wawancara

<sup>95</sup> ABA, hasil wawancara

<sup>96</sup> WDA, hasil wawancara

<sup>97</sup> NER, hasil wawancara

<sup>98</sup> ZFN, hasil wawancara

Kegiatan diakhiri dengan peneliti menyampaikan terima kasih, berdo'a, dan salam pada anggota. Beberapa pendapat terkait dengan tahap pengakhiran sebagai berikut.

*“Mengetahui pentingnya kekompakan dalam kelompok, mengetahui cara mengembangkan kekompakan dalam kelompok”*.<sup>99</sup>

*“Tindakan yang akan saya lakukan adalah kalau dalam kelompok biasanya saya kurang interaksi sama teman-teman, cuek, ngga dekat jadi berniat untuk ngga seperti itu lagi agar terlihat kompak”*.<sup>100</sup>

*“Kesimpulannya kekompakan menjadi hal yang penting dalam kelompok karena dengan begitu akan memudahkan kita dalam mencapai tujuan kelompok”*.<sup>101</sup>



**Gambar 4. 4: Permainan *The Longest Street***

Gambar 4.4 di atas menunjukkan permainan *see out feet* yang dilaksanakan pada pertemuan keempat. Pertemuan keempat yaitu pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama *“the longest street”*. Anggota dalam bimbingan kelompok yaitu kelompok eksperimen yang berjumlah 11 (sebelas) siswa yaitu ARW, ASA, ABA, DRP, DS, EP, MIA, NER, QM, WDA, ZFN.

Proses kegiatan bimbingan kelompok dilakukan dengan *tahap pertama*, yaitu tahap pembentukan. Awalnya, peneliti bersama guru BK

<sup>99</sup> MIA, hasil wawancara

<sup>100</sup> ARW, hasil wawancara

<sup>101</sup> DRP, hasil wawancara

memulai kegiatan dengan salam, terima kasih, menanyakan kabar, dan do'a yang dipimpin salah satu anggota. Peneliti melakukan *ice breaking* yaitu game konsentrasi untuk memberikan semangat, menambah konsentrasi dan mencairkan suasana dalam kelompok. Peneliti menjelaskan terkait bimbingan kelompok yaitu pengertian, tujuannya, asas-asasnya yang meliputi asas kerahasiaan, keterbukaan, kesukarelaan, dan kenormatifan, serta menjelaskan aturan dalam bimbingan kelompok, kemudian kesepakatan waktu bersama kelompok.

*Tahap kedua*, yaitu tahap peralihan. Peneliti memaparkan terkait kegiatan yang dilaksanakan pada tahap kegiatan yaitu permainan *the longest street* dengan topik mengembangkan sikap empati dalam kelompok. Tujuan dari permainan *the longest street* yaitu untuk mengembangkan sikap empati dalam diri anggota kelompok. Alat yang digunakan dalam permainan *the longest street* yaitu barang-barang pribadi milik anggota kelompok. Pemimpin kelompok menjelaskan langkah dalam permainan yaitu membagi peserta menjadi dua kelompok; dan membuat rangkaian memanjang dari barang milik masing-masing anggota kelompok sesuai kelompoknya. Kelompok yang rangkaian barangnya paling panjang adalah pemenangnya.

*Tahap ketiga*, yaitu tahap kegiatan. Peneliti memberi kesempatan anggota untuk menyampaikan argumen terkait materi yang akan didiskusikan sebelum peneliti menyampaikan materi yaitu mengembangkan sikap empati dalam kelompok. Beberapa pendapat yang muncul sebagai berikut.

*“Empati itu ketika kita merasa peduli dengan orang lain”*.<sup>102</sup>

*“Dengan empati kita bisa menolong orang yang kesusahan”*.<sup>103</sup>

Kegiatan dilanjutkan dengan peneliti menyampaikan materi terkait mengembangkan sikap empati dalam kelompok. Setelah berdiskusi terkait mengembangkan sikap empati dalam kelompok, peneliti memandu anggota untuk melakukan permainan dan permainan pun dilaksanakan

---

<sup>102</sup> ABA, hasil wawancara

<sup>103</sup> EP, hasil wawancara

sesuai dengan aturan yang telah dibahas pada tahap peralihan. Setelah permainan terlaksana dan pemenang permainan telah diketahui, peneliti memberikan kesempatan kepada anggota untuk melakukan refleksi permainan *the longest street*. Berikut beberapa pendapat yang muncul terkait permainan.

*“Permainan ini mengajarkan kita untuk mementingkan kepentingan kelompok dan menyingkirkan kepentingan pribadi”*.<sup>104</sup>

*“Saya awalnya ragu mengeluarkan barang milik saya dari tas, tapi saya melihat teman-teman saya mengeluarkan barang mereka sehingga saya mau untuk mengeluarkan barang yang saya miliki”*.<sup>105</sup>

*“Melalui permainan ini saya jadi paham berkorban dan berempati demi kelompok itu seperti apa dan ternyata itu menyenangkan”*.<sup>106</sup>

Tahap keempat, yaitu tahap pengakhiran. Peneliti mengungkapkan kegiatan akan segera diakhiri. Peneliti meminta anggota mengungkapkan hal yang didapat selama kegiatan, kesimpulan, perasaan setelah mengikuti kegiatan, dan tindakan yang dilakukan setelahnya. Kegiatan diakhiri dengan peneliti menyampaikan terima kasih, berdo'a, dan salam pada anggota. Beberapa pendapat terkait dengan tahap pengakhiran sebagai berikut.

*“Mengetahui cara mengembangkan empati”*.<sup>107</sup>

*“Saya akan lebih mementingkan kelompok lagi daripada kepentingan pribadi saya”*.<sup>108</sup>

*“Kesimpulannya yaitu sikap empati dalam kelompok sangat penting untuk dimiliki oleh setiap anggota, dengan begitu anggota akan memprioritaskan kepentingan kelompoknya daripada kepentingan dirinya sendiri”*.<sup>109</sup>

---

<sup>104</sup> DS, hasil wawancara

<sup>105</sup> NER, hasil wawancara

<sup>106</sup> NR, hasil wawancara

<sup>107</sup> WDA, hasil wawancara

<sup>108</sup> ARW, hasil wawancara

<sup>109</sup> ASA, hasil wawancara



**Gambar 4. 5: Permainan Terjerat Tali**

Gambar 4.5 di atas menunjukkan permainan terjerat tali yang dilaksanakan pada pertemuan ketiga Pertemuan kelima yaitu pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama “terjerat tali”. Anggota bimbingan kelompok yaitu kelompok eksperimen yang berjumlah 11 (sebelas) siswa yaitu ARW, ASA, ABA, DRP, DS, EP MIA, NER, QM, WDA, dan ZFN.

Proses kegiatan bimbingan kelompok dilakukan dengan *tahap pertama*, yaitu tahap pembentukan. Awalnya, peneliti bersama guru BK memulai kegiatan dengan salam, terima kasih, menanyakan kabar, dan do'a yang dipimpin salah satu anggota. Peneliti melakukan *ice breaking* yaitu permainan tepuk nyamuk untuk memberikan semangat, meningkatkan konsentrasi, dan mencairkan suasana dalam kelompok. Peneliti menjelaskan terkait bimbingan kelompok yaitu pengertian, tujuannya, asas-asasnya yang meliputi asas kerahasiaan, keterbukaan, kesukarelaan, dan kenormatifan, serta menjelaskan aturan dalam bimbingan kelompok, kemudian kesepakatan waktu bersama kelompok.

*Tahap kedua*, yaitu tahap peralihan. Peneliti memaparkan terkait kegiatan yang dilakukan pada tahap kegiatan yaitu permainan terjerat tali dengan topik mengembangkan komunikasi efektif dalam kelompok. Tujuan dari permainan terjerat tali yaitu untuk mengembangkan

komunikasi efektif antar anggota kelompok ketika dalam kelompok terjadi suatu masalah. Alat yang digunakan dalam permainan terjat tali yaitu tali rafia. Pemimpin kelompok menjelaskan langkah dalam permainan terjat tali yaitu membagi peserta permainan menjadi dua kelompok, kemudian membagikan tali rafia yang ikatannya rumit pada setiap kelompok; dan menugaskan anggota kelompok untuk menguraikan tali rafia yang ikatannya rumit agar menjadi lurus. Kelompok yang paling cepat dalam menguraikan tali adalah pemenangnya.

*Tahap ketiga*, yaitu tahap kegiatan. Peneliti memberi kesempatan anggota untuk menyampaikan argumen terkait materi yang akan dibahas sebelum peneliti menyampaikan materi yaitu mengembangkan komunikasi efektif dalam kelompok, namun ternyata anggota kelompok belum ada yang mengetahui terkait komunikasi efektif.

Kegiatan dilanjutkan dengan peneliti menyampaikan materi terkait mengembangkan komunikasi efektif dalam kelompok. Setelah berdiskusi terkait mengembangkan komunikasi efektif dalam kelompok, peneliti memandu anggota untuk melakukan permainan dan permainan pun dilaksanakan sesuai dengan aturan yang telah dibahas pada tahap peralihan. Setelah permainan terlaksana dan pemenang dari permainan diketahui, peneliti memberikan kesempatan kepada anggota untuk melakukan refleksi permainan terjat tali. Berikut beberapa pendapat yang muncul terkait permainan.

*“Permainan tersebut membuat kita tidak hanya sebatas mengutarakan pendapat kita, tetapi juga mendengarkan orang lain yang berbicara”.*<sup>110</sup>

*“Melalui permainan tadi membuat kita memahami bahwa dalam memecahkan masalah kelompok harus menggunakan komunikasi yang efektif agar masalah cepat selesai”.*<sup>111</sup>

*“Komunikasi efektif dapat menghindarkan kesalahpahaman ketika anggota saling mengeluarkan pendapat dalam permainan”*<sup>112</sup>

---

<sup>110</sup> DRP, hasil wawancara

<sup>111</sup> DS, hasil wawancara

<sup>112</sup> ZFN, hasil wawancara

*Tahap keempat*, yaitu tahap pengakhiran. Peneliti mengungkapkan kegiatan akan segera diakhiri. Peneliti meminta anggota untuk mengungkapkan hal yang didapat selama kegiatan, kesimpulan, perasaan setelah mengikuti kegiatan, dan tindakan yang dilakukan setelahnya. Kegiatan diakhiri dengan peneliti menyampaikan terima kasih, berdo'a, dan salam pada anggota. Beberapa pendapat terkait dengan tahap pengakhiran sebagai berikut.

*“Awalnya ngga tau komunikasi efektif itu apa sekarang jadi tahu pengertian dan cara mengembangkan komunikasi efektif”*.<sup>113</sup>

*“Tindakan yang akan dilakukan yaitu saya akan mulai menerapkan komunikasi nonverbal dalam kehidupan dan lebih perhatian lagi kepada teman yang sedang berbicara”*.<sup>114</sup>

*“Kesimpulannya komunikasi efektif penting diterapkan dalam kelompok apalagi ketika menyelesaikan masalah sehingga masalah yang ada cepat terselesaikan. Komunikasi ada verbal dan nonverbal”*.<sup>115</sup>



**Gambar 4. 6: Pengisian Angket *Post-test* Keterampilan Sosial**

Gambar 4.6 di atas menunjukkan pengisian angket *post-test* keterampilan sosial. Pertemuan keenam merupakan pertemuan penutup. Peneliti memberikan angket *post-test* keterampilan sosial kepada responden kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk diisi. Tujuan angket *post-test* keterampilan sosial yaitu untuk mengetahui

<sup>113</sup> NER, hasil wawancara

<sup>114</sup> EP, hasil wawancara

<sup>115</sup>QM, hasil wawancara



keterampilan sosial pada kelompok eksperimen setelah diberi *treatment* dan kelompok kontrol yang tidak diberi *treatment*.

## B. Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen

### 1. Uji Validitas

Uji validitas penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Wangon dengan responden adalah siswa kelas VII yang berjumlah 22 siswa yang tidak dijadikan sebagai responden penelitian. Berdasarkan uji validitas menggunakan SPSS 22.0 dapat dilihat hasilnya pada tabel 4.5 di bawah ini.

**Tabel 4. 5: Hasil Uji Validitas Angket Keterampilan Sosial**

No Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1.	0,637	0,4227	Valid
2.	0,718	0,4227	Valid
3.	0,685	0,4227	Valid
4.	0,536	0,4227	Valid
5.	0,555	0,4227	Valid
6.	0,661	0,4227	Valid
7.	0,571	0,4227	Valid
8.	0,569	0,4227	Valid
9.	0,681	0,4227	Valid
10.	0,528	0,4227	Valid
11.	0,622	0,4227	Valid
12.	0,583	0,4227	Valid
13.	0,508	0,4227	Valid
14.	0,484	0,4227	Valid
15.	0,689	0,4227	Valid
16.	0,614	0,4227	Valid
17.	0,607	0,4227	Valid
18.	0,643	0,4227	Valid
19.	0,612	0,4227	Valid
20.	0,588	0,4227	Valid
21.	0,595	0,4227	Valid
22.	0,346	0,4227	Tidak Valid
23.	0,537	0,4227	Valid
24.	0,259	0,4227	Tidak Valid
25.	0,612	0,4227	Valid

26.	0,471	0,4227	Valid
27.	0,543	0,4227	Valid
28.	0,482	0,4227	Valid
29.	0,679	0,4227	Valid
30.	0,551	0,4227	Valid
31.	0,551	0,4227	Valid
32.	0,646	0,4227	Valid
33.	0,610	0,4227	Valid
34.	0,602	0,4227	Valid

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, hasil uji validitas angket keterampilan sosial menggunakan SPSS 22.0 disimpulkan bahwa terdapat 32 item pernyataan yang valid dan 2 item pernyataan yang tidak valid. Pernyataan yang tidak valid pada tabel 4.5 di atas dikarenakan nilai pada ( $r_{hitung}$ ) lebih kecil dari nilai pada ( $r_{tabel}$ ). Jadi, terdapat 32 item pernyataan yang dapat lanjut ke tahap uji reliabilitas data.

Pernyataan item valid yang berjumlah 32 dimasukkan ke dalam *blueprint* pada tabel 4.6 di bawah ini.

**Tabel 4. 6: *Blueprint* Akhir Skala Keterampilan Sosial**

Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
		Positif	Negatif	
Hubungan dengan teman sebaya	Interaksi positif dengan teman sebaya	1	2	2
	Menjadi individu yang disenangi	3	4	2
	Empati dan simpati terhadap teman sebaya	5,6	7	3
Manajemen Diri	Mampu mengatur dan mengontrol emosi	8,9	10,11,12	5
	Merespon kritik dengan positif	13	14	2
Kemampuan akademis	Keaktifan	15		1
	Mampu belajar mandiri	16		1
	Bertanggung jawab terhadap akademik	17	18	2

	Bekerja sama dengan orang lain	19,20		2
Kepatuhan	Mematuhi peraturan yang ada	21	22	2
	Memanfaatkan waktu dengan baik	23,24	25	3
Perilaku Asertif	Percaya diri	26,27,28	29	4
	Mampu mengungkapkan perasaan		30	1
	Menghargai orang lain	31,32		2
<b>Jumlah</b>				<b>32</b>

## 2. Uji Reliabilitas

Berdasarkan uji reliabilitas yang dihitung menggunakan SPSS 22.0 dapat dilihat hasilnya pada tabel 4.7 di bawah ini.

**Tabel 4. 7: Hasil Uji Reliabilitas**

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.937	32

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, hasil uji reliabilitas angket keterampilan sosial menggunakan SPSS 22.0 menunjukkan semua item pernyataan dengan jumlah 32 pernyataan dinyatakan reliabel karena *Cronbach's Alpha* pada hasil perhitungan yaitu 0,937 lebih besar dari 0,70. Sejumlah 32 item pernyataan dapat digunakan dalam penelitian ini.

### 3. Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitas yang telah dihitung menggunakan SPSS 22.0 dapat dilihat hasilnya pada tabel 4.8 di bawah ini.

**Tabel 4. 8: Hasil Uji Normalitas**

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Keterampilan Sosial	Pre-test eksperimen	.156	11	.200*	.937	11	.486
	Post-test eksperimen	.161	11	.200*	.956	11	.720
	Pre-test kontrol	.245	11	.063	.882	11	.111
	Post-test kontrol	.214	11	.170	.883	11	.112

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, hasil uji normalitas pada nilai Sig *Shapiro-Wilk* yaitu 0,486 pada *pre-test* dan 0,720 pada *post-test* kelompok eksperimen, serta 0,111 pada *pre-test* dan 0,112 pada *post-test* kelompok kontrol, angka-angka tersebut menunjukkan nilai Sig. >  $\alpha = 0,05$ , maka hasil uji normalitas pada *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disimpulkan berdistribusi normal.

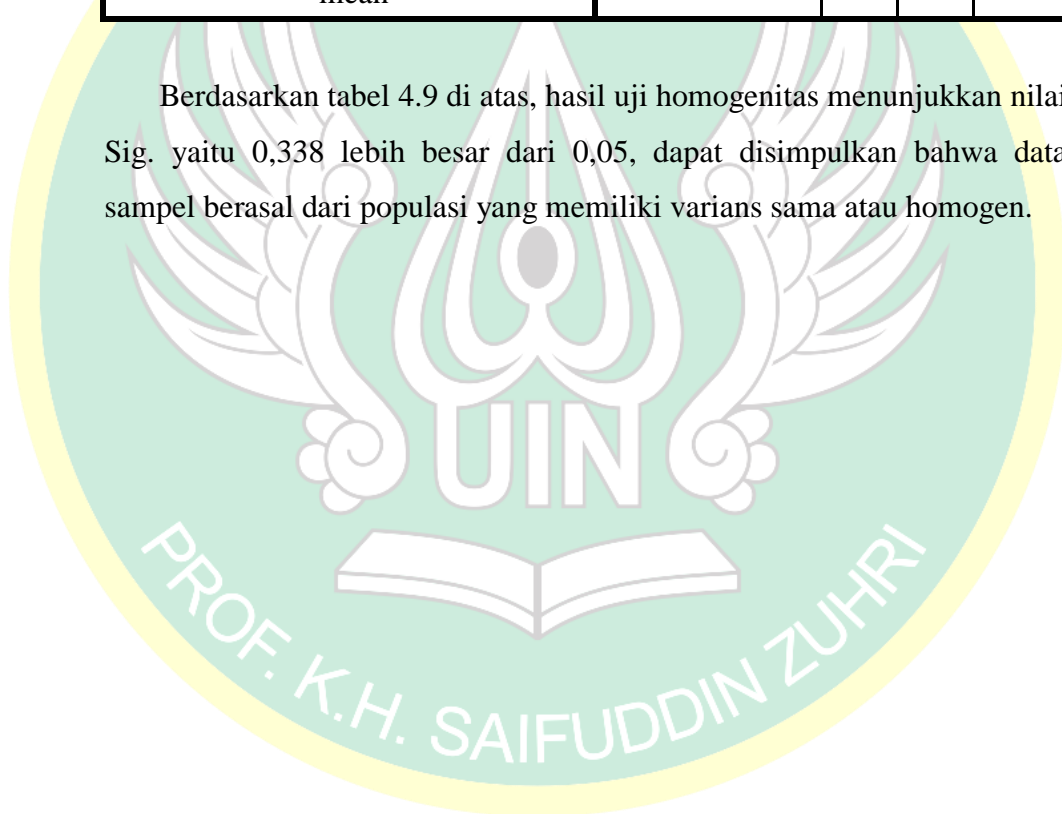
#### 4. Uji Homogenitas

Berdasarkan uji homogenitas yang telah dihitung menggunakan SPSS 22.0 dapat dilihat hasilnya pada tabel 4.9 di bawah ini.

**Tabel 4. 9: Hasil Uji Homogenitas**  
**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan Sosial	Based on Mean	.962	1	20	.338
	Based on Median	.350	1	20	.561
	Based on Median and with adjusted df	.350	1	19.391	.561
	Based on trimmed mean	.979	1	20	.334

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai Sig. yaitu 0,338 lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama atau homogen.



### 5. *Pre-test* Angket Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen

Hasil *pre-test* kelompok eksperimen sebelum diberikan *treatment* bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dapat dilihat pada tabel 4.10 di bawah ini.

**Tabel 4. 10: Skor *Pre-test* Kelompok Eksperimen**

<b>Responden</b>	<b><i>Pre-Test</i></b>	<b>Kategori</b>
ARW	84	Sedang
ASA	70	Sedang
ABA	77	Sedang
DRP	69	Rendah
DS	86	Sedang
EP	76	Sedang
MIA	63	Rendah
NER	80	Sedang
QM	70	Sedang
WDA	84	Sedang
ZFN	61	Rendah
<b>Skor Terendah</b>	<b>61</b>	
<b>Skor Tertinggi</b>	<b>86</b>	
<b>Total</b>	<b>820</b>	
<b><i>Mean</i></b>	<b>74,5</b>	

Berdasarkan tabel 4.10 di atas menunjukkan skor *pre-test* pada kelompok eksperimen sebelum diberikan *treatment*, yaitu skor terendah sebesar 61, skor tertinggi sebesar 86, skor total sebesar 820, dan skor *mean* sebesar 74,5.

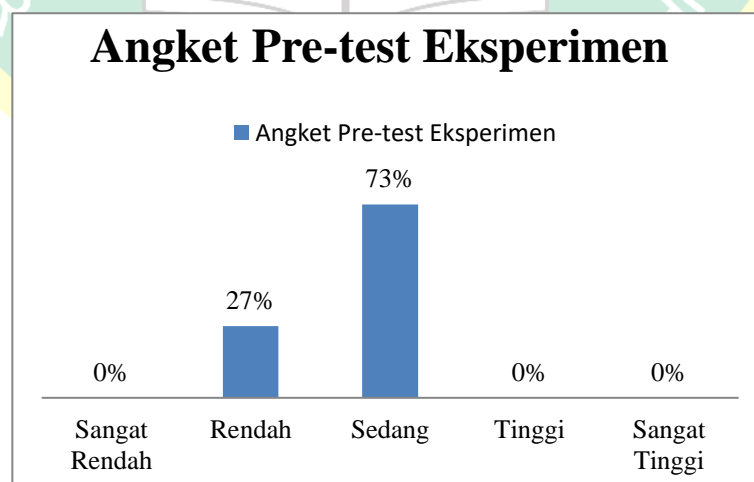
Berdasarkan hasil *pre-test* kelompok eksperimen, maka diperoleh frekuensi dan presentase hasil *pre-test* kelompok eksperimen pada tabel 4.11 di bawah ini.

**Tabel 4. 11: Frekuensi dan Persentase Hasil *Pre-test* Kelompok Eksperimen**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	32-50	Sangat rendah	0	0%
2.	51-69	Rendah	3	27%
3.	70-88	Sedang	8	73%
4.	89-107	Tinggi	0	0%
5.	108-128	Sangat Tinggi	0	0%
<b>Jumlah</b>			<b>11</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.11 di atas menunjukkan hasil *pre-test* keterampilan sosial siswa kelas eksperimen kategori rendah sebanyak 3 siswa dengan presentase 27%, kategori sedang sebanyak 8 siswa presentase 73%, dan kategori sangat rendah, tinggi serta sangat tinggi dengan presentase 0%. Hasil *pre-test* kelompok eksperimen tersebut menunjukkan siswa memiliki keterampilan sosial yang masih kurang karena sebagian besar yaitu 73% keterampilan sosialnya kategori sedang, bahkan 27% masih rendah. Data hasil *pre-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar 4.7 di bawah ini.

**Gambar 4. 7: *Pre-test* Kelompok Eksperimen**



## 6. *Post-test* Angket Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen

Hasil *post-test* kelompok eksperimen setelah diberikan *treatment* dapat dilihat pada tabel 4.12 di bawah ini.

**Tabel 4. 12: Skor *Post-test* Kelompok Eksperimen**

<b>Responden</b>	<b><i>Pos-test</i></b>	<b>Kategori</b>
ARW	104	Tinggi
ASA	97	Tinggi
ABA	103	Tinggi
DRP	100	Tinggi
DS	110	Sangat Tinggi
EP	98	Tinggi
MIA	88	Sedang
NER	105	Tinggi
QM	103	Tinggi
WDA	111	Sangat Tinggi
ZFN	91	Tinggi
<b>Skor Terendah</b>	<b>88</b>	
<b>Skor Tertinggi</b>	<b>111</b>	
<b>Total</b>	<b>1.110</b>	
<b><i>Mean</i></b>	<b>109,2</b>	

Berdasarkan tabel 4.12 di atas menunjukkan skor *post-test* pada kelompok eksperimen setelah diberikan *treatment*, yaitu skor terendah sebesar 88, skor tertinggi sebesar 111, skor total sebesar 1.110, dan skor *mean* sebesar 109,2.



Berdasarkan hasil *post-test* kelompok eksperimen, maka diperoleh frekuensi dan presentase hasil *post-test* kelompok eksperimen pada tabel 4.13 di bawah ini.

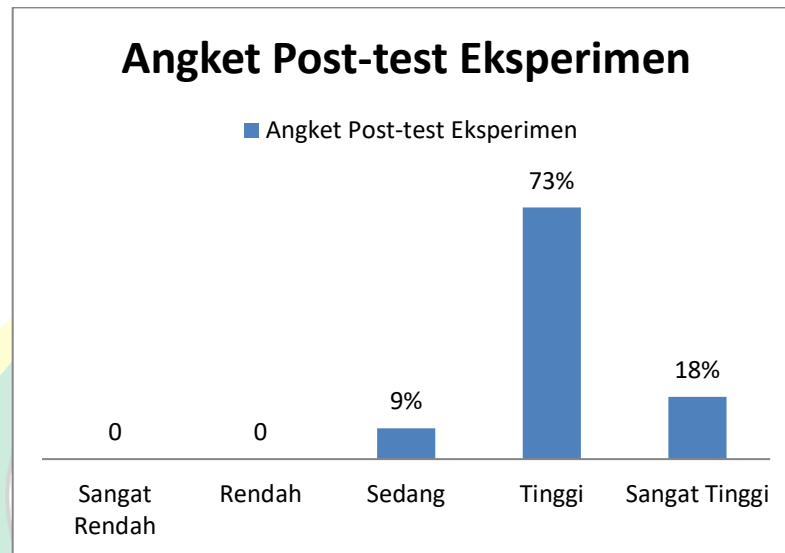
**Tabel 4. 13: Frekuensi dan Persentase Hasil *Post-test* Kelompok Eksperimen**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	32-51	Sangat rendah	0	0%
2.	52-70	Rendah	0	0%
3.	71-89	Sedang	1	9%
4.	90-108	Tinggi	8	73%
5.	109-128	Sangat Tinggi	2	18%
<b>Jumlah</b>			11	100%

Berdasarkan tabel 4.13 di atas menunjukkan keterampilan sosial siswa kelompok eksperimen setelah diberi *treatment* yaitu kategori sedang sebanyak 1 siswa presentase 9%, kategori tinggi sebanyak 8 siswa presentase 73%, kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa presentase 18%, dan kategori sangat rendah serta rendah presentase 0%. Hasil *post-test* kelompok eksperimen tersebut menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan, hal ini karena sebelum diberikan *treatment* sebagian besar siswa keterampilan sosialnya kategori sedang, sedangkan setelah diberikan *treatment* sebagian besar siswa keterampilan sosialnya kategori tinggi.

Data hasil *post-test* kelompok eksperimen dapat dilihat pada gambar 4.8 di bawah ini.

**Gambar 4. 8: *Post-test* Kelompok Eksperimen**



Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen pada tabel 4.10 dan 4.12, setelah diberikan *treatment* menunjukkan terdapat peningkatan skor terendah dari 61 menjadi 88, skor tertinggi dari 86 menjadi 111, skor total dari 820 menjadi 1.110 dan skor *mean* dari 74,5 menjadi 109,2. Berdasarkan tabel 4.11 dan 4.13 juga menunjukkan peningkatan kategori keterampilan sosial siswa dari yang awalnya sebagian besar memiliki keterampilan sosial sedang menjadi tinggi, yaitu dari 27% kategori rendah dan 73% kategori sedang menjadi 9% kategori sedang, 73% kategori tinggi dan 18% kategori sangat tinggi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial siswa kelompok eksperimen setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama mengalami peningkatan, hal ini secara keseluruhan dapat dilihat dari peningkatan skor *mean* sebesar 34,7 yaitu dari 74,5 menjadi 109,2.

### 7. Uji Paired Sample T-Test Kelompok Eksperimen

Berdasarkan uji *paired sample t-test* pada kelompok eksperimen yang telah dihitung menggunakan SPSS 22.0 dapat dilihat hasilnya pada tabel 4.14 di bawah ini.

**Tabel 4. 14: Hasil Uji Paired Sample T-Test Kelompok Eksperimen**

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest_eksperimen - Posttest_eksperimen	-26.36364	3.85416	1.16207	-28.95290	-23.77438	-22.687	10	.000

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* pada tabel 4.14 di atas menggunakan SPSS 22.0 menunjukkan bahwa nilai t adalah -22.687, sedangkan nilai *mean* adalah -26.36364, 95% *Confidence Interval of the Difference* (*lower*=-28.95290 dan *upper*=-23.77438), nilai *Sig.*(2-tailed) = 0.000 yang berarti lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0.05$ .

Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika *Sig.* (2-tailed) < 0.05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal ini menunjukkan perbedaan *mean* keterampilan sosial antara sebelum diberikan *treatment* dan setelah diberikan *treatment*. Dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

## 8. Analisis Indikator Kelompok Eksperimen

### a. Aspek hubungan dengan teman sebaya

#### 1) Indikator interaksi positif dengan teman sebaya

Item 1 “Saya dapat dengan mudah untuk berteman”

**Tabel 4. 15 Item 1 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	2	18%
Setuju	4	36%	8	73%
Tidak Setuju	5	46%	1	9%
Sangat Tidak Setuju	2	18%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.15 di atas, pada *pre-test* terdapat 36% memilih jawaban setuju, 46% tidak setuju dan 18% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden masih kesulitan untuk bergaul dengan temannya meskipun terdapat 4 responden mudah untuk berteman. Pada hasil *post-test* terdapat 18% responden memilih sangat setuju, 73% setuju, dan 9% tidak setuju, Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden dapat dengan mudah untuk berteman meskipun masih ada 1 orang yang mengalami kesulitan.

Item 2 “Saya tidak bisa memulai pembicaraan dengan orang yang baru dikenal”

**Tabel 4. 16 Item 2 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	7	64%	0	0%
Setuju	3	27%	2	18%
Tidak Setuju	1	9%	9	82%
Sangat Tidak Setuju	0		0	
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.16 di atas, pada *pre-test* terdapat 64% memilih jawaban sangat setuju, 27% setuju dan 9% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden masih kesulitan untuk memulai pembicaraan dengan orang yang baru dikenal, namun terdapat 1 responden yang tidak mengalami kesulitan. Pada hasil *post-test* terdapat 18% responden memilih setuju dan 82% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sudah tidak mengalami kesulitan memulai pembicaraan dengan orang yang baru dikenal, namun masih terdapat 2 responden yang kesulitan.

2) Indikator menjadi individu yang disenangi

Item 3 “Saya menjadi tempat curhat teman-teman karena saya merupakan pendengar yang baik”

**Tabel 4. 17 Item 3 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	2	18%
Setuju	4	36%	8	73%
Tidak Setuju	6	55%	1	9%
Sangat Tidak Setuju	1	9%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.17 di atas, pada *pre-test* terdapat 36% memilih jawaban setuju, 55% tidak setuju dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak menjadi tempat curhat temannya, namun terdapat 4 responden yang dijadikan tempat curhat oleh temannya. Pada hasil *post-test* terdapat 18% responden memilih sangat setuju, 73% setuju, dan 9% tidak setuju, Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden telah menjadi tempat curhat bagi temannya, namun masih terdapat 1 responden yang tidak menjadi tempat curhat.

Item 4 “Saya hanya memiliki satu orang teman dekat”

**Tabel 4. 18 Item 4 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	8	73%	0	0%
Setuju	1	9%	7	64%
Tidak Setuju	2	18%	3	27%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	1	9%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.18 di atas, pada *pre-test* terdapat 73% memilih jawaban sangat setuju, 9% setuju dan 18% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden hanya memiliki satu orang teman dekat, namun terdapat 2 responden yang memiliki teman dekat lebih dari 1. Pada hasil *post-test* terdapat 64% responden memilih jawaban setuju, 27% tidak setuju, dan 9% sangat tidak setuju, Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden hanya memiliki satu teman dekat, namun terdapat 4 responden yang memiliki teman dekat lebih dari satu.

## 3) Indikator empati dan simpati terhadap teman sebaya

Item 5 “Saya ikut prihatin ketika ada teman yang tertimpa musibah”

**Tabel 4. 19 Item 5 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	3	27%	6	55%
Setuju	7	64%	5	45%
Tidak Setuju	1	9%	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.19 di atas, pada *pre-test* terdapat 27% memilih jawaban sangat setuju, 64% setuju dan 9% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memiliki rasa prihatin ketika ada temannya yang tertimpa musibah, namun terdapat 1 responden yang tidak setuju dengan pernyataan. Pada hasil *post-test* terdapat 55% responden memilih jawaban sangat setuju dan 45% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden memiliki rasa prihatin ketika ada temannya yang tertimpa musibah.

Item 6 “Saya menawarkan bantuan kepada teman yang mengalami kesulitan”

**Tabel 4. 20 Item 6 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	3	27%
Setuju	7	64%	8	73%
Tidak Setuju	3	27%	0	0%
Sangat Tidak Setuju	1	9%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.20 di atas, pada *pre-test* terdapat 64% memilih jawaban setuju, 27% tidak setuju dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menawarkan bantuan kepada temannya yang mengalami kesulitan, namun terdapat 4 responden yang tidak. Pada hasil *post-test* terdapat 27% responden memilih jawaban sangat setuju dan 73% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden menawarkan bantuan kepada temannya yang mengalami kesulitan.

Item 7 “Saya bersikap masa bodoh ketika teman mengalami kesulitan”

**Tabel 4. 21 Item 7 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	0	0%
Setuju	2	18%	0	0%
Tidak Setuju	9	82%	5	45%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	6	55%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.21 di atas, pada *pre-test* terdapat 18% memilih jawaban setuju, 82% tidak setuju dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak bersikap masa bodoh ketika temannya mengalami kesulitan, namun terdapat 2 responden yang masa bodoh. Pada hasil *post-test* terdapat 45% responden memilih jawaban tidak setuju dan 55% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden tidak bersikap masa bodoh ketika temannya mengalami kesulitan atau memiliki rasa peduli.



## b. Aspek manajemen diri

## 1) Indikator mampu mengatur dan mengontrol emosi

Item 8 “Ketika marah, saya berusaha tenang untuk meredakan emosi”

**Tabel 4. 22 Item 8 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	1	9%
Setuju	10	91%	10	91%
Tidak Setuju	1	9%	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.20 di atas, pada *pre-test* terdapat 91% memilih jawaban setuju dan 9% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden berusaha menenangkan dirinya ketika marah, namu ada 1 responden yang tidak. Pada hasil *post-test* terdapat 9% responden memilih jawaban sangat setuju dan 91% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden menenagkan dirinya ketika marah.

Item 9 “Saya mampu mengendalikan rasa ingin menang sendiri (egois)”

**Tabel 4. 23 Item 9 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	2	18%
Setuju	6	55%	9	82%
Tidak Setuju	4	36%	0	0%
Sangat Tidak Setuju	1	9%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.23 di atas, pada *pre-test* terdapat 55% memilih jawaban setuju, 36% tidak setuju dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden dapat mengendalikan rasa egois, namun terdapat 5 responden yang belum dapat mengendalikan dirinya. Pada hasil *post-test* terdapat 18% responden memilih jawaban sangat setuju dan 82% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden dapat mengendalikan rasa egoisnya.

Item 10 “Saya orang yang tidak sabaran dalam menghadapi masalah”

**Tabel 4. 24 Item 10 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	1	9%	0	0%
Setuju	9	82%	0	0%
Tidak Setuju	1	9%	10	91%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	1	9%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.24 di atas, pada *pre-test* terdapat 9% memilih jawaban sangat setuju, 82% setuju dan 9% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak sabaran dalam menghadapi masalah, namun terdapat 1 responden yang sabaran. Pada hasil *post-test* terdapat 91% responden memilih jawaban tidak setuju dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden sabar dalam menghadapi masalah.

Item 11 “Saya mudah marah karena hal sepele”

**Tabel 4. 25 Item 11 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	4	36%	0	0%
Setuju	3	28%	0	0%
Tidak Setuju	4	36%	10	91%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	1	9%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.25 di atas, pada *pre-test* terdapat 36% memilih jawaban setuju, 28% setuju dan 4% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden mudah marah karena hal sepele, namun 4 respon tidak mudah marah. Pada hasil *post-test* terdapat 91% responden memilih jawaban tidak setuju dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden tidak mudah marah karena hal sepele.

Item 12 “Saya melampiaskan kemarahan dengan berbicara kotor”

**Tabel 4. 26 Item 12 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	0	0%
Setuju	2	18%	0	0%
Tidak Setuju	8	73%	7	64%
Sangat Tidak Setuju	1	9%	4	36%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.26 di atas, pada *pre-test* terdapat 18% memilih jawaban setuju, 73% tidak setuju dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak melampiaskan kemarahan dengan berbicara kasar, namun terdapat 2 responden yang berbicara kasar ketika marah. Pada hasil *post-test*

terdapat 64% responden memilih jawaban tidak setuju dan 36% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden tidak melampiaskan kemarahan dengan berbicara kasar.

2) Indikator merespon kritik dengan positif

Item 13 “Saya merasa senang ketika dikritik orang lain karena dapat membuat saya menjadi lebih baik”

**Tabel 4. 27 Item 13 Kelompok Eksperimen**

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	3	27%
Setuju	3	27%	8	73%
Tidak Setuju	7	64%	0	0%
Sangat Tidak Setuju	1	9%	0	0%
<b>Total</b>	<b>11</b>	<b>100%</b>	<b>11</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.27 di atas, pada *pre-test* terdapat 27% memilih jawaban setuju, 64% tidak setuju dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak senang ketika dikritik orang lain, namun terdapat 3 responden yang senang ketika dikritik. Pada hasil *post-test* terdapat 27% responden memilih jawaban sangat setuju dan 73% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden merasa senang ketika dikritik orang lain.

Item 14 “Saya merasa direndahkan ketika dikritik orang lain”

**Tabel 4. 28 Item 14 Kelompok Eksperimen**

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	2	18%	0	0%
Setuju	8	73%	0	0%
Tidak Setuju	1	9%	9	82%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	2	18%
<b>Total</b>	<b>11</b>	<b>100%</b>	<b>11</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.28 di atas, pada *pre-test* terdapat 18% memilih jawaban sangat setuju, 73% setuju dan 9% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden merasa direndahkan ketika dikritik, namun terdapat 1 responden yang tidak merasa direndahkan ketika dikritik. Pada hasil *post-test* terdapat 82% responden memilih jawaban tidak setuju dan 28% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden tidak merasa direndahkan atau menerima ketika dikritik.

c. Aspek kemampuan akademis

1) Indikator keaktifan

Item 15 “Saya bertanya kepada bapak atau ibu guru ketika ada materi yang belum saya pahami”

**Tabel 4. 29 Item 15 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	1	9%	1	9%
Setuju	7	64%	10	91%
Tidak Setuju	3	27%	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.29 di atas, pada *pre-test* terdapat 9% memilih jawaban sangat setuju, 64% setuju dan 27% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden bertanya kepada guru ketika ada materi yang belum paham, namun terdapat 3 responden yang tidak mau bertanya. Pada hasil *post-test* terdapat 9% responden memilih jawaban sangat setuju dan 91% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden bertanya kepada guru ketika ada materi yang belum paham.

## 2) Indikator mampu belajar mandiri

Item 16 “Saya belajar sendiri dengan giat di rumah agar mendapat nilai tinggi”

Tabel 4. 30 Item 16 Kelompok Eksperimen

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	2	18%	4	36%
Setuju	5	46%	6	55%
Tidak Setuju	3	27%	1	9%
Sangat Tidak Setuju	1	9%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.30 di atas, pada *pre-test* terdapat 18% memilih jawaban sangat setuju, 46% setuju, 27% tidak setuju, dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden belajar dengan giat ketika di rumah, namun masih terdapat 4 responden yang tidak giat belajar di rumah. Pada hasil *post-test* terdapat 36% responden memilih jawaban sangat setuju, 55% setuju, dan 9% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden belajar giat di rumah, namun terdapat 1 responden yang tidak giat belajar.

## 3) Indikator bertanggung jawab terhadap akademik

Item 17 “Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh bapak atau ibu guru”

Tabel 4. 31 Item 17 Kelompok Eksperimen

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	1	9%	4	36%
Setuju	10	91%	7	64%
Tidak Setuju	0	0%	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.31 di atas, pada *pre-test* terdapat 9% memilih jawaban sangat setuju dan 91% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru. Pada hasil *post-test* terdapat 36% responden memilih jawaban sangat setuju dan 64% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Item 18 “Saya asal-asalan dan terkadang mencontek teman dalam mengerjakan tugas”

**Tabel 4. 32 Item 18 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	0	0%
Setuju	6	55%	0	0%
Tidak Setuju	5	45%	10	91%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	1	9%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.32 di atas, pada *pre-test* terdapat 55% memilih jawaban setuju dan 45% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden asal-asalan dan terkadang mencontek teman ketika mengerjakan tugas, namun terdapat 5 responden yang tidak berperilaku seperti itu. Pada hasil *post-test* terdapat 91% responden memilih jawaban tidak setuju dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden tidak asal-asalan dan tidak mencontek teman dalam mengerjakan tugas.

## 4) Indikator bekerja sama dengan orang lain

Item 19 “Saya senang ketika pembelajaran diperintah untuk membentuk sebuah kelompok”

**Tabel 4. 33 Item 19 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	2	18%
Setuju	4	36.5%	6	55%
Tidak Setuju	4	36.5%	3	27%
Sangat Tidak Setuju	3	27%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.33 di atas, pada *pre-test* terdapat 36.5% memilih jawaban setuju dan tidak setuju serta 27% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak senang ketika harus membentuk kelompok, namun terdapat 4 responden yang merasa senang. Pada hasil *post-test* terdapat 18% responden memilih jawaban sangat setuju, 55% setuju, dan 27% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden senang ketika membentuk kelompok, namun terdapat 3 responden yang merasa tidak senang.

Item 20 “Saya menjelaskan kepada teman sekelompok yang belum memahami materi pelajaran”

**Tabel 4. 34 Item 20 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	1	9%
Setuju	3	27%	8	73%
Tidak Setuju	5	46%	2	18%
Sangat Tidak Setuju	3	27%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%



Berdasarkan tabel 4.34 di atas, pada *pre-test* terdapat 27% memilih jawaban setuju, 46% tidak setuju dan 27% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak menjelaskan materi kepada temannya yang belum paham pelajaran, namun terdapat 3 responden yang menjelaskan kepada teman. Pada hasil *post-test* terdapat 9% responden memilih jawaban sangat setuju, 73% setuju, dan 18% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menjelaskan kepada temannya yang belum paham materi, namun masih terdapat 2 responden yang tidak melakukan hal tersebut.

d. Aspek kepatuhan

1) Indikator mematuhi peraturan yang ada

Item 21 “Ketika diskusi kelompok, saya mendengarkan dan memperhatikan ketika guru atau teman berbicara”

**Tabel 4. 35 Item 21 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	3	27%
Setuju	8	73%	8	73%
Tidak Setuju	3	27%	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.35 di atas, pada *pre-test* terdapat 73% memilih jawaban setuju dan 27% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memperhatikan orang lain yang sedang berbicara dalam kelompok, namun terdapat 3 responden yang tidak memperhatikan. Pada hasil *post-test* terdapat 27% responden memilih jawaban sangat setuju dan 73% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden memperhatikan orang lain yang sedang berbicara dalam kelompok.

Item 22 “Saya sering mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan materi”

**Tabel 4. 36 Item 22 Kelompok Eksperimen**

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	1	9%	0	0%
Setuju	8	73%	1	9%
Tidak Setuju	2	18%	8	73%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	2	18%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.36 di atas, pada *pre-test* terdapat 9% memilih jawaban sangat setuju, 73% setuju dan 18% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sering mengobrol ketika guru sedang menjelaskan materi, namun terdapat 2 responden yang tidak. Pada hasil *post-test* terdapat 9% responden memilih jawaban setuju, 73% tidak setuju, dan 18% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden tidak mengobrol ketika guru menjelaskan materi, namun terdapat 1 responden yang mengobrol.

2) Indikator memanfaatkan waktu dengan baik

Item 23 “Saya menyelesaikan tugas tepat waktu”

**Tabel 4. 37 Item 23 Kelompok Eksperimen**

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	4	36%
Setuju	10	91%	7	64%
Tidak Setuju	1	9%	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.37 di atas, pada *pre-test* terdapat 91% memilih jawaban setuju dan 9% tidak setuju. Dapat disimpulkan

bahwa sebagian besar responden menyelesaikan tugas tepat waktu, namun terdapat 1 responden yang tidak. Pada hasil *post-test* terdapat 36% responden memilih jawaban sangat setuju dan 64% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden menyelesaikan tugas tepat waktu.

Item 24 “Saya mengutamakan mengerjakan tugas terlebih dahulu dibanding melakukan kegiatan yang lain seperti bermain”

**Tabel 4. 38 Item 24 Kelompok Eksperimen**

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	5	45%
Setuju	7	64%	6	55%
Tidak Setuju	3	27%	0	0%
Sangat Tidak Setuju	1	9%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.38 di atas, pada *pre-test* terdapat 64% memilih jawaban setuju, 27% tidak setuju dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden mengutamakan mengerjakan tugas, namun terdapat 4 responden yang tidak. Pada hasil *post-test* terdapat 45% responden memilih jawaban sangat setuju dan 55% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden mengutamakan mengerjakan tugas.

Item 25 “Saya hanya belajar ketika sudah dekat dengan waktu ujian”

**Tabel 4. 39 Item 25 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	4	36%	0	0%
Setuju	7	64%	3	27%
Tidak Setuju	0	0%	7	64%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	1	9%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.20 di atas, pada *pre-test* terdapat 36% memilih jawaban sangat setuju dan 64% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden hanya belajar ketika sudah dekat dengan waktu ujian. Pada hasil *post-test* terdapat 27% responden memilih jawaban setuju, 64% tidak setuju, dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden belajar tidak hanya ketika dekat waktu ujian, namun 3 responden ketika dekat waktu ujian saja.

e. Aspek perilaku asertif

1) Indikator percaya diri

Item 26 “Saya senang mengemukakan pendapat ketika diskusi kelompok atau kelas berlangsung”

**Tabel 4. 40 Item 26 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	2	18%	1	9%
Setuju	5	46%	10	91%
Tidak Setuju	4	36%	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.40 di atas, pada *pre-test* terdapat 18% memilih jawaban sangat setuju, 46% setuju dan 36% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden senang berpendapat dalam forum, namun terdapat 4 responden yang tidak senang. Pada hasil *post-test* terdapat 9% responden memilih jawaban sangat setuju dan 91% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden senang berpendapat dalam forum.

Item 27 “Saya mampu bergabung ketika ada segerombolan teman dalam kelas yang sedang mengobrol”

**Tabel 4. 41 Item 27 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	0	0%
Setuju	3	27%	9	82%
Tidak Setuju	4	36.5%	2	18%
Sangat Tidak Setuju	4	36.5%	0	0%
<b>Total</b>	<b>11</b>	<b>100%</b>	<b>11</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.41 di atas, pada *pre-test* terdapat 27% memilih jawaban setuju dan 36.5% tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak mampu bergabung ketika ada segerombolan teman dalam kelas yang sedang mengobrol, namun terdapat 3 responden yang mampu. Pada hasil *post-test* terdapat 27% responden memilih jawaban sangat setuju dan 73% setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden mampu bergabung dengan segerombolan teman yang sedang mengobrol, namun terdapat 2 responden tidak mampu.

Item 28 “Saya tetap yakin dengan pendapat saya meskipun berbeda dengan orang lain”

**Tabel 4. 42 Item 28 Kelompok Eksperimen**

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	3	27%
Setuju	5	45%	8	73%
Tidak Setuju	6	55%	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.42 di atas, pada *pre-test* terdapat 45% memilih jawaban setuju dan 55% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak yakin dengan pendapatnya ketika berbeda dengan orang lain, namun terdapat 5 responden yang yakin. Pada hasil *post-test* terdapat 27% responden memilih jawaban sangat setuju dan 73% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden yakin terhadap pendapatnya meskipun berbeda dengan orang lain.

Item 29 “Saya merasa gugup ketika menyampaikan pendapat di kelas atau kelompok”

**Tabel 4. 43 Item 29 Kelompok Eksperimen**

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	5	45.5%	0	0%
Setuju	5	45.5%	3	27%
Tidak Setuju	1	9%	7	64%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	1	9%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.43 di atas, pada *pre-test* terdapat 45.5% memilih jawaban sangat setuju dan setuju serta 9% % tidak setuju.

Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden merasa gugup ketika menyampaikan pendapat, namun terdapat 1 responden yang tidak. Pada hasil *post-test* terdapat 27% responden memilih jawaban setuju, 64% tidak setuju, dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden tidak gugup ketika menyampaikan pendapat, namun terdapat 3 responden yang gugup.

2) Indikator mampu mengungkapkan perasaan

Item 30 “Saya tidak dapat menolak permintaan teman meskipun sebenarnya saya tidak mau”

**Tabel 4. 44 Item 30 Kelompok Eksperimen**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	3	27.5%	0	0%
Setuju	5	45%	0	0%
Tidak Setuju	3	27.5%	9	82%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	2	18%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.44 di atas, pada *pre-test* terdapat 27.5% memilih jawaban sangat setuju dan tidak setuju serta 45% setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak dapat menolak permintaan teman meskipun tidak mau, namun terdapat 3 responden yang dapat menolak. Pada hasil *post-test* terdapat 82% responden memilih jawaban tidak setuju dan 18% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden dapat menolak permintaan temannya.

## 3) Indikator menghargai orang lain

Item 31 “Saya menerima pendapat orang lain yang berbeda dengan saya”

**Tabel 4. 45 Item 31 Kelompok Eksperimen**

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	5	45%
Setuju	8	73%	6	55%
Tidak Setuju	3	27%	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.45 di atas, pada *pre-test* terdapat 73% memilih jawaban setuju dan 27% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden dapat menerima pendapat yang berbeda dengan dirinya, namun terdapat 3 responden yang tidak dapat menerima. Pada hasil *post-test* terdapat 45% responden memilih jawaban sangat setuju dan 55% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden dapat menerima pendapat orang lain yang berbeda dengan dirinya.

Item 32 “Saya tidak memotong pembicaraan orang lain”

**Tabel 4. 46 Item 32 Kelompok Eksperimen**

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	6	55%
Setuju	9	82%	5	45%
Tidak Setuju	2	18%	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.46 di atas, pada *pre-test* terdapat 82% memilih jawaban setuju dan 18% tidak setuju. Dapat disimpulkan



bahwa sebagian besar responden tidak memotong pembicaraan orang lain, namun terdapat 2 responden yang memotong pembicaraan orang lain. Pada hasil *post-test* terdapat 55% responden memilih jawaban sangat setuju dan 45% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden tidak memotong pembicaraan orang lain.

### C. Keterampilan Sosial Kelompok Kontrol

#### 1. Pre-test Angket Keterampilan Sosial Kelompok Kontrol

Hasil *pre-test* angket kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment* dapat dilihat pada tabel 4.47 di bawah ini.

**Tabel 4. 47: Skor *Pre-test* Kelompok Kontrol**

<b>Responden</b>	<b><i>Pre-Test</i></b>	<b>Kategori</b>
ACJ	78	Sedang
AN	81	Sedang
CBR	68	Rendah
DPA	83	Sedang
MZ	84	Sedang
MDRA	63	Rendah
MFR	81	Sedang
NS	82	Sedang
NHP	68	Rendah
SAG	69	Rendah
ZZA	87	Sedang
<b>Skor Terendah</b>	<b>63</b>	
<b>Skor Tertinggi</b>	<b>87</b>	
<b>Total</b>	<b>844</b>	
<b>Mean</b>	<b>76,7</b>	

Berdasarkan tabel 4.47 di atas menunjukkan skor *pre-test* pada kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment* yaitu skor terendah sebesar 63, skor tertinggi sebesar 87, skor total 844, dan skor *mean* sebesar 76,7.

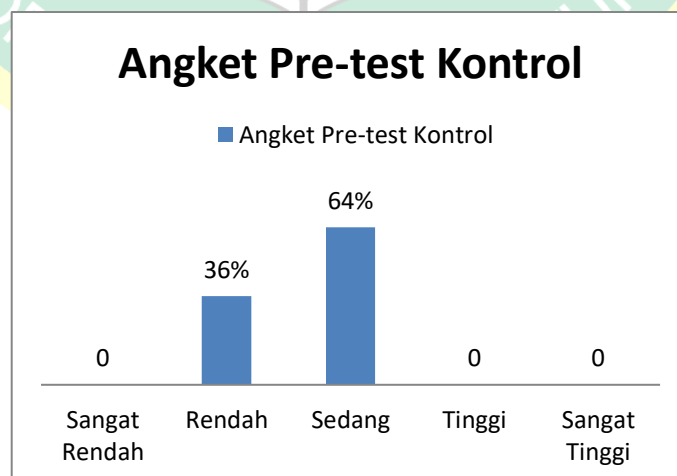
Berdasarkan hasil *pre-test* kelompok kontrol pada tabel 4.47 di atas, maka diperoleh frekuensi dan presentase hasil *pre-test* kelompok kontrol pada tabel 4.48 di bawah ini.

**Tabel 4. 48: Frekuensi dan Persentase Hasil *Pre-test* Kelompok Kontrol**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	32-51	Sangat rendah	0	0%
2.	52-70	Rendah	4	36%
3.	71-89	Sedang	7	64%
4.	90-108	Tinggi	0	0%
5.	109-128	Sangat Tinggi	0	0%
<b>Jumlah</b>			11	100%

Berdasarkan tabel 4.48 di atas menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa kelas kontrol yaitu keterampilan sosial kategori rendah sebanyak 4 siswa dengan presentase 36%, kategori sedang sebanyak 7 siswa dengan presentase 64%, dan kategori sangat rendah, tinggi serta sangat tinggi dengan presentase 0%. Hasil *pre-test* kelompok kontrol tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki keterampilan sosial yang masih kurang karena sebagian besar yaitu 64% keterampilan sosialnya kategori sedang dan 36% masih rendah. Data hasil *pre-test* kelompok kontrol dapat dilihat pada gambar 4.9 di bawah ini.

**Gambar 4. 9: *Pre-test* Kelompok Kontrol**



## 2. *Post-test* Angket Keterampilan Sosial Kelompok Kontrol

Hasil *post-test* angket kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment* dapat dilihat pada tabel 4.49 di bawah ini.

**Tabel 4. 49: Skor *Post-test* Kelompok Kontrol**

<b>Responden</b>	<b><i>Post-test</i></b>	<b>Kategori</b>
ACJ	81	Sedang
AN	84	Sedang
CBR	70	Rendah
DPA	85	Sedang
MZ	89	Sedang
MDRA	69	Rendah
MFR	86	Sedang
NS	85	Sedang
NHP	70	Rendah
SAG	73	Sedang
ZZA	92	Tinggi
<b>Skor Terendah</b>	<b>69</b>	
<b>Skor Tertinggi</b>	<b>89</b>	
<b>Total</b>	<b>884</b>	
<b>Mean</b>	<b>80,4</b>	

Berdasarkan tabel 4.49 di atas menunjukkan skor *post-test* pada kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment* yaitu skor terendah sebesar 69, skor tertinggi sebesar 92, skor total sebesar 884, dan skor *mean* sebesar 80,4.

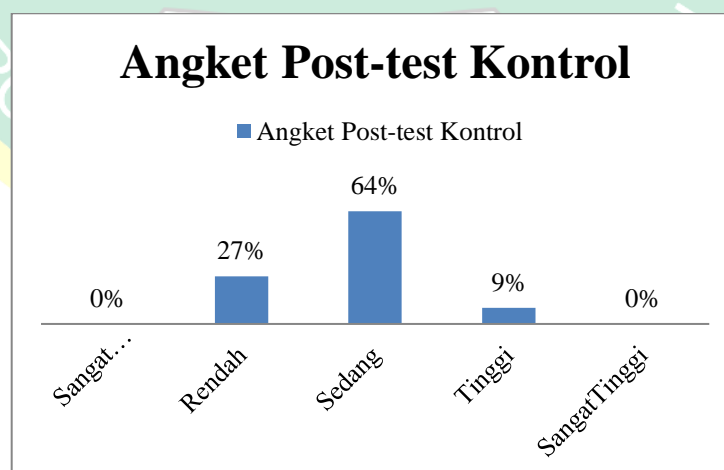
Berdasarkan hasil *post-test* kelompok kontrol, diperoleh frekuensi dan presentase hasil *pre-test* kelompok kontrol pada tabel 4.50 di bawah ini.

**Tabel 4. 50: Frekuensi dan Persentase Hasil *Post-test* Kelompok Kontrol**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	32-51	Sangat rendah	0	0
2.	52-70	Rendah	3	27%
3.	71-89	Sedang	7	64%
4.	90-108	Tinggi	1	9%
5.	109-128	Sangat Tinggi	0	0
<b>Jumlah</b>			<b>11</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.50 di atas menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa kelompok kontrol yaitu kategori rendah sebanyak 3 siswa presentase 27%, kategori sedang sebanyak 7 siswa presentase 64%, dan kategori tinggi sebanyak 1 siswa presentase 9%, dan kategori sangat rendah serta sangat tinggi presentase 0%. Hasil *post-test* kelompok kontrol tersebut menunjukkan bahwa satu siswa mengalami peningkatan dari kategori rendah menjadi sedang dan satu siswa dari kategori sedang menjadi tinggi. Data hasil *post-test* kelompok kontrol dapat dilihat pada gambar 4.10 di bawah ini.

**Gambar 4. 10: *Post-test* Kelompok Kontrol**



Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol pada tabel 4.47 dan 4.49 menunjukkan terdapat peningkatan skor terendah dari 63

menjadi 69, skor tertinggi dari 87 menjadi 92, skor total dari 844 menjadi 884, dan skor *mean* dari 76,7 menjadi 80,4. Berdasarkan tabel 4.48 dan 4.50 juga menunjukkan peningkatan kategori keterampilan sosial dari yang awalnya 36% rendah dan 64% sedang menjadi 27% rendah, 64% sedang, dan 9% tinggi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial siswa kelompok kontrol mengalami peningkatan meskipun tidak diberikan *treatment*, hal ini secara keseluruhan dapat dilihat dari peningkatan skor *mean* sebesar 3,7 dari 76,7 menjadi 80,4.

### 3. Uji Paired Sample T-Test Kelompok Kontrol

Berdasarkan uji *paired sample t-test* pada kelompok kontrol yang telah dihitung menggunakan SPSS 22 dapat dilihat hasilnya pada tabel 4.51 di bawah ini.

**Tabel 4. 51: Hasil Uji Paired Sample T-Test Kelompok Kontrol**  
**Paired Sample T-Test**

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest_kontrol - Posttest_kontrol	-3.63636	1.43337	.43218	-4.59931	-2.67341	-8.414	10	.000

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* menggunakan SPSS 22.0 pada tabel 4.51 di atas menunjukkan nilai t sebesar 8.414, sedangkan nilai *mean* 3.63636, 95% *Confidence Interval of the Difference* (*lower*=-4.59931 dan *upper*=-2.67341), nilai *Sig.*(2-tailed) = 0.000 yang berarti lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0.05$ .

Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika Sig. (2-tailed) < 0.05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal ini menunjukkan perbedaan *mean* keterampilan sosial antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment* bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama.

#### 4. Analisis Indikator Kelompok Kontrol

a. Aspek hubungan dengan teman sebaya

1) Indikator interaksi positif dengan teman sebaya

Item 1 “Saya dapat dengan mudah untuk berteman”

**Tabel 4. 52 Item 1 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	1	10%
Setuju	5	45%	5	45%
Tidak Setuju	5	45%	5	45%
Sangat Tidak Setuju	1	10%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.52 di atas, pada *pre-test* terdapat 45% memilih jawaban setuju, 45% tidak setuju, dan 10% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak mudah berteman, namun terdapat 5 responden yang mudah berteman. Pada hasil *post-test* terdapat 10% responden memilih jawaban sangat setuju, 45% setuju dan tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden mudah berteman, namun terdapat 5 responden yang tidak mudah berteman

Item 2 “Saya tidak bisa memulai pembicaraan dengan orang yang baru dikenal”

**Tabel 4. 53 Item 2 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	5	45%	4	36%
Setuju	5	45%	6	55%
Tidak Setuju	1	10%	1	9%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.53 di atas, pada *pre-test* terdapat 45% memilih jawaban sangat setuju, 45% setuju, dan 10% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden dapat memulai pembicaraan dengan orang baru dikenal, namun terdapat 1 responden yang mampu. Pada hasil *post-test* terdapat 36% responden memilih jawaban sangat setuju, 55% setuju, dan 9% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian sebagian besar responden dapat memulai pembicaraan dengan orang baru dikenal, namun terdapat 1 responden yang mampu.

2) Indikator menjadi individu yang disenangi

Item 3 “Saya menjadi tempat curhat teman-teman karena saya merupakan pendengar yang baik”

**Tabel 4. 54 Item 3 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	0	0%
Setuju	4	36%	7	64%
Tidak Setuju	6	55%	3	27%
Sangat Tidak Setuju	1	9%	1	9%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.54 di atas, pada *pre-test* terdapat 36% memilih jawaban setuju, 55% tidak setuju, dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak menjadi tempat curhat bagi temannya, namun terdapat 4 responden menjadi tempat curhat temannya. Pada hasil *post-test* terdapat 64% responden memilih jawaban setuju, 27% tidak setuju, dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden manjadi tempat curhats temannya, namun terdapat 4 responden tidak menjadi tempat curhat temannya.

Item 4 “Saya hanya memiliki satu orang teman dekat”

**Tabel 4. 55 Item 4 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	3	27%	2	18%
Setuju	1	9%	3	27%
Tidak Setuju	7	64%	6	55%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.55 di atas, pada *pre-test* terdapat 27% memilih jawaban sangat setuju, 9% setuju, dan 64% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memiliki teman dekat dekat lebih dari satu, namun terdapat 4 responden yang hanya memiliki satu teman dekat. Pada hasil *post-test* terdapat 18% responden memilih jawaban sangat setuju, 27% setuju, dan 55% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian sebagian besar responden tidak hanya memiliki satu teman dekat, namun terdapat 5 responden hanya memiliki satu teman dekat saja.



## 3) Indikator empati dan simpati terhadap teman sebaya

Item 5 “Saya ikut prihatin ketika ada teman yang tertimpa musibah”

**Tabel 4. 56 Item 5 Kelompok Kontrol**

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	1	9%	3	27%
Setuju	8	73%	7	64%
Tidak Setuju	2	18%	1	9%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.56 di atas, pada *pre-test* terdapat 9% memilih jawaban sangat setuju, 73% setuju, dan 18% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden merasa prihatin ketika ada teman yang tertimpa musibah, namun terdapat 2 responden yang tidak prihatin. Pada hasil *post-test* terdapat 27% responden memilih jawaban sangat setuju, 64% setuju, dan 9% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden merasa prihatin ketika ada teman yang tertimpa musibah, namun terdapat 1 responden yang tidak prihatin.

Item 6 “Saya menawarkan bantuan kepada teman yang mengalami kesulitan”

**Tabel 4. 57 Item 6 Kelompok Kontrol**

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	2	18%	2	18%
Setuju	6	55%	7	64%
Tidak Setuju	3	27%	2	18%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.57 di atas, pada *pre-test* terdapat 18% memilih jawaban sangat setuju, 55% setuju, dan 27% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menawarkan bantuan kepada teman yang mengalami kesulitan, namun terdapat 3 respon yang tidak. Pada hasil *post-test* terdapat 18% responden memilih jawaban sangat setuju, 64% setuju, dan 18% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menawarkan bantuan kepada teman yang mengalami kesulitan, namun terdapat 2 respon yang tidak.

Item 7 “Saya bersikap masa bodoh ketika teman mengalami kesulitan”

**Tabel 4. 58 Item 7 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	0	0%
Setuju	4	36%	4	36%
Tidak Setuju	7	64%	6	55%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	1	9%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.57 di atas, pada *pre-test* terdapat 36% setuju dan 64% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak bersikap masa bodoh ketika teman mengalami kesulitan, namun terdapat 4 responden yang masa bodoh. Pada hasil *post-test* terdapat 36% responden memilih jawaban setuju, 55% tidak setuju, dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak bersikap masa bodoh ketika teman mengalami kesulitan, namun terdapat 4 responden yang masa bodoh.

## b. Aspek manajemen diri

## 1) Indikator mampu mengatur dan mengontrol emosi

Item 8 “Ketika marah, saya berusaha tenang untuk meredakan emosi”

**Tabel 4. 59 Item 8 Kelompok Kontrol**

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	1	9%	1	9%
Setuju	10	91%	10	91%
Tidak Setuju	0	0%	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.59 di atas, pada *pre-test* terdapat 9% sangat setuju dan 91% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden ketika marah berusaha tenang untuk meredakan emosi. Pada hasil *post-test* terdapat 9% responden memilih jawaban sangat setuju dan 91% setuju.. Dapat disimpulkan bahwa semua responden ketika marah berusaha tenang untuk meredakan emosi.

Item 9 “Saya mampu mengendalikan rasa ingin menang sendiri (egois)”

**Tabel 4. 60 Item 9 Kelompok Kontrol**

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	1	9%
Setuju	3	27%	4	36%
Tidak Setuju	6	55%	5	46%
Sangat Tidak Setuju	2	18%	1	9%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.60 di atas, pada *pre-test* terdapat 27% setuju dan 55% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian

besar responden tidak mampu mengendalikan rasa egois, namun terdapat 3 responden yang mampu mengendalikan. Pada hasil *post-test* terdapat 9% responden memilih jawaban sangat setuju, 36% setuju, 46% tidak setuju, dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak mampu mengendalikan rasa egois, namun terdapat 5 responden yang mampu mengendalikan.

Item 10 “Saya orang yang tidak sabaran dalam menghadapi masalah”

**Tabel 4. 61 Item 10 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	1	9%	0	0%
Setuju	7	64%	8	73%
Tidak Setuju	3	27%	3	27%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.61 di atas, pada *pre-test* terdapat 9% sangat setuju, 64% setuju, dan 27% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak sabaran dalam menghadapi masalah, namun terdapat 3 responden yang sabaran. Pada hasil *post-test* terdapat 73% responden memilih jawaban setuju dan 27% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak sabaran dalam menghadapi masalah, namun terdapat 3 responden yang sabaran.

Item 11 “Saya mudah marah karena hal sepele”

**Tabel 4. 62 Item 11 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	3	27%	2	18%
Setuju	5	46%	6	55%
Tidak Setuju	3	27%	3	27%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.62 di atas, pada *pre-test* terdapat 27% sangat setuju, 46% setuju, dan 27% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden mudah marah karena hal sepele, namun terdapat 3 responden yang tidak mudah marah. Pada hasil *post-test* terdapat 18% responden memilih jawaban sangat, 55% setuju dan 27% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden mudah marah karena hal sepele, namun terdapat 3 responden yang tidak mudah marah.

Item 12 “Saya melampiaskan kemarahan dengan berbicara kotor”

**Tabel 4. 63 Item 12 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	0	0%
Setuju	2	18%	2	18%
Tidak Setuju	9	82%	9	82%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.63 di atas, pada *pre-test* terdapat 18% setuju dan 82% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak melampiaskan kemarahan dengan berbicara kotor, namun terdapat 2 responden yang berbicara kotor. Pada hasil

*post-test* terdapat 18% responden memilih jawaban setuju dan 82% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak melampiasakan kemarahan dengan berbicara kotor, namun terdapat 2 responden yang berbicara kotor.

2) Indikator merespon kritik dengan positif

Item 13 “Saya merasa senang ketika dikritik orang lain karena dapat membuat saya menjadi lebih baik”

**Tabel 4. 64 Item 13 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	0	0%
Setuju	3	27%	3	27%
Tidak Setuju	7	64%	6	55%
Sangat Tidak Setuju	1	9%	2	18%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.64 di atas, pada *pre-test* terdapat 27% setuju, 64% tidak setuju, dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak senang ketika dikritik orang lain, namun terdapat 3 responden yang senang dikritik. Pada hasil *post-test* terdapat 27% responden memilih jawaban setuju, 55% tidak setuju, dan 18% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak senang ketika dikritik orang lain, namun terdapat 3 responden yang senang dikritik.

Item 14 “Saya merasa direndahkan ketika dikritik orang lain”

**Tabel 4. 65 Item 14 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	4	36%	4	36%
Setuju	3	28%	4	36%
Tidak Setuju	4	36%	3	28%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.64 di atas, pada *pre-test* terdapat 36% sangat setuju, 28% setuju, dan 36% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden merasa direndahkan ketika dikritik, namun terdapat 4 responden yang tidak merasa direndahkan ketika dikritik. Pada hasil *post-test* terdapat 36% responden memilih jawaban sangat setuju dan setuju serta 28% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden merasa direndahkan ketika dikritik, namun terdapat 3 responden yang tidak merasa direndahkan ketika dikritik.

c. Aspek kemampuan akademis

1) Indikator keaktifan

Item 15 “Saya bertanya kepada bapak atau ibu guru ketika ada materi yang belum saya pahami”

**Tabel 4. 66 Item 15 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	0	0%
Setuju	8	73%	8	73%
Tidak Setuju	3	27%	2	18%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	1	9%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.66 di atas, pada *pre-test* terdapat 73% setuju dan 27% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden bertanya ketika ada materi yang belum jelas kepada guru, namun terdapat 3 responden yang tidak mau bertanya. Pada hasil *post-test* terdapat 73% responden memilih jawaban setuju, 18% tidak setuju, dan 9% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden bertanya ketika ada materi yang belum jelas kepada guru, namun terdapat 3 responden yang tidak mau bertanya.

2) Indikator mampu belajar mandiri

Item 16 “Saya belajar sendiri dengan giat di rumah agar mendapat nilai tinggi”

**Tabel 4. 67 Item 16 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	1	9%
Setuju	10	91%	10	91%
Tidak Setuju	1	9%	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.67 di atas, pada *pre-test* terdapat 91% setuju dan 9% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden belajar dengan giat di rumah, namun terdapat 1 responden yang tidak giat belajar. Pada hasil *post-test* terdapat 9% responden memilih jawaban sangat setuju dan 9% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden belajar giat di rumah agar mendapat nilai tinggi.



## 3) Indikator bertanggung jawab terhadap akademik

Item 17 “Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh bapak atau ibu guru”

**Tabel 4. 68 Item 17 Kelompok Kontrol**

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	1	9%	2	18%
Setuju	10	91%	9	82%
Tidak Setuju	0	0%	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.68 di atas, pada *pre-test* terdapat 9% sangat setuju dan 91% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Pada hasil *post-test* terdapat 18% responden memilih jawaban sangat setuju dan 82% setuju. Dapat disimpulkan bahwa semua responden selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Item 18 “Saya asal-asalan dan terkadang mencontek teman dalam mengerjakan tugas”

**Tabel 4. 69 Item 18 Kelompok Kontrol**

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	1	9%	1	9%
Setuju	3	27%	2	18%
Tidak Setuju	7	64%	8	73%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.69 di atas, pada *pre-test* terdapat 9% sangat setuju, 27% setuju, dan 64% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden tidak asal-asalan dan tidak

mencontek teman dalam mengerjakan tugas, namun terdapat 4 responden yang mencontek ketika mengerjakan tugas. Pada hasil *post-test* terdapat 9% responden memilih jawaban sangat setuju, 18% setuju, dan 73% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden tidak asal-asalan dan tidak mencontek teman dalam mengerjakan tugas, namun terdapat 3 responden yang mencontek ketika mengerjakan tugas

4) Indikator bekerja sama dengan orang lain

Item 19 “Saya senang ketika pembelajaran diperintah untuk membentuk sebuah kelompok”

**Tabel 4. 70 Item 19 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	0	0%
Setuju	5	45%	5	45%
Tidak Setuju	5	45%	4	36%
Sangat Tidak Setuju	1	10%	2	18%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.70 di atas, pada *pre-test* terdapat 45% setuju, 45% tidak setuju, dan 10% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden tidak senang ketika membentuk kelompok, namun terdapat 5 responden merasa senang. Pada hasil *post-test* terdapat 45% responden memilih jawaban setuju, 36% tidak setuju, dan 18% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden tidak senang ketika membentuk kelompok, namun terdapat 5 responden merasa senang.

Item 20 “Saya menjelaskan kepada teman sekelompok yang belum memahami materi pelajaran”

**Tabel 4. 71 Item 20 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	0	0%
Setuju	5	45%	6	55%
Tidak Setuju	4	36%	4	36%
Sangat Tidak Setuju	2	18%	1	9%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.71 di atas, pada *pre-test* terdapat 45% setuju, 36% tidak setuju, dan 18% sangat tidak setuju. Disimpulkan bahwa sebagian responden tidak menjelaskan kepada teman sekelompok yang belum memahami materi pelajaran, namun terdapat 5 responden yang menjelaskan. Pada hasil *post-test* terdapat 55% responden memilih jawaban setuju, 36% tidak setuju, dan 9% sangat tidak setuju. Disimpulkan bahwa sebagian responden menjelaskan kepada teman yang belum memahami materi, namun terdapat 5 responden yang tidak menjelaskan.

d. Aspek kepatuhan

1) Indikator mematuhi peraturan yang ada

Item 21 “Ketika diskusi kelompok, saya mendengarkan dan memperhatikan ketika guru atau teman berbicara”

**Tabel 4. 72 Item 21 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	0	0%
Setuju	7	64%	8	73%
Tidak Setuju	4	36%	3	27%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.72 di atas, pada *pre-test* terdapat 64% setuju dan 36% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden mendengarkan dan memperhatikan ketika guru atau teman berbicara dalam forum, namun terdapat 4 responden yang tidak memperhatikan. Pada hasil *post-test* terdapat 73% responden memilih jawaban setuju dan 27% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden mendengarkan dan memperhatikan ketika guru atau teman berbicara dalam forum, namun terdapat 3 responden yang tidak memperhatikan.

Item 22 “Saya sering mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan materi”

**Tabel 4. 73 Item 22 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	3	27%	1	9%
Setuju	2	18%	2	18%
Tidak Setuju	6	55%	8	73%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.73 di atas, pada *pre-test* terdapat 27% sangat setuju, 18% setuju, dan 55% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden tidak mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan materi, namun terdapat 5 responden yang mengobrol. Pada hasil *post-test* terdapat 9% responden memilih jawaban sangat setuju, 18% setuju, dan 73% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden tidak mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan materi, namun terdapat 3 responden yang mengobrol.

2) Indikator memanfaatkan waktu dengan baik

Item 23 “Saya menyelesaikan tugas tepat waktu”

**Tabel 4. 74 Item 23 Kelompok Kontrol**

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	0	0%
Setuju	8	73%	8	73%
Tidak Setuju	2	18%	3	27%
Sangat Tidak Setuju	1	9%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.74 di atas, pada *pre-test* terdapat 73% setuju, 18% tidak setuju, dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden menyelesaikan tugas tepat waktu, namun terdapat 3 responden yang tidak. Pada hasil *post-test* terdapat 73% responden memilih jawaban setuju dan 27% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden menyelesaikan tugas tepat waktu, namun terdapat 3 responden yang tidak.

Item 24 “Saya mengutamakan mengerjakan tugas terlebih dahulu dibanding melakukan kegiatan yang lain seperti bermain”

**Tabel 4. 75 Item 24 Kelompok Kontrol**

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	1	9%	1	9%
Setuju	6	55%	6	55%
Tidak Setuju	3	27%	4	36%
Sangat Tidak Setuju	1	9%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.75 di atas, pada *pre-test* terdapat 9% sangat setuju, 55% setuju, 27% tidak setuju, dan 9% sangat tidak setuju.

Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden mengutamakan mengerjakan tugas terlebih dahulu dibanding melakukan kegiatan lain, namun terdapat 4 responden yang mengutamakan kegiatan lain. Pada hasil *post-test* terdapat 9% responden memilih jawaban sangat setuju, 55% setuju, dan 36% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden mengutamakan mengerjakan tugas terlebih dahulu dibanding melakukan kegiatan lain, namun terdapat 4 responden yang mengutamakan kegiatan lain.

Item 25 “Saya hanya belajar ketika sudah dekat dengan waktu ujian”

**Tabel 4. 76 Item 25 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	5	45%	3	27%
Setuju	2	18%	5	45%
Tidak Setuju	4	36%	2	18%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	1	10%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.76 di atas, pada *pre-test* terdapat 45% sangat setuju, 18% setuju, dan 36% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden hanya belajar ketika dekat dengan waktu ujian, namun terdapat 4 responden yang tidak. Pada hasil *post-test* terdapat 27% responden memilih jawaban sangat setuju, 45% setuju, 18% tidak setuju, dan 10% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden hanya belajar ketika dekat dengan waktu ujian, namun terdapat 3 responden yang tidak.

## e. Aspek perilaku asertif

## 1) Indikator percaya diri

Item 26 “Saya senang mengemukakan pendapat ketika diskusi kelompok atau kelas berlangsung”

**Tabel 4. 77 Item 26 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	0	0%
Setuju	4	36%	5	45%
Tidak Setuju	4	36%	5	45%
Sangat Tidak Setuju	3	28%	1	10%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.77 di atas, pada *pre-test* terdapat 36% setuju dan tidak setuju serta 28% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden tidak senang mengemukakan pendapat ketika diskusi, namun terdapat 4 responden yang senang berpendapat. Pada hasil *post-test* terdapat 45% responden memilih jawaban setuju dan tidak setuju serta 10% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden tidak senang mengemukakan pendapat ketika diskusi, namun terdapat 5 responden yang senang berpendapat.

Item 27 “Saya mampu bergabung ketika ada segerombolan teman dalam kelas yang sedang mengobrol”

**Tabel 4. 78 Item 27 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	0	0%
Setuju	3	27%	4	36%
Tidak Setuju	7	64%	6	55%
Sangat Tidak Setuju	1	9%	1	9%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.78 di atas, pada *pre-test* terdapat 27% setuju, 64% tidak setuju, dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden tidak mampu bergabung ketika ada segerombolan teman dalam kelas yang sedang mengobrol, namun terdapat 3 responden yang mampu. Pada hasil *post-test* terdapat 36% responden memilih jawaban setuju, 55% tidak setuju, dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden tidak mampu bergabung ketika ada segerombolan teman dalam kelas yang sedang mengobrol, namun terdapat 4 responden yang mampu.

Item 28 “Saya tetap yakin dengan pendapat saya meskipun berbeda dengan orang lain”

**Tabel 4. 79 Item 28 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	0	0%
Setuju	4	36%	2	18%
Tidak Setuju	5	46%	8	73%
Sangat Tidak Setuju	2	18%	1	9%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.79 di atas, pada *pre-test* terdapat 36% setuju, 46% tidak setuju, dan 18% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden tidak yakin dengan pendapatnya ketika berbeda dengan orang lain, namun terdapat 4 responden yang yakin. Pada hasil *post-test* terdapat 18% responden memilih jawaban setuju, 73% tidak setuju, dan 9% sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden tidak yakin dengan pendapatnya ketika berbeda dengan orang lain, namun terdapat 2 responden yang yakin



Item 29 “Saya merasa gugup ketika menyampaikan pendapat di kelas atau kelompok”

**Tabel 4. 80 Item 29 Kelompok Kontrol**

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	1	9%	3	27%
Setuju	8	73%	6	55%
Tidak Setuju	2	18%	2	18%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.80 di atas, pada *pre-test* terdapat 9% sangat setuju, 73% setuju, dan 18% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden merasa gugup ketika menyampaikan pendapat di forum, namun terdapat 2 responden yang tidak gugup. Pada hasil *post-test* terdapat 27% responden memilih jawaban sangat setuju, 55% setuju, dan 18% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden merasa gugup ketika menyampaikan pendapat di forum, namun terdapat 2 responden yang tidak gugup.

2) Indikator mampu mengungkapkan perasaan

Item 30 “Saya tidak dapat menolak permintaan teman meskipun sebenarnya saya tidak mau”

**Tabel 4. 81 Item 30 Kelompok Kontrol**

Kategori	Pre-test		Post-test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	5	45.5%	1	9%
Setuju	5	45.5%	9	82%
Tidak Setuju	1	9%	1	9%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.81 di atas, pada *pre-test* terdapat 45.5% sangat setuju dan setuju serta 9% tidak setuju. Dapat disimpulkan

bahwa sebagian responden tidak dapat menolak permintaan teman meskipun tidak mau, namun terdapat 1 responden yang dapat menolak. Pada hasil *post-test* terdapat 9% responden memilih jawaban sangat setuju, 82% setuju, dan 9% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden tidak dapat menolak permintaan teman meskipun tidak mau, namun terdapat 1 responden yang dapat menolak.

### 3) Indikator menghargai orang lain

Item 31 “Saya menerima pendapat orang lain yang berbeda dengan saya”

**Tabel 4. 82 Item 31 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	0	0%	0	0%
Setuju	5	45%	6	55%
Tidak Setuju	6	55%	5	45%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.82 di atas, pada *pre-test* terdapat 45% setuju dan 55% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden tidak dapat menerima pendapat yang berbeda dengan dirinya, namun terdapat 5 responden yang dapat menerima. Pada hasil *post-test* terdapat 55% responden memilih jawaban setuju dan 45% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden dapat menerima pendapat yang berbeda dengan dirinya, namun terdapat 5 responden yang tidak dapat menerima.

Item 32 “Saya tidak memotong pembicaraan orang lain”

**Tabel 4. 83 Item 32 Kelompok Kontrol**

Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	1	9%	3	27%
Setuju	6	55%	3	27%
Tidak Setuju	4	36%	5	46%
Sangat Tidak Setuju	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	11	100%	11	100%

Berdasarkan tabel 4.83 di atas, pada *pre-test* terdapat 9% sangat setuju, 55% setuju, dan 36% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden tidak memotong pembicaraan orang lain, namun terdapat 4 responden yang memotong pembicaraan. Pada hasil *post-test* terdapat 27% responden memilih jawaban sangat setuju, 27% setuju, dan 46% tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa sebagian responden tidak memotong pembicaraan orang lain, namun terdapat 5 responden yang memotong pembicaraan.

#### D. Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial

Efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dapat dilihat melalui perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada tabel 4.84 di bawah ini.

**Tabel 4.84: Perbandingan Skor *Pre-test* dan *Post-test* Angket Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
Responden	<i>Pre-Test</i>	<i>Pos-Test</i>	Responden	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
ARW	84	104	ACJ	78	81
ASA	70	97	AN	81	84
ABA	77	103	CBR	68	70
DRP	69	100	DPA	83	85
DS	86	110	MZ	84	89
EP	76	98	MDRA	63	69
MIA	63	88	MFR	81	86
NER	80	105	NS	82	85
QM	70	103	NHP	68	70
WDA	84	111	SAG	69	73
ZFN	61	91	ZZA	87	92
<b>Skor Terendah</b>	<b>61</b>	<b>88</b>	<b>Skor Terendah</b>	<b>63</b>	<b>69</b>
<b>Skor Tertinggi</b>	<b>86</b>	<b>111</b>	<b>Skor Tertinggi</b>	<b>87</b>	<b>92</b>
<b>Total</b>	<b>820</b>	<b>1.110</b>	<b>Total</b>	<b>844</b>	<b>884</b>
<b>Mean</b>	<b>74,5</b>	<b>109,2</b>	<b>Mean</b>	<b>76,7</b>	<b>80,4</b>

Berdasarkan tabel 4.84 di atas menunjukkan hasil perhitungan *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen yaitu 74,5 dan 109,2, sedangkan pada kelompok kontrol yaitu 76,7 dan 80,4. Berdasarkan skor rata-rata tersebut, kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan dari *pre-test* ke *post-test* yaitu sebesar 34,7 pada kelompok eksperimen dan 3,7 pada kelompok kontrol. Peningkatan rata-rata kelompok eksperimen yang diberi *treatment* lebih besar dibanding kelompok kontrol yang tidak diberi

*treatment*. Berdasarkan peningkatan skor rata-rata pada kedua kelompok, maka bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan peningkatan skor rata-rata yang signifikan pada kelompok eksperimen yang diberi *treatment*. Adapun efektivitas teknik permainan kerjasama terhadap setiap aspek keterampilan sosial dapat dilihat pada tabel 4.85 berikut.

**Tabel 4. 85 Hasil Analisis N-Gain Setiap Aspek**

Descriptives						
	Aspek	Kelas		Statistic	Std. Error	
N-Gain Score	Hubungan dengan Teman Sebaya	Eksperimen	Mean		.549	.0398
			95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.461	
				Upper Bound	.638	
			5% Trimmed Mean		.547	
			Median		.536	
			Variance		.000	
			Std. Deviation		.1321	
			Minimum		.40	
			Maximum		.80	
			Range		.40	
			Interquartile Range		.20	
			Skewness		.220	.661
			Kurtosis		.01	1.279
			Kontrol	Mean		.097
		95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	.030	
				Upper Bound	.164	

			5% Trimmed Mean		.093		
			Median		.091		
			Variance		.000		
			Std. Deviation		.0999		
			Minimum		.00		
			Maximum		.30		
			Range		.30		
			Interquartile Range		.20		
			Skewness		.751	.661	
			Kurtosis		-.551	1.279	
	Manajemen Diri	Eksperimen	Mean		.527	.0481	
			95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound		.420	
				Upper Bound		.634	
				5% Trimmed Mean		.531	
				Median		.550	
				Variance		.000	
				Std. Deviation		.1594	
				Minimum		.30	
				Maximum		.70	
				Range		.40	
				Interquartile Range		.30	
				Skewness		-.368	.661
			Kurtosis		-1.605	1.279	
			Kontrol	Mean		.032	.0253
				95% Confidence Interval for Mean			
			Lower Bound		-.024		

			nce Interval for Mean	Upper Bound	.089	
			5% Trimmed Mean		.031	
			Median		.000	
			Variance		.000	
			Std. Deviation		.0839	
			Minimum		-.10	
			Maximum		.20	
			Range		.30	
			Interquartile Range		.10	
			Skewness		.23	.661
			Kurtosis		-.389	1.279
	Kemampua n Akademis	Eksperimen	Mean		.327	.0575
			95% Confide nce Interval for Mean	Lower Bound	.199	
				Upper Bound	.456	
			5% Trimmed Mean		.329	
			Median		.351	
			Variance		.000	
			Std. Deviation		.1907	
			Minimum		.00	
			Maximum		.60	
			Range		.60	
			Interquartile Range		.30	
			Skewness		-.220	.661
			Kurtosis		-.655	1.279
			Kontrol	Mean		.033

			95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	-.034	
				Upper Bound	.099	
			5% Trimmed Mean		.027	
			Median		.000	
			Variance		.000	
			Std. Deviation		.0991	
			Minimum		-.10	
			Maximum		.30	
			Range		.40	
			Interquartile Range		.10	
			Skewness		1.197	.661
			Kurtosis		2.281	1.279
	Kepatuhan	Eksperimen	Mean		.352	.0419
			95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.258	
				Upper Bound	.445	
			5% Trimmed Mean		.348	
			Median		.348	
			Variance		.000	
			Std. Deviation		.1389	
			Minimum		.20	
			Maximum		.60	
			Range		.40	
			Interquartile Range		.20	
			Skewness		.343	.661
			Kurtosis		-.794	1.279



		Kontrol	Mean	.092	.0544
			95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	-.030
				Upper Bound	.213
			5% Trimmed Mean	.088	
			Median	.085	
			Variance	.000	
			Std. Deviation	.1806	
			Minimum	-.20	
			Maximum	.40	
			Range	.60	
			Interquartile Range	.30	
			Skewness	.405	.661
			Kurtosis	-.258	1.279
	Perilaku Asertif	Eksperimen	Mean	.573	.0431
			95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.477
				Upper Bound	.669
			5% Trimmed Mean	.577	
			Median	.609	
			Variance	.000	
			Std. Deviation	.1428	
			Minimum	.30	
			Maximum	.80	
			Range	.50	
			Interquartile Range	.30	
			Skewness	-.646	.661

			Kurtosis	.398	1.279
		Kontrol	Mean	.057	.0218
			95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.008
				Upper Bound	.105
			5% Trimmed Mean	.058	
			Median	.087	
			Variance	.000	
			Std. Deviation	.0722	
			Minimum	-.10	
			Maximum	.20	
			Range	.30	
			Interquartile Range	.10	
			Skewness	-.496	.661
			Kurtosis	.653	1.279

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.85 di atas, maka dapat diketahui bahwa teknik permainan kerjasama efektif dapat meningkatkan setiap aspek keterampilan sosial pada kelompok eksperimen atau kelompok yang diberikan *treatment*. Merujuk pada kriteria pengambilan nilai rerata gain yang dinormalisasakan (N-Gain) menunjukkan bahwa teknik permainan kerjasama cukup efektif dalam meningkatkan setiap indikator keterampilan sosial. Adapun penjelasan lebih lanjut mengenai efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama terhadap setiap aspek keterampilan sosial dijabarkan sebagai berikut.

#### 1. Aspek Hubungan Dengan Teman Sebaya

Hubungan dengan teman sebaya yaitu hubungan antar individu dalam kelompok dengan usia dan kematangan yang rata-rata sama. Dalam hubungan teman sebaya ini terdapat perhatian, ketertarikan, dan saling

mempengaruhi.<sup>116</sup> Hubungan individu dengan teman sebaya khususnya yang masih tergolong remaja menjadi hal yang penting karena dapat memberikan pengaruh terhadap pengembangan dirinya dan pembentukan identitas diri yang positif.<sup>117</sup> Keseharian individu yang banyak menghabiskan waktunya dengan teman sebaya membuat individu memperoleh penerimaan, dukungan yang baik, dan motivasi sosial dari teman sebayanya yang akan membuat diri individu menjadi berkembang. Perkembangan diri individu tersebut seperti lebih percaya diri dalam menjalin hubungan sosial, mampu melakukan komunikasi dengan baik, dan lebih peka terhadap kondisi lingkungannya.

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.85, maka dapat diketahui bahwa teknik permainan kerjasama efektif untuk meningkatkan hubungan dengan teman sebaya. Pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0.549 dan kelompok kontrol sebesar 0.097. Merujuk kriteria N-Gain pada tabel 3.12, dapat disimpulkan bahwa tingkat keefektifan teknik permainan kerjasama dalam meningkatkan hubungan dengan teman sebaya adalah sedang pada kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* dan rendah pada kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment*.

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelompok eksperimen dan guru BK, didapatkan informasi bahwa terdapat peningkatan hubungan antara siswa dengan teman di kelasnya, hal ini karena siswa yang pada awalnya hanya mau berbaur dengan teman sebangku atau teman dekatnya saja dapat berbaur dengan teman-teman yang lain setelah diberikan *treatment*. Peningkatan ini dibuktikan ketika siswa diperintah untuk bekerja sama dalam sebuah kelompok, siswa yang awalnya merasa tidak suka dan malas ketika harus bekerja kelompok dan lebih menyukai pekerjaan

---

<sup>116</sup> Maria Winayang Andangjati, Tritjahjo Danny Soesilo, dan Yustinus Windrawanto, "Hubungan Antara Interaksi Sosial Teman Sebaya Dengan Penerimaan Sosial Siswa Kelas XI," *Jurnall Mimbar Ilmu*, 26.1 (2021), hal. 168.

<sup>117</sup> Nurlaili Sepya, Ahmad Zaini, dan Wira Solina, "Profil Peserta Didik Interaksi Teman Sebaya pada di Kelas XI SMA PGRI 4 Padang," *Jurnal Counseling Care*, 5.2 (2021), hal. 43.

individu menjadi antusias ketika diperintah untuk membentuk kelompok. Ketidaksukaan siswa ketika diperintah untuk membentuk kelompok dulunya karena mereka tidak ingin satu kelompok dengan teman yang tidak dekat sehingga menimbulkan kecanggungan dan tidak terbangunnya kerjasama dalam kelompok. Setelah memperoleh *treatment* siswa mampu bekerja sama dalam kelompok tanpa melihat siapa teman dalam kelompoknya. Peningkatan hubungan dengan teman sebaya juga dibuktikan dengan sikap peduli siswa kepada teman lainnya. Siswa berempati dengan memberikan bantuan berupa dana kepada temannya ketika ada yang tertimpa musibah.

Berbeda halnya dengan siswa kelompok kontrol, hasil wawancara menunjukkan siswa merasa malu ketika harus berinteraksi dengan teman sekelasnya, kecuali teman sebangku. Rasa malu itu muncul dikarenakan ketakutan siswa apabila teman di kelasnya tidak mau mengobrol dengan dirinya. Kurangnya interaksi siswa dengan teman di kelasnya ditunjukkan ketika siswa diperintah membentuk kelompok, siswa menjadi sangat pendiam, merasa canggung dan tidak turut berkontribusi dalam pelaksanaan diskusi kelompok dengan teman sekelompoknya, namun ketika ada pembagian tugas hanya menuruti dan mengerjakan apa yang menjadi tugasnya saja tanpa ikut berdiskusi terkait pembagian tugas.

Efektifnya teknik permainan kerjasama dalam meningkatkan hubungan dengan teman sebaya dikarenakan sebuah permainan apalagi permainan kerjasama dapat memberikan manfaat bagi pemainnya. Menurut Jones, permainan kerjasama dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kemampuan sosial dan cara berkomunikasi individu dengan orang lain.<sup>118</sup> Kemampuan sosial dan cara berkomunikasi individu diperlukan dalam hubungan dengan teman sebaya. Perlunya kemampuan sosial dan cara berkomunikasi karena dengan memiliki kemampuan tersebut individu akan dengan mudah untuk berinteraksi, beradaptasi, dan

---

<sup>118</sup> Christiana, hal. 97.

mengungkapkan apa yang dirasakan serta diinginkannya kepada teman sebayanya sehingga akan menciptakan hubungan yang positif.

Melalui pemberian permainan kerjasama, maka hubungan individu dengan teman sebayanya akan meningkat. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian oleh Anggraeni yang menyatakan bahwa permainan kerjasama efektif dalam meningkatkan hubungan dengan teman sebaya dibuktikan melalui peningkatan interaksinya di kelas.<sup>119</sup>

## 2. Aspek Manajemen Diri

Manajemen diri merupakan kecakapan individu untuk mengelola dan mengatur dirinya menjadi diri yang baik berdasarkan dengan apa yang seharusnya dilakukan. Diri yang baik yaitu diri yang berada dalam kebaikan, kebahagiaan, dan keindahan.<sup>120</sup> Kemampuan manajemen diri individu yang baik menunjukkan individu mampu untuk mengelola pikiran, perasaan, keinginan, dan aktivitasnya. Kemampuan manajemen diri yang baik akan membuat individu lebih mampu untuk melakukan interaksi dengan orang lain, memanfaatkan kemampuan yang dimilikinya untuk mandiri, dan mampu mengendalikan diri sesuai dengan kenyataan hidup.<sup>121</sup> Individu akan mampu menjalani kehidupan sesuai dengan tujuan dan harapan yang ditargetkan, hal ini karena individu mampu untuk mengatur dirinya sehingga mengetahui langkah yang harus dilakukan agar dirinya dapat meraih tujuan tersebut.

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.85, maka dapat diketahui bahwa teknik permainan kerjasama efektif untuk meningkatkan manajemen diri siswa. Pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0.527 dan kelompok kontrol sebesar 0.032. Merujuk kriteria N-Gain pada tabel 3.12, dapat disimpulkan bahwa

---

<sup>119</sup> Ajeng Retno Anggraeni, "Efektivitas Permainan Kerjasama Untuk Meningkatkan Hubungan Dengan Teman Sebaya Pada Siswa SMP" (Universitas Negeri Malang, 2016).

<sup>120</sup> Ahmad Hosaini, *Manajemen Diri: Kunci Kebahagiaan, Kebaikan, dan Keindahan dalam Islam* (Malang: Media Nusa Creative, 2019), hal. 49.

<sup>121</sup> Marimbun, Sabrida Ilyas, dan Nanda Fitria Ulva, "Hubungan Self Manajemen dengan Penyesuaian Diri Siswa," *Jurnal Wahana Konseling*, 5.1 (2022), hal. 22 <<https://doi.org/10.31851/juang.v5i1.7550>>.

tingkat keefektifan teknik permainan kerjasama dalam meningkatkan manajemen diri adalah sedang pada kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* dan rendah pada kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment*.

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelompok eksperimen, didapatkan informasi bahwa manajemen diri siswa mengalami peningkatan setelah diberikan *treatment*. Peningkatan manajemen diri ini dibuktikan dengan siswa yang sebelum diberikan *treatment* merasa marah, kesal, dan tidak mampu menerima kritikan dari orang lain menjadi siswa yang mampu menerima kritikan orang lain. Artinya, sebelum diberikan *treatment* siswa belum mampu mengendalikan dan mengontrol emosinya. Melalui *treatment* yang telah diberikan siswa menjadi sadar bahwa individu harus dapat mengontrol dan mengendalikan emosinya, salah satunya ketika ada orang lain yang memberikan kritik. Siswa sadar bahwa individu harus dapat menerima kritikan dari orang lain sebagai masukan agar dapat menjadi individu yang lebih baik. Penerimaan diri siswa terhadap kritik tersebut sebagai salah satu bentuk peningkatan manajemen diri siswa.

Berbeda dengan siswa kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment*, ketika mendapat kritikan dari orang lain siswa merasa tidak mampu untuk menerima kritik tersebut, marah, tidak suka, bahkan terkadang merasa acuh terhadap kritik tersebut. Sikap siswa tersebut menunjukkan rendahnya manajemen diri siswa dalam mengendalikan dan mengelola emosinya.

Efektifnya permainan kerjasama dalam meningkatkan manajemen diri individu salah satunya terkait dengan kemampuan mengendalikan dan mengelola emosi atau disebut dengan manajemen emosi. Menurut Jones, permainan kerjasama dapat meningkatkan manajemen emosi dalam diri individu.<sup>122</sup> Manajemen emosi individu akan meningkat ketika permainan kerjasama berlangsung, hal ini karena individu akan menyalurkan

---

<sup>122</sup> Christiana, hal. 97.

berbagai ekspresi dalam dirinya seperti tawa, senyum, gembira, dan berbagai macam ekspresi lainnya yang akan mengarahkan individu pada kestabilan emosi sehingga akan terbentuk manajemen emosi dalam dirinya.

Penelitian terdahulu yang membahas efektivitas permainan kerjasama untuk meningkatkan manajemen diri tidak ditemukan. Sebagian besar penelitian mengenai manajemen diri yang peneliti temukan menyatakan bahwa manajemen diri individu dapat meningkat ketika diberikan layanan bimbingan kelompok. Manajemen diri meningkat melalui bimbingan kelompok ini berdasarkan penelitian oleh Elisvi yang menyatakan bahwa bimbingan kelompok dapat meningkatkan manajemen diri siswa.<sup>123</sup> Penelitian lain oleh Rofi'ah juga menyatakan bahwa bimbingan kelompok teknik *problem solving* dapat meningkatkan *self management* siswa.<sup>124</sup>

### 3. Aspek Kemampuan Akademis

Kemampuan akademis merupakan kecakapan individu yang berhubungan atau yang dapat menunjang prestasi belajarnya di sekolah. Kemampuan akademis ditunjukkan dengan individu yang mempunyai perilaku seperti mampu mengerjakan dan menyelesaikan tugas individu dengan mandiri, mendengarkan arahan dari guru, beradaptasi dengan lingkungan sekolah, orientasi tugas, bertanggung jawab terhadap semua yang berhubungan dengan akademik, mematuhi peraturan di kelas, mampu untuk memahami materi, mampu bertanya, berpendapat, dan meminta pertolongan ketika pembelajaran, dan bekerja sama.<sup>125 126 127</sup>

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.85, maka dapat diketahui bahwa teknik permainan kerjasama efektif untuk meningkatkan

<sup>123</sup> Sindy Elisvi, "Penggunaan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Manajemen Diri Dalam Belajar Pada Kelas VIII SMP IT Nurul Ilmi Aini Bandar Lampung Tahun Pelajaran 207/2018" (Universitas Lampung, 2018).

<sup>124</sup> Risatur Rofi'ah, "Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Teknik Problem Solving Menggunakan Media TIK untuk Meningkatkan Self Management Siswa," *Conseils : Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 1.2 (2021) <<https://doi.org/10.55352/bki.v1i2.98>>.

<sup>125</sup> Merrell dan Gimpel, hal. 12.

<sup>126</sup> Rahma, Supriyanto, dan Sobri, hal. 5.

<sup>127</sup> Nisa dan Febrianto, hal. 79–80.

kemampuan akademis siswa. Pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0.327 dan kelompok kontrol sebesar 0.033. Merujuk kriteria N-Gain pada tabel 3.12, dapat disimpulkan bahwa tingkat keefektifan teknik permainan kerjasama dalam meningkatkan kemampuan akademis siswa adalah sedang pada kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* dan rendah pada kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment*.

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelompok eksperimen dan guru BK, terjadi peningkatan kemampuan akademis dalam diri siswa. Selama pembelajaran di kelas berlangsung, siswa sudah lebih aktif dari biasanya. Keaktifan ini dibuktikan dengan siswa yang awalnya tidak pernah mau menyampaikan pendapatnya ketika pembelajaran, kecuali ketika ditunjuk oleh guru menjadi berinisiatif untuk berpendapat. Siswa juga mau untuk bertanya sendiri ketika ada materi pelajaran yang belum dimengerti, tidak mengandalkan teman untuk bertanya. Peningkatan juga terjadi pada kerjasama siswa ketika diperintah untuk membentuk kelompok ketika pembelajaran. Awalnya siswa kurang antusias ketika diperintah untuk bekerja sama, setelah mendapat *treatment* menjadi lebih antusias. Menurut guru BK, dalam mengerjakan tugas juga terjadi peningkatan. Siswa menjadi semakin rajin ketika mengerjakan tugas dan tidak menunda-nunda dalam mengerjakannya, hal ini guru BK lihat dari rata-rata siswa yang diberikan *treatment* yang langsung mengerjakan tugas ketika baru diperintah oleh guru.

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelompok kontrol, didapatkan informasi bahwa siswa dapat dikatakan tidak aktif dalam hal akademik. Ketidakeaktifan siswa ini ditunjukkan ketika siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan argument ketika pembelajaran di kelas, namun siswa diam saja dan tidak merespon perintah guru. Siswa hanya mau mengeluarkan pendapatnya ketika sudah ditunjuk oleh guru saja, bukan atas kemauannya sendiri.



Permainan kerjasama terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan akademis siswa. Keefektifan ini diperkuat dengan pernyataan bahwa suatu kerjasama akan memunculkan kemampuan akademis, berpikir kritis, dan melatih individu untuk beradaptasi.<sup>128</sup> Selama permainan berlangsung dibutuhkan kerjasama yang melibatkan kemampuan untuk berpikir dalam menyelesaikan permainan. Setiap anggota kelompok harus mengungkapkan ide atau pemikirannya agar permainan dapat mencapai garis *finish*. Keharusan untuk mengungkapkan ide ini akan melatih kemampuan berpikir kritis dalam diri anggota kelompok, selain itu juga melatih keberanian dalam mengungkapkan pendapatnya dihadapan individu lain. Kemampuan berpikir kritis dan keberanian berpendapat tersebut akan memberikan manfaat bagi anggota untuk dapat menerapkannya dalam proses pembelajaran di kelas. Melalui permainan kerjasama, kemampuan akademis siswa pun akan mengalami peningkatan.

#### 4. Aspek Kepatuhan

Kepatuhan merupakan kecakapan individu dalam memenuhi keinginan orang lain dan mematuhi sesuatu. Kepatuhan ditunjukkan dengan individu yang mempunyai perilaku dapat mematuhi dan melaksanakan aturan dengan baik, memanfaatkan waktu dengan baik, dapat berbagi, mampu merespon kritikan dengan tepat, dan dapat menyelesaikan tugas tepat waktu.<sup>129 130 131</sup>

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.85, maka dapat diketahui bahwa teknik permainan kerjasama efektif untuk meningkatkan kepatuhan siswa. Pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0.352 dan kelompok kontrol sebesar 0.092. Merujuk kriteria N-Gain pada tabel 3.12, dapat disimpulkan bahwa tingkat keefektifan teknik

---

<sup>128</sup> Aji Nur Shofiah dan Fauzi, "Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Fun Games Circle," *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8.1 (2023), hal. 208 <<https://doi.org/10.33369/jip.8.1>>.

<sup>129</sup> Merrell dan Gimpel, hal. 12.

<sup>130</sup> Rahma, Supriyanto, dan Sobri, hal. 5.

<sup>131</sup> Nisa dan Febrianto, hal. 79–80.

permainan kerjasama dalam meningkatkan kepatuhan siswa adalah sedang pada kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* dan rendah pada kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment*.

Berdasarkan wawancara dengan guru BK, terjadi peningkatan aspek kepatuhan dalam diri siswa setelah diberikan *treatment*. Aspek kepatuhan ini dibuktikan dengan adanya perubahan dalam diri siswa terkait kepatuhan terhadap peraturan selama pembelajaran berlangsung. Sebelum diberikan *treatment*, masih banyak siswa terutama siswa yang menjadi responden penelitian ketika pembelajaran di kelas sikap siswa kurang memperhatikan guru, bermain-main sendiri, dan berbicara sendiri. Setelah diberikan *treatment*, perilaku siswa mengalami perubahan menjadi lebih baik dengan patuh terhadap peraturan yang diberikan guru selama proses pembelajaran, yaitu mendengarkan guru ketika sedang menjelaskan materi, tidak berbicara dan bermain sendiri.

Bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama efektif meningkatkan aspek kepatuhan dalam diri siswa. Efektifnya permainan kerjasama karena selama proses permainan terdapat peraturan yang ditetapkan oleh pemimpin kelompok untuk dipatuhi oleh semua anggota kelompok. Pernyataan ini sejalan dengan pernyataan Jones bahwa permainan berkaitan dengan mematuhi peraturan.<sup>132</sup> Peraturan yang telah dibuat ketika dilanggar maka akan ada sanksi yang dapat merugikan semua anggota kelompok. Melalui permainan kerjasama ini, siswa dilatih untuk menaati peraturan yang ada dan diberikan pemahaman bahwa kesalahan satu orang memberikan dampak bagi semua anggota kelompok. Semua anggota dapat berlatih menaati peraturan selama permainan berlangsung. Permainan kerjasama memberikan manfaat bagi siswa untuk dapat menerapkan apa yang telah diperolehnya selama permainan berlangsung selama pembelajaran di kelas, yakni dengan mematuhi aturan yang diberikan oleh guru maupun aturan di luar pembelajaran yang ada di sekolah.

---

<sup>132</sup> Christiana, hal. 5.

## 5. Aspek Perilaku Asertif

Perilaku asertif yaitu kecakapan individu dalam mencurahkan pikiran dan perasaan dengan tepat dan dapat diterima sosial. Perilaku asertif juga diartikan sebagai kecakapan individu dalam menyampaikan pendapat, kebutuhan, dan keinginan dalam dirinya dengan menghargai dan menghormati orang lain. Perilaku asertif menjadi hal yang penting dalam menjalani kehidupan. Individu dengan perilaku asertif akan dengan mudah untuk membangun komunikasi dan interaksi dengan orang lain serta dapat memperkuat hubungan sosial.<sup>133</sup>

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.85, maka dapat diketahui bahwa teknik permainan kerjasama efektif untuk meningkatkan perilaku asertif siswa. Pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0.573 dan kelompok kontrol sebesar 0.057. Merujuk kriteria N-Gain pada tabel 3.12, dapat disimpulkan bahwa tingkat keefektifan teknik permainan kerjasama dalam meningkatkan perilaku asertif siswa adalah sedang pada kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* dan rendah pada kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment*.

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelompok eksperimen dan guru BK, terdapat peningkatan perilaku asertif siswa setelah mengikuti bimbingan kelompok. Perilaku asertif siswa mengalami peningkatan, dibuktikan lebih berani, percaya diri, dan tidak malu ketika menyampaikan argumen di depan kelas maupun ketika bertanya terkait dengan materi pelajaran yang belum jelas. Siswa juga sudah memiliki kemampuan untuk bergabung dengan teman di kelas tanpa ada rasa takut tidak diterima oleh temannya. Berbeda dengan wawancara kepada siswa kelompok kontrol, siswa merasa tidak percaya diri, takut salah, dan malu ketika menyampaikan pendapat di depan kelas. Perilaku siswa kelompok kontrol ini menunjukkan perilaku asertif yang masih rendah.

---

<sup>133</sup> Siti Husnah, Eka Wahyuni, dan Lara Fridani, "Gambaran Perilaku Asertif Siswa Sekolah Menengah Atas," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.1 (2022), hal. 1371 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1858>>.

Permainan kerjasama efektif dalam meningkatkan aspek perilaku asertif karena perilaku asertif berkaitan dengan interaksi dan hubungan sosial yang berhubungan dengan manfaat dari permainan kerjasama itu sendiri yaitu meningkatkan kemampuan sosial. Melalui permainan kerjasama yang telah diberikan, memberikan kesadaran dan perubahan pada diri siswa bahwa ketika menyampaikan pendapat maupun bertanya tidak perlu malu dan harus percaya diri. Apalagi bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), tuntutan yang diberikan untuk memiliki perilaku asertif yang berkaitan dengan pembelajaran, diantaranya kecakapan berpendapat dan bertanya, hal ini diungkapkan oleh Ramadhani bahwa siswa usia Sekolah Menengah Pertama harus berani dalam mengungkapkan argumen, berani bertanya, dan menyanggah.<sup>134</sup>

Individu yang telah diberikan permainan kerjasama mengalami peningkatan perilaku asertif, menurut penelitian oleh Kirst menunjukkan bahwa individu dengan perilaku asertif akan lebih berani untuk menyampaikan ketidaksetujuan dan memiliki harga diri sehingga individu akan mampu untuk mengatasi kecemasan dan meningkatkan penerimaan terhadap dirinya. Sebaliknya, individu dengan perilaku asertif rendah, akan sering muncul perasaan malu dalam dirinya ketika akan melakukan suatu pekerjaan dan takut dianggap sebagai individu yang tidak menyenangkan.<sup>135</sup>

Berdasarkan analisis tiap aspek keterampilan sosial menggunakan *N-Gain Score*, maka pada penelitian ini teknik permainan kerjasama efektif dalam meningkatkan aspek keterampilan sosial dengan urutan berdasarkan nilai rata-rata *N-Gain* yaitu perilaku asertif, hubungan dengan teman sebaya, manajemen diri,

---

<sup>134</sup> Fitri Ramadhani, "Peningkatan Kemampuan Mengungkapkan Pendapat Dengan Menggunakan Teknik Assertive Training," *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 5.1 (2016), hal. 2

<<https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Cnhttps://mckinseyonsociety.com/downloads/reports/Educa>>.

<sup>135</sup> Laura K Kirst, "Investigating The Relationship Between Assertiveness And Personality Characteristics" (University of Central Florida, 2011) <<https://stars.library.ucf.edu/honorstheses1990-2015/1200/>>.

kepatuhan, dan kemampuan akademis dengan semua aspek memiliki tingkat keefektifitasan sedang.

Pemberian *treatment* bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama menunjukkan perubahan yang signifikan bagi kelompok eksperimen. Siswa kelompok eksperimen merasa mengalami perubahan terhadap sikap dan perilakunya. Perubahan sikap dan perilaku tersebut ditunjukkan selama kegiatannya di sekolah, baik ketika pembelajaran berlangsung maupun tidak seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan setiap aspek keterampilan sosial. Secara keseluruhan, perubahan tersebut berkaitan dengan peningkatan interaksi siswa dengan teman kelasnya seperti empati dan mau serta mampu bekerjasama dengan teman, dalam kegiatan pembelajaran seperti keberanian dan kepercayaan diri menyampaikan pendapat dan menanyakan materi yang belum dipahami, mampu mendengarkan dan memperhatikan guru ketika menyampaikan materi, dan lebih rajin mengerjakan tugas, kemudian mampu menerima kritikan orang lain.

Berdasarkan hasil penyebaran angket dan wawancara yang telah dilakukan, maka bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rici dan Alawiyah bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial, di mana mampu mengurangi kecenderungan siswa untuk melakukan interaksi hanya dengan rekan *circle*-nya saja.<sup>136</sup>

---

<sup>136</sup> Rici dan Alawiyah, hal. 179.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya mengenai efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Keterampilan sosial kelompok eksperimen mengalami peningkatan dari yang rata-rata memiliki kategori keterampilan sosial sedang menjadi kategori tinggi setelah diberikan *treatment*. Peningkatan keterampilan sosial didukung juga dengan perbedaan rata-rata skor *pre-test* dan *post-test*, yaitu dari 74,5 menjadi 109,2. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *paired samples t-test* menghasilkan  $Sig.(2-tailed) = 0.000 < \alpha = 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga terdapat perbedaan rata-rata keterampilan sosial kelompok eksperimen antara sebelum diberikan *treatment* dan setelah diberikan *treatment* bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama.
2. Keterampilan sosial kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan kategori karena antara *pre-test* dan *post-test* memiliki rata-rata kategori keterampilan sosial yang sama, yaitu kategori sedang. Meskipun tidak terjadi peningkatan kategori karena tidak diberikan *treatment*, namun rata-rata keterampilan sosial antara skor *pre-test* dan skor *post-test* mengalami peningkatan dari 76,7 menjadi 80,4. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *paired samples t-test* menghasilkan  $Sig.(2-tailed) = 0.000 < \alpha = 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga terdapat perbedaan rata-rata keterampilan sosial antara *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol.
3. Bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama efektif dan signifikan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Dibuktikan dengan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen yang

mengalami peningkatan skor rata-rata sebesar 34,7 setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama.

Perubahan sikap yang dimiliki oleh siswa juga menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial. Mulai dari interaksi siswa dengan teman sekelasnya, keaktifan selama pembelajaran di kelas, dan mengendalikan diri ketika mendapat kritikan dari orang lain. Perubahan sikap siswa dapat dilihat dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada siswa kelompok eksperimen, siswa kelompok kontrol, dan guru BK. Efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama paling efektif dalam meningkatkan aspek keterampilan sosial yaitu perilaku asertif dalam diri siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian terdapat beberapa saran kepada pihak-pihak terkait untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa, diantaranya:

1. Kepada siswa, diharapkan setelah diberikannya layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial yang dimiliki dan lebih bersemangat untuk mengikuti layanan bimbingan kelompok yang diberikan oleh guru BK.
2. Kepada guru BK, diharapkan dapat memberikan layanan bimbingan kelompok secara teratur untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dan menggunakan teknik bimbingan kelompok lain yang lebih menarik bagi siswa.
3. Kepada pihak sekolah, diharapkan dapat menambah kesadaran pentingnya keterampilan sosial sebagai hal dasar yang harus dimiliki oleh siswa dan memberikan fasilitas tambahan yang mendukung layanan bimbingan kelompok dan bimbingan konseling yang lain.
4. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penggunaan teknik permainan kerjasama dalam masalah yang relevan dan dapat menggunakan teknik yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan keterampilan sosial.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Antasari Press (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Klujaga, 2021)
- Agusniatih, Andi, dan Jane M Manopa, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangan* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2019)
- Ananda, Rusydi, dan Muhammad Fadhli, *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik Dalam Pendidikan* (Medan: Widya Puspita, 2018)
- Andangjati, Maria Winayang, Tritjahjo Danny Soesilo, dan Yustinus Windrawanto, "Hubungan Antara Interaksi Sosial Teman Sebaya Dengan Penerimaan Sosial Siswa Kelas XI," *Jurnall Mimbar Ilmu*, 26.1 (2021)
- Anggraeni, Ajeng Retno, "Efektivitas Permainan Kerjasama Untuk Meningkatkan Hubungan Dengan Teman Sebaya Pada Siswa SMP" (Uniersitas Negeri Malang, 2016)
- Aprilia, Zaleha, Suryati, dan Hartika Utami Fitri, "Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Role Play Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Didik Pemasaryakatan," *Journal Society of Counseling*, 1.1 (2023)
- Ardian, Restu, Lia Mareza, dan Pratik Hari Yowono, "Implementasi Permainan Tradisional Dalam Menumbuhkan Kerjasama Peserta Didik Di SD Alam Baturraden," *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 6.1 (2020) <<https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR>>
- Ardiansyah, Muhammad, dan Isna Wijayani, "Komunikasi Anggota Kelompok Supporter Singa Mania Dalam Menjaga Kekompakan," *Jurnal Inovasi*, 15.1 (2021) <<https://doi.org/10.33557/ji.v15i1.2203>>
- Ardila, Yuwinda, Anwar Sutoyo, dan Mulawarman, "Keefektifan Kelompok Psikoedukasi Dengan Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa," *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5.1 (2019)
- Arifin, Bambang Syamsul, *Dinamika Kelompok* (Bandung: Pustaka Setia, 2015)
- Asriadi, "Komunikasi Efektif Dalam Organisasi," *RETORIKA Jurnal Kajian Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 2.1 (2020) <<https://doi.org/10.59996/cendib.v1i3.318>>
- Christiana, Ratih, *Permainan Dalam Layanan BK* (Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari, 2021)
- Darmiany, *Keterampilan Sosial Modal Dasar Remaja Bersosialisasi di Era Remaja* (Mataram: Sanabil, 2021)



- Djuwita, Tita Meirina, "Pentingnya Komunikasi Yang Efektif Dalam Organisasi," *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi*, 15.1 (2020)
- Elan, Umi, dan Bayu Aji Pamungkas, "Pengaruh Kekompakan Dalam Teamwork Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Mandiri Logistindo Surabaya," *Fakultas Ekonomi*, 03.1 (2014)
- Elisvi, Sindy, "Penggunaan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Manajemen Diri Dalam Belajar Pada Kleas VIII SMP IT Nurul Ilmi Aini Bandar Lampung Tahun Pelajaran 207/2018" (Universitas Lampung, 2018)
- Fadilah, Syifa Nur, "Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan," *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 3.2 (2019) <<https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>>
- Hardani, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Ria Rahmatul Istiqomah, Roushandy Asri Fardani, et al., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, ed. oleh Husnu Abadi, 1 ed. (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020)
- Hartanti, Jahju, *Bimbingan Kelompok* (Tulungagung: UD Duta Sablon, 2022)
- Hasanah, Iswaton, Ishiakhatus Sa'idah, Diana Vidya Flhriyani, dan Anna Aisa, *Bimbingan Kelompok Teori dan Praktik* (Madura: Duta Media Publishing, 2022)
- Hosaini, Ahmad, *Manajemen Diri: Kunci Kebahagiaan, Kebaikan, dan Keindahan dalam Islam* (Malang: Media Nusa Creative, 2019)
- Husnah, Siti, Eka Wahyuni, dan Lara Fridani, "Gambaran Perilaku Asertif Siswa Sekolah Menengah Atas," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.1 (2022) <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1858>>
- Iffah, Fadhillah, dan Yuni Fitri Yasni, "Manusia Sebagai MakhluK Sosial," *Lathaf: Literasi Tafsir, Hadis Dan Filologi*, 1.1 (2022)
- Irianti, Elsy, "Upaya Meningkatkan Prosocial Melalui Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas IX F MTS Negeri Bonang," *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4.1 (2019)
- Janah, Miftahul, "Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas XII SMA Negeri 7 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017" (Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2016)
- Kirst, Laura K, "Investigating The Relationship Between Assertiveness And Personality Characteristics" (University of Central Florida, 2011) <<https://stars.library.ucf.edu/honorstheses1990-2015/1200/>>
- Kurniawan, Agung Widhi, dan Zarah Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016)

- Manuhutu, Margyen, “Perdamaian Adalah Kebutuhan Dan Menjaga Perdamaian Adalah Tanggungjawab Semua Orang,” *Journal Locus Penelitian dan Pengabdian*, 1.5 (2022) <<https://doi.org/10.36418/locus.v1i5.85>>
- Marimbun, Sabrida Ilyas, dan Nanda Fitria Ulva, “Hubungan Self Manajemen dengan Penyesuaian Diri Siswa,” *Jurnal Wahana Konseling*, 5.1 (2022) <<https://doi.org/10.31851/juang.v5i1.7550>>
- Merrell, Kenneth W, dan Gretchen A Gimpel, *Social Skills Of Children And Adolescents Coceptualization, Assessment, Treatment* (New York: Psychology Press, 2014)
- Muhamad, Nabilah, “Kasus Perundungan Sekolah Paling Banyak Terjadi di SD dan SMP hingga Agustus 2023,” 7 Agustus 2023, 2023 <<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/08/07/kasus-perundungan-sekolah-paling-banyak-terjadi-di-sd-dan-smp-hingga-agustus-2023>> [diakses 22 Maret 2024]
- Muzdalifah, Fellianti, dan Fairuz Zanirah, “Pengaruh Keterampilan Sosial Terhadap Cyberbullying Pada Remaja Pengguna Instagram,” *JPPP - Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi*, 7.2 (2018) <<https://doi.org/10.21009/jppp.072.01>>
- Nasution, Putri Evita Sari, dan Alfin Siregar, “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium UINSU Medan,” *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8.1 (2023) <<https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.5115>>
- Nisa, Mufidatun, dan Priyono Tri Febrianto, “Prosiding Nasional Pendidikan : L PPM IK RI B ojonegoro,” in *Analisis Keterampilan Sosial Siswa Kelas II pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan, 2023*
- Nugroho, Arifianto Astri, Arri Handayani, dan Maulia Desi, “Implementasi Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi dalam Meningkatkan Pemahaman Diri Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 6 Pekalongan,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4.6 (2022)
- Nurfazrina, Syifa Aulia, Heri Yusuf Muslihin, dan Sumardi Sumardi, “Analisis Kemampuan Empati Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Paud Agapedia*, 4.2 (2020) <<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/30447>>
- Nurulita, Safira, Vita Fitriatul Ulya, dan Zainal Abidin, “Realisasi Model Problem Based Learning pada Materi IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa,” *el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 5.2 (2023)
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, dan M Budiantara, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017)

- Rahma, Lailatul, Achmad Supriyanto, dan Achmad Yusuf Sobri, "Peran Fasilitator Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Sindrom Asperger Di Sekolah Alam Saka Kediri," *Jurnal Kependidikan Islam*, 13.1 (2023) <<https://doi.org/0.15642/jkpi.2023.13.1.1-10>>
- Rahmi, Siti, Riski Sovayunanto, Feny Febriyanti, dan Silva Dirmawana, *Panduan Bimbingan dan Konseling Kelompok dengan Teknik Psikodrama* (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2023)
- Ramadhani, Fitri, "Peningkatan Kemampuan Mengungkapkan Pendapat Dengan Menggunakan Teknik Assertive Training," *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 5.1 (2016) <<https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Cnhttps://mckinseyonsociety.com/downloads/reports/Educa>>
- Rasimin, dan Muhamad Hamdi, *Bimbingan dan Konseling Kelompok* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018)
- Rici, Oni Titik Wahyuning, dan Tuty Alawiyah, "Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa," *Jurnal Fokus*, 2.5 (2019)
- Risal, Henri Gunawan, dan Fiptar Abdi Alam, "Upaya Meningkatkan Hubungan Sosial Antar Teman Sebaya Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di Sekolah," *JUBIKOPS: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 1.1 (2021)
- Rofi'ah, Risatur, "Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Teknik Problem Solving Menggunakan Media TIK untuk Meningkatkan Self Management Siswa," *Conseils: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 1.2 (2021) <<https://doi.org/10.55352/bki.v1i2.98>>
- Safitri, Afrilia, dan Yessy Elita, "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Metode Time Token Arends Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Mahasiswa," *Jurnal Consilia*, 3.2 (2020)
- Sepya, Nurlaili, Ahmad Zaini, dan Wira Solina, "Profil Peserta Didik Interaksi Teman Sebaya pada di Kelas XI SMA PGRI 4 Padang," *Jurnal Counseling Care*, 5.2 (2021)
- Shofiah, Aji Nur, dan Fauzi, "Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Fun Games Circle," *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8.1 (2023) <<https://doi.org/10.33369/jip.8.1.>>
- Siombiwii, Eka Wahyuni, Irvan Usman, dan Salim Korompot, "Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku Empati Siswa," *Student Journal of Guidance and Counseling*, 1.2 (2022)

- Siyoto, Sandu, dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015)
- Solihat, Manap, Melly Maulin P, dan Olih Solihin, *Interpersonal Skill Tips Membangun Komunikasi dan Relasi* (Bandung: Rekayasa Sains, 2014)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2010)
- Sulistiyanti, Dian, dan Erlin Fitria, “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Kartu Uno Terhadap Eksplorasi Karier,” in *Prosiding Seminar & Lokakarya Nasional Bimbingan dan Konseling*, 2020
- Supriadi, Gito, *Statistik Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press, 2021)
- Suprihatin, Imas, “Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas IX.3 SMP Negeri 2 Jonggol Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2022/2023,” *Jurnal Kajian Pendidikan dan Inovasi*, VI.01 (2023)
- Takdir, Yenny, “Kerjasama Tim Dalam Peningkatan Kualitas Pelayanan Di Kantor Desa Timoreng Panua Kecamatan Panca Rijang Kabupaten Sidenreng Rappang,” *JIA: Jurnal Ilmiah Administrasi*, 8.3 (2020) <<https://doi.org/10.51817/jia.v8i3.275>>
- Tamping, Rilla Apriana, Pupung Puspa Ardini, dan Nunung Suryana Jamin, “Social Skill Anak Usia 5-6 Tahun Di Kabupaten Gorontalo,” *Student Journal of Early Childhood Education*, 1.2 (2021)
- Thalib, Syamsul Bachri, *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif* (Jakarta: Kencana, 2010)
- Wulandari, Sartika, “Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Di Madrasah Aliyah Proyek Univa Medan” (Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, 2018)
- Yuliani, Lilis, Yari Dwikurnaningsih, dan Setyorini, “Meningkatkan Perilaku Prosocial melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Teknik Permainan ( Games ) pada Anak Asrama Sion Salatiga,” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2.1 (2019)
- Yuniarti, Wiwi, “Menanamkan Pembiasaan Empati Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Peserta Didik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Alkhairaat Pengawu Kecamatan Tatanga Kota Palu,” *Ibtidai'Y Datokarama: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4.1 (2023) <<https://doi.org/10.24239/ibtidaiy.vol4.iss1.64>>



**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

*Lampiran 1: Angket Observasi Awal*

**ANGKET OBSERVASI AWAL  
KETERAMPILAN SOSIAL**

**IDENTITAS**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Jenis Kelamin :

**PETUNJUK PENGISIAN**

Bacalah setiap pernyataan dibawah ini dengan teliti, kemudian berikan jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) dikolom yang sudah disediakan, isilah kolom yang tersedia sesuai dengan diri Anda.

NO	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN	
		YA	TIDAK
1.	Saya sulit untuk bergaul dengan teman		
2.	Saya kesulitan memulai pembicaraan dengan teman		
3.	Saya hanya memiliki satu orang teman dekat		
4.	Saya mudah marah		
5.	Saya tidak mendengarkan jika ada orang yang memberikan saran		
6.	Saya tidak bisa menyelesaikan tugas jika ada teman yang membantu mengerjakannya		
7.	Saya sering tidak sabaran		
8.	Saya tidak pernah bertanya kepada teman atau guru jika ada soal-soal pelajaran yang tidak bisa saya kerjakan		
9.	Saya kesulitan untuk menyelesaikan tugas individu		
10.	Saya sering mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan materi		
11.	Saya merasa gugup ketika menyampaikan pendapat di kelas atau kelompok		
12.	Saya sulit menggunakan kata-kata yang tepat saat		

	berkomunikasi dengan orang lain		
13.	Saya kurang menyukai diskusi kelompok		

*Lampiran 2: Hasil Angket Observasi Awal Kelas VII A*

**HASIL ANGKET OBSERVASI AWAL KELAS VII A**

Respon de n	No Item														Tot al
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	9
2	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	6
3	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
4	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	7
5	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	10
6	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	8
7	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	4
8	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	8
9	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	7
10	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	10
11	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	8
12	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	8
13	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	3
14	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12
15	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	9
16	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	7
17	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	9
18	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	7
19	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	11
20	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	7
21	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	6
22	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	6
23	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
24	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
25	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12
26	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	7
27	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	7
28	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	6
29	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	9
30	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	11
31	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	7
32	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
33	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12
34	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	4
35	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	8
36	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	5

## Lampiran 3: Hasil Angket Observasi Awal Kelas VII B

**HASIL ANGKET OBSERVASI AWAL KELAS VII B**

Respon de n	No Item														Tot al
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	5
2	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	6
3	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	9
4	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	8
5	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	6
6	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	7
7	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
8	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10
9	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	9
10	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	6
11	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	11
12	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	6
13	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	11
14	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	10
15	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	7
16	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	6
17	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	4
18	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	9
19	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	8
20	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	7
21	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10
22	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12
23	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
24	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	7
25	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	4
26	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	4
27	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	10
28	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	8
29	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	7
30	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	7
31	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12
32	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	7
33	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	6
34	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	11
35	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	9
36	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	8



## Lampiran 4: Hasil Angket Observasi Awal Kelas VII C

**HASIL ANGKET OBSERVASI AWAL KELAS VII C**

Respon de n	No Item														Tot al
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	7
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	12
3	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	8
4	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	7
5	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	6
6	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	6
67	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	12
8	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	11
9	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	7
10	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	6
11	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	11
12	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	10
13	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	7
14	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	6
15	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	8
16	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	10
17	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	8
18	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	7
19	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	9
20	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	11
21	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	7
22	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
23	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	4
24	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	7
25	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	11
26	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	9
27	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8
28	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	7
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	12
30	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	8
31	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	5
32	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
33	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	11
34	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	9
35	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12
36	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	4

Lampiran 5: Hasil Angket Observasi Awal Kelas VII D

## HASIL ANGKET OBSERVASI AWAL KELAS VII D

Responden	No Item														Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	9
2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	10
3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	11
4	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	8
5	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	7
6	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	10
7	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	7
8	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	7
9	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	9
10	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	10
11	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
12	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	6
13	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	11
14	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	8
15	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	9
16	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	5
17	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	8
18	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	11
19	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	8
20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12
21	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	6
22	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	8
23	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	8
24	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	11
25	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	6
26	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	7
27	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12
28	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	10
29	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	5
30	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	10
31	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	11
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	12
33	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	11
34	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	6
35	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	6
36	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	12

Lampiran 6: Hasil Angket Observasi Awal Kelas VII E

## HASIL ANGKET OBSERVASI AWAL KELAS VII E

Respon de n	No Item														Tot al
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	4
2	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	9
3	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	6
4	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	5
5	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	7
6	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	10
7	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	10
8	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7
9	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	6
10	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12
11	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	11
12	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	5
13	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	5
14	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	7
15	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	8
16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	10
17	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	9
18	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7
19	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	11
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	12
21	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	8
22	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	7
23	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	10
24	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	12
25	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	9
26	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	4
27	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	9
28	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	11
29	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	6
30	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	8
31	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	12
32	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	10
33	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	7
34	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	9
35	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	8
36	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	7



*Lampiran 8: Materi Bimbingan Kelompok “Menjaga Ego Pribadi”*

**MENJAGA EGO PRIBADI DALAM KELOMPOK**

Setiap manusia terlahir di dunia membawa dan mewarisi beberapa sifat alami dari seorang manusia pada umumnya, salah satunya yaitu ego. Ego sebagai sifat alami dalam diri manusia yang timbul karena adanya kebutuhan dengan berpegang pada prinsip realitas dan dilakukan dengan kesadaran. Ego akan tampak dalam pemikiran yang objektif, yang sesuai dengan tuntutan sosial, dan bersifat rasional. Ego bertugas dalam mengendalikan dan mengontrol tindakan yang dilakukan sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku dalam masyarakat. Ego adalah diri kita sendiri, di mana egolah yang mengerti dan mengambil tindakan dengan bebas. Ego yang akan menentukan sikap dan tindakan seperti apa yang akan dilakukan, entah itu baik atau buruk semua tergantung pada ego masing-masing.<sup>137</sup>

Manusia yang tidak dapat menjaga ego dalam dirinya akan bertindak tidak sesuai dengan norma sehingga dapat menyebabkan ketidakharmonisan antar individu, kelompok, atau masyarakat. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan agar individu dapat menjaga egonya, antara lain:

1. Memahami konsep ego dan egoisme, dengan kita memahami konsep ini membuat kita memahami bagaimana cara berpikir dan beraksi.
2. Mempelajari tentang akhlak dan etika, dengan begitu kita juga menjadi tahu caranya berpikir dan bersikap yang sesuai aturan itu seperti apa sehingga tidak semena-mena.
3. Mempelajari tentang pengendalian ego, pengendalian ego dapat dipahami dengan melakukan introspeksi dan mengikuti terapi yang dapat membantu kita dalam mengendalikan ego.

---

<sup>137</sup> Margyen Manuhutu, “Perdamaian Adalah Kebutuhan Dan Menjaga Perdamaian Adalah Tanggungjawab Semua Orang,” *Journal Locus Penelitian dan Pengabdian*, 1.5 (2022), hal. 324 <<https://doi.org/10.36418/locus.v1i5.85>>.

*Lampiran 9: Materi Bimbingan Kelompok “Mengembangkan Kekompakan Dalam Kelompok”*

### **MENGEMBANGKAN KEKOMPAKAN DALAM KELOMPOK**

Sebuah kelompok dalam menjalankan semua kegiatan didalamnya membutuhkan sebuah kekompakan. Kekompakan diartikan sebagai kegiatan bekerja sama dengan rapi, teratur, dan bersatu padu ketika menghadapi suatu kegiatan yang dicirikan dengan saling ketergantungan. Kekompakan juga dicirikan dengan hubungan antar anggota kelompok yang kuat dan saling merasakan ketergantungan mengenai urutan tugas, ketergantungan hasil yang ingin dicapai, loyalitas yang tinggi sebagai anggota dari sebuah kelompok, dan saling memiliki satu sama lain terhadap sesama anggota kelompok.<sup>138</sup>

Kekompakan sebagai hal penting dalam sebuah kelompok. Tanpa adanya kekompakan, tujuan dalam sebuah kelompok akan sulit untuk dicapai, namun tidak semua anggota dalam kelompok memiliki kekompakan dalam mencapai tujuan yang dikehendaki.<sup>139</sup> Kekompakan dalam sebuah kelompok dapat diwujudkan ketika anggota kelompoknya mampu untuk memperhatikan beberapa hal. Ada 5 (lima) hal yang dapat digunakan untuk mengembangkan kekompakan dalam kelompok, yaitu<sup>140</sup>:

- a. Komunikasi, komunikasi kelompok meliputi kelancaran dalam berkomunikasi dengan sesama anggota kelompok, tepat dan akurat dalam memberikan informasi, dan keterbukaan antar anggota kelompok.
- b. Respek satu sama lain, meliputi saling paham terhadap kebutuhan anggota lain dan mendengarkan pendapat anggota lain, memberikan umpan balik yang bermanfaat dan positif, dan memberikan penghargaan atau apresiasi kepada anggota lain

---

<sup>138</sup> Umi Elan dan Bayu Aji Pamungkas, “Pengaruh Kekompakan Dalam Teamwork Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Mandiri Logistindo Surabaya,” *Fakultas Ekonomi*, 03.1 (2014), hal. 112.

<sup>139</sup> Muhammad Ardiansyah dan Isna Wijayani, “Komunikasi Anggota Kelompok Supporter Singa Mania Dalam Menjaga Kekompakan,” *Jurnal Inovasi*, 15.1 (2021), hal. 45 <<https://doi.org/10.33557/ji.v15i1.2203>>.

<sup>140</sup> Yenny Takdir, “Kerjasama Tim Dalam Peningkatan Kualitas Pelayanan Di Kantor Desa Timoreng Panua Kecamatan Panca Rijang Kabupaten Sidenreng Rappang,” *JIA: Jurnal Ilmiah Administrasi*, 8.3 (2020), hal. 42 <<https://doi.org/10.51817/jia.v8i3.275>>.

- c. Kesiapan dalam menerima tantangan, kegigihan, dan ketekunan dalam bekerja. Maksudnya, anggota kelompok harus selalu siap ketika sewaktu-waktu ada tantangan yang dihadapinya dalam melakukan tugas kelompok, selalu gigih pantang menyerah dan tekun dalam menjalankan tugasnya sebagai bagian dari kelompok.
- d. Kerjasama, meliputi kemampuan untuk memahami pentingnya sebuah komitmen, kepercayaan, pemecahan masalah secara bersama-sama, kejelasan tujuan, memberikan motivasi dan dukungan, serta mengakui sebuah kesuksesan.
- e. Kepemimpinan, setiap anggota kelompok harus dapat menjadi seorang pemimpin baik bagi dirinya sendiri, orang lain, maupun kelompoknya.

*Lampiran 10: Materi Bimbingan Kelompok “Mengembangkan Empati Dalam Kelompok”*

### **MENGEMBANGKAN EMPATI DALAM KELOMPOK**

Empati merupakan kemampuan individu untuk dapat memahami kondisi orang lain dan memposisikan dirinya berada pada keadaan tersebut.<sup>141</sup> Empati sebagai bentuk kepedulian individu kepada orang lain dengan ikut merasakan yang orang lain sedang rasakan baik dalam kondisi senang, susah, suka, dan duka. Empati menjadi hal penting yang harus dimiliki oleh semua orang dalam bersosialisasi agar dapat menciptakan hubungan yang harmonis, damai, dan saling menyayangi satu sama lain.<sup>142</sup>

---

<sup>141</sup> Syifa Aulia Nurfazrina, Heri Yusuf Muslihin, dan Sumardi Sumardi, “Analisis Kemampuan Empati Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Paud Agapedia*, 4.2 (2020), hal. 289 <<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/30447>>.

<sup>142</sup> Eka Wahyuni Siombiwii, Irvan Usman, dan Salim Korompot, “Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku Empati Siswa,” *Student Journal of Guidance and Counseling*, 1.2 (2022), hal. 13.

Cara mengembangkan empati sebagai berikut.<sup>143</sup>

- a. Ikut merasakan (*sharing feeling*), yaitu kemampuan untuk mengetahui perasaan orang lain, dalam hal ini berarti individu mampu merasakan emosi dan memprediksi perasaan orang lain;
- b. Sadar diri, ketika individu mengetahui emosi dirinya maka ia akan mampu untuk mengetahui emosi orang lain. Individu mampu membedakan apa yang dilakukan orang lain dengan reaksi dan penilaian individu itu sendiri. Dengan meningkatkan kemampuan kognitif, khususnya kemampuan menerima perspektif orang lain dan mengambil alih perannya, seseorang akan memperoleh pemahaman terhadap perasaan orang lain dan emosi orang lain yang lebih lengkap, sehingga mereka lebih menaruh belas kasihan kemudian lebih banyak membantu orang lain dengan cara yang tepat.
- c. Peka terhadap bahasa isyarat, hal ini karena meluapkan emosi lebih sering ditunjukkan melalui bahasa nonverbal, sehingga individu mampu membaca perasaan orang lain melalui nonverbal, seperti ekspresi wajah, gerak-gerik tubuh, dan bahasa tubuh.
- d. Mengambil peran, ketika individu menyadari apa yang dirasakannya, maka empati akan datang dengan sendirinya, dan lebih lanjut individu tersebut akan bereaksi terhadap isyarat-isyarat orang lain dengan sensasi fisiknya sendiri tidak hanya dengan pengakuan kognitif terhadap perasaan mereka, akan tetapi, empati juga akan membuka mata individu tersebut terhadap penderitaan orang lain; dengan arti, ketika seseorang merasakan penderitaan orang lain maka orang tersebut akan peduli dan ingin bertindak.
- e. Kontrol emosi, sadar bahwa dirinya sedang berempati, tidak larut dalam masalah yang sedang menimpa orang lain.

Contoh perilaku empati sebagai berikut.

- a. Menjenguk teman yang sakit
- b. Menghibur teman yang sedang menangis

---

<sup>143</sup> Wiwi Yuniarti, "Menanamkan Pembiasaan Empati Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Peserta Didik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Alkhairaat Pengawu Kecamatan Tatanga Kota Palu," *Ibtidai'Y Datokarama: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4.1 (2023), hal. 55 <<https://doi.org/10.24239/ibtidaiy.vol4.iss1.64>>.



- c. Memberikan bantuan kepada teman yang sedang tertimpa musibah
- d. Turut hadir ke rumah duka ketika ada keluarga dari teman yang meninggal dunia
- e. Memberikan pujian kepada teman yang berhasil meraih peringkat satu di kelas.

*Lampiran 11: Materi Layanan Bimbingan Kelompok “Mengembangkan Komunikasi Efektif Dalam Kelompok”*

### **MENGEMBANGKAN KOMUNIKASI EFEKTIF DALAM KELOMPOK**

Komunikasi menjadi hal yang penting, apalagi dalam sebuah kelompok karena akan mempermudah tercapainya tujuan kelompok. Komunikasi membuat anggota kelompok dengan mudah mengirim pesan kepada anggota kelompoknya. Salah satu komunikasi yang harus dimiliki oleh tiap anggota dalam kelompok yaitu komunikasi efektif. Komunikasi efektif merupakan komunikasi yang memberikan pengertian yang sama terkait sebuah pesan bagi pengirim maupun penerima sehingga tidak terjadi salah persepsi atau pemahaman.<sup>144</sup>

Cara mengembangkan komunikasi yang efektif:

- a. Mendengarkan lawan bicara

Berkomunikasi membuat kita menyampaikan pendapat, namun bukan berarti membiarkan lawan bicara untuk tidak menyampaikan pendapatnya. Kita tetap harus mendengarkan dan mengizinkannya untuk berbicara juga supaya dianggap sebagai pendengar yang baik. Kita akan dianggap sebagai orang yang egois ketika hanya fokus pada diri sendiri.

Ada ungkapan “mendengarlah maka kau akan mampu berbicara”. Sebelum berkomunikasi dengan baik harus terlebih dahulu menjadi pendengar yang baik. Mendengarkan yang baik yaitu mendengar dengan penuh konsentrasi, focus, tidak memotong ucapan, dan memberikan respon seperlunya. Individu yang mampu mendengarkan dengan baik, maka ketika dirinya memperoleh

---

<sup>144</sup> Asriadi, “Komunikasi Efektif Dalam Organisasi,” *RETORIKA Jurnal Kajian Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 2.1 (2020), hal. 47 <<https://doi.org/10.59996/cendib.v1i3.318>>.

giliran berbicara ia akan mampu memberikan umpan balik yang sesuai dan memuaskan lawan bicaranya.

b. Mengajukan pertanyaan

Pernyataan yang dikemukakan oleh lawan bicara membutuhkan sebuah respon, salah satunya yaitu dengan mengajukan pertanyaan yang belum dipahami. Mengajukan pertanyaan juga membuat kita dianggap sebagai pendengar yang baik karena telah mendengarkan yang lawan bicara katakan.

c. Memberikan informasi dengan jelas

Menyampaikan informasi secara jelas ketika berkomunikasi sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman dari pihak lain. Penyampaian informasi dengan jelas juga membuat lawan bicara dapat dengan mudah memahami maksud dari apa yang ingin disampaikan.

d. Mengkombinasikan komunikasi verbal dan nonverbal

Komunikasi verbal yaitu komunikasi menggunakan lisan dan tulisan, sedangkan komunikasi nonverbal yaitu komunikasi menggunakan gerakan atau bahasa tubuh seperti ekspresi wajah, gerakan tangan, intonasi suara, dan kecepatan berbicara. Penerapan komunikasi nonverbal seperti mengangguk dan tersenyum. Mengkombinasikan keduanya akan membuat komunikasi lebih efektif.

e. Jangan takut berbicara

Kebanyakan orang takut berbicara karena khawatir akan salah dalam menyampaikan informasi. Padahal, benar atau salah menjadi urusan belakangan, yang penting berbicara terlebih dahulu. Nerveous akan muncul di awal-awal ketika pertama kali berbicara, terutama berbicara dimuka umum, namun ketika sudah terbiasa perasaan nerveous akan hilang dengan sendirinya.<sup>145 146</sup>

---

<sup>145</sup> Tita Meirina Djuwita, "Pentingnya Komunikasi Yang Efektif Dalam Organisasi," *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi*, 15.1 (2020).

<sup>146</sup> Manap Solihat, Melly Maulin P, dan Olih Solihin, *Interpersonal Skill Tips Membangun Komunikasi dan Relasi* (Bandung: Rekayasa Sains, 2014), hal. 17–20.

Tujuan Komunikasi Efektif sebagai berikut.

a. Membangun kepercayaan

Kepercayaan dapat timbul melalui komunikasi. Contohnya ketika individu dapat mendengarkan lawan bicara, ketika individu mampu memberikan nasihat ketika diminta, maka lawan bicara akan menaruh kepercayaan kepada individu tersebut.

b. Mencegah dan mengatasi masalah

Komunikasi efektif dapat mencegah munculnya masalah karena lawan bicara akan memahami maksud dari pernyataan yang diutarakan ketika individu mampu mengkomunikasikannya dengan efektif. Jadi, ketika suatu masalah akan muncul individu tersebut akan mampu mencegah masalahnya. Masalah juga akan mudah diatasi karena dengan komunikasi efektif dapat mengetahui penyebab dari permasalahan tersebut sehingga dapat dengan mudah pula mengetahui cara mengatasi masalahnya.

c. Meningkatkan kekompakan

Komunikasi efektif menimbulkan suasana yang harmonis, dengan begitu rasa percaya satu sama lain dan kedekatan akan tumbuh yang dapat menciptakan kekompakan dalam kelompok.<sup>147</sup>

*Lampiran 12: Angket Penelitian*

**ANGKET KETERAMPILAN SOSIAL**

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

**Petunjuk Pengisian**

1. Sebelum menjawab, baca terlebih dahulu petunjuk pengisian angket.
2. Jawablah pernyataan ini dengan jujur. Anda tidak perlu ragu ataupun takut ketika menjawabnya karena angket ini tidak akan mempengaruhi nilai Anda.

---

<sup>147</sup> Djuwita.

3. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai pada setiap pernyataan. Berilah tanda *checklist*

(✓) pada kolom jawaban yang tersedia.

Pilihan jawaban adalah sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

NO.	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat dengan mudah untuk berteman				
2.	Saya tidak bisa memulai pembicaraan dengan orang yang baru dikenal				
3.	Saya menjadi tempat curhat teman-teman karena saya merupakan pendengar yang baik				
4.	Saya hanya memiliki satu orang teman dekat				
5.	Saya ikut prihatin ketika ada teman yang tertimpa musibah				
6.	Saya menawarkan bantuan kepada teman yang mengalami kesulitan				
7.	Saya bersikap masa bodoh ketika teman mengalami kesulitan				
8.	Ketika marah, saya berusaha tenang untuk meredakan emosi				
9.	Saya mampu mengendalikan rasa ingin menang sendiri (egois)				
10.	Saya orang yang tidak sabaran dalam menghadapi masalah				
11.	Saya mudah marah karena hal sepele				
12.	Saya melampiaskan kemarahan dengan berbicara kotor				
13.	Saya merasa senang ketika dikritik orang lain karena dapat membuat saya menjadi lebih baik				
14.	Saya merasa direndahkan ketika dikritik orang lain				
15.	Saya bertanya kepada bapak atau ibu guru ketika ada materi yang belum saya pahami				
16.	Saya belajar sendiri dengan giat di rumah agar mendapat nilai tinggi				
17.	Saya selalu mengerjakan tugas yang				

	diberikan oleh bapak atau ibu guru				
18.	Saya asal-asalan dan terkadang mencontek teman dalam mengerjakan tugas				
19.	Saya senang ketika pembelajaran diperintah untuk membentuk sebuah kelompok				
20.	Saya menjelaskan kepada teman sekelompok yang belum memahami materi pelajaran				
21.	Ketika diskusi kelompok, saya mendengarkan dan memperhatikan ketika guru atau teman berbicara				
22.	Saya sering mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan materi				
23.	Saya menyelesaikan tugas tepat waktu				
24.	Saya mengutamakan mengerjakan tugas terlebih dahulu dibanding melakukan kegiatan yang lain seperti bermain				
25.	Saya hanya belajar ketika sudah dekat dengan waktu ujian				
26.	Saya senang mengemukakan pendapat ketika diskusi kelompok atau kelas berlangsung				
27.	Saya mampu bergabung ketika ada segerombolan teman dalam kelas yang sedang mengobrol				
28.	Saya tetap yakin dengan pendapat saya meskipun berbeda dengan orang lain				
29.	Saya merasa gugup ketika menyampaikan pendapat di kelas atau kelompok				
30.	Saya tidak dapat menolak permintaan teman meskipun sebenarnya saya tidak mau				
31.	Saya menerima pendapat orang lain yang berbeda dengan saya				
32.	Saya tidak memotong pembicaraan orang lain				

Lampiran 13: Hasil Pre-test Kelompok Eksperimen

#### HASIL PRE-TEST KELOMPOK EKSPERIMEN

No. Item	Sampel											Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	1	2	2	2	3	3	1	3	2	3	2	24
2	1	1	1	1	3	2	1	2	1	2	1	16
3	3	3	2	2	3	2	1	3	2	2	2	25
4	1	1	2	1	1	1	3	1	1	3	1	16

5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	32
6	3	1	3	3	3	3	2	2	3	3	2	28
7	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	31
8	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	32
9	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	1	27
10	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	22
11	3	2	3	2	3	2	1	1	1	3	1	22
12	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	32
13	2	2	3	2	2	2	2	3	1	3	2	24
14	2	2	3	2	1	2	2	2	1	2	2	21
15	3	2	3	3	3	2	3	3	1	3	2	25
16	3	3	2	4	3	3	2	4	3	2	1	30
17	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	34
18	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	27
19	3	1	3	1	2	2	3	2	2	3	1	18
20	3	2	1	2	3	2	1	3	2	2	1	22
21	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	30
22	2	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	23
23	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	32
24	1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	28
25	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	21
26	3	2	2	2	3	2	2	3	1	3	1	24
27	3	1	2	2	3	2	1	2	1	3	1	21
28	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	27
29	3	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	18
30	3	2	2	1	3	1	1	2	3	2	2	22
31	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	30
32	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	31
<b>Total</b>	84	70	77	69	86	76	63	80	70	84	61	

Lampiran 14: Hasil Post-test Kelompok Eksperimen

**HASIL POST-TEST KELOMPOK EKSPERIMEN**

No. Item	Sampel											Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	34
2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	31
3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	34
4	3	2	2	2	2	2	3	3	2	4	2	27
5	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	39
6	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	36
7	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	39
8	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	34
9	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	35
10	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	34
11	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34
12	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	37

13	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	36
14	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	36
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	34
16	3	3	3	4	4	3	2	4	4	3	3	36
17	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	37
18	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	34
19	3	2	3	4	3	3	2	3	3	4	2	32
20	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	2	32
21	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	36
22	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	34
23	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	37
24	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	38
25	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	31
26	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	34
27	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	31
28	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	36
29	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	31
30	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	35
31	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	38
32	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	39
<b>Tota l</b>	104	97	103	100	110	98	88	105	103	111	91	

Lampiran 15: Hasil Pre-test Kelompok Kontrol

**HASIL PRE-TEST KELOMPOK KONTROL**

No. Item	Sampel											Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	3	2	3	2	3	2	2	3	3	1	2	26
2	1	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	18
3	2	2	3	2	3	1	2	3	2	2	3	25
4	3	3	1	3	2	1	3	3	3	1	3	26
5	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	32
6	3	3	2	3	4	2	3	3	3	2	4	32
7	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	29
8	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	34
9	2	3	2	3	2	1	1	2	3	2	2	23
10	1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	24
11	2	3	3	3	2	1	2	2	1	2	1	22
12	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	31
13	2	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2	24
14	1	3	1	3	3	1	3	2	1	2	2	22
15	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	30
16	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	32
17	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34
18	3	3	1	3	2	3	2	3	2	3	3	28
19	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	2	26
20	1	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	25

21	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	29
22	2	3	3	3	3	1	3	1	1	2	3	25
23	3	3	1	3	3	3	3	3	2	2	3	29
24	4	3	1	3	3	2	3	3	2	2	3	29
25	3	3	1	2	2	1	1	3	1	1	3	21
26	2	1	2	3	2	1	2	3	1	3	3	23
27	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2	3	24
28	2	2	1	3	3	1	3	2	2	3	2	24
29	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	2	23
30	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	3	18
31	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	27
32	3	4	2	3	3	3	2	3	2	2	3	30
<b>Total</b>	<b>78</b>	<b>81</b>	<b>68</b>	<b>83</b>	<b>84</b>	<b>63</b>	<b>81</b>	<b>82</b>	<b>68</b>	<b>70</b>	<b>87</b>	

Lampiran 16: Hasil Post-test Kelompok Kontrol

**HASIL POST-TEST KELOMPOK KONTROL**

No. Item	Sampel											Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	3	3	3	2	4	2	2	3	3	2	2	29
2	1	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	19
3	2	3	3	3	3	1	3	3	2	2	3	28
4	3	3	1	2	2	2	3	3	3	1	3	26
5	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	4	35
6	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	4	33
7	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	4	30
8	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	34
9	2	3	2	4	3	2	2	3	3	1	2	27
10	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	25
11	2	2	3	3	3	1	2	2	1	2	2	23
12	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	31
13	1	3	2	2	3	2	3	2	2	2	1	23
14	1	3	1	3	2	1	3	2	1	2	2	21
15	3	2	3	3	3	2	3	3	1	3	3	29
16	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34
17	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	35
18	3	3	1	3	2	3	3	3	2	3	3	29
19	3	3	1	2	2	3	3	3	2	2	1	25
20	2	2	1	3	2	3	3	3	2	3	3	27
21	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	30
22	3	3	3	3	3	1	3	2	2	3	3	29
23	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	30
24	4	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	30
25	3	2	1	2	2	2	2	3	1	1	4	23
26	3	1	2	3	2	2	2	3	2	3	3	26
27	2	2	3	1	3	2	2	3	2	2	3	25
28	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	23



<b>29</b>	1	1	3	2	3	1	2	2	2	2	2	21
<b>30</b>	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	22
<b>31</b>	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	28
<b>32</b>	4	4	2	3	3	2	2	3	2	2	4	31
<b>Tota l</b>	81	84	70	85	88	69	85	86	70	73	90	

*Lampiran 17: Pedoman Wawancara Kelompok Eksperimen*

**PEDOMAN WAWANCARA  
SISWA KELOMPOK EKSPERIMEN**

<b>No.</b>	<b>Pertanyaan</b>
1.	Bagaimana perasaan kamu setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok?
2.	Bagaimana sikap kamu ketika berinteraksi dengan teman kelas?
3.	Bagaimana sikap kamu ketika diperintah untuk bekerja sama dalam kelompok?
4.	Bagaimana sikap kamu ketika menyampaikan pendapat dalam diskusi kelas?
5.	Bagaimana sikap kamu ketika mendapat kritik dari orang lain?

*Lampiran 18: Pedoman Wawancara Kelompok Kontrol*

**PEDOMAN WAWANCARA  
SISWA KELOMPOK KONTROL**

<b>No.</b>	<b>Pertanyaan</b>
1.	Bagaimana sikap kamu ketika berinteraksi dengan teman kelas?
2.	Bagaimana sikap kamu ketika diperintah untuk bekerja sama dalam kelompok?
3.	Bagaimana sikap kamu ketika menyampaikan pendapat ketika diskusi kelas?
4.	Bagaimana sikap kamu ketika kamu mendapat kritik dari orang lain?

*Lampiran 19: Pedoman Wawancara Guru BK*

**PEDOMAN WAWANCARA  
GURU BK**

<b>No.</b>	<b>Pertanyaan</b>
1.	Bagaimana pendapat ibu terkait interaksi siswa yang telah diberikan bimbingan kelompok dengan teman di kelasnya?
2.	Bagaimana pendapat ibu terkait sikap siswa dalam menunjukkan

	kerjasama dengan teman kelompoknya?
3.	Bagaimana pendapat ibu terkait sikap siswa dalam menunjukkan perilaku peduli kepada temannya?
4.	Bagaimana pendapat ibu terkait keaktifan siswa dalam mengungkapkan pendapatnya ketika kegiatan diskusi kelas maupun bertanya terkait materi pelajaran?
5.	Bagaimana pendapat ibu terkait sikap siswa dalam mengerjakan tugas?
6.	Bagaimana pendapat ibu terkait sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas?

*Lampiran 20: Verbatim Kelompok Eksperimen*

**VERBATIM SISWA KELOMPOK EKSPERIMEN**

**Nama : ABA**

**Jenis Kelamin : Laki-laki**

<b>Peneliti atau Responden</b>	<b>Dialog</b>
Peneliti	Bagaimana perasaan kamu setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok?
Responden	Seneng mba, aku jadi nambah pengalamannya. Terus aku jadi tahu ternyata di BK ada yang buat kelompok juga. Kirain cuma yang individu aja yang biasanya di ruang BK.
Peneliti	Bagaimana sikap kamu ketika berinteraksi dengan teman kelas?
Responden	Aku udah lebih bisa berbaur sama teman-teman di kelas mba, biasanya aku cuma ngobrol sama teman-teman yang udah dekat aja, selebihnya engga. Terus kalau ngga diajak ngobrol aku ngga mau mulai dulu mba.
Peneliti	Kamu malu kalau harus ngajak ngobrol teman dulu ya?
Responden	Iya mba malu banget, takut juga mereka ngga mau ngobrol sama aku
Peneliti	Bagaimana sikap kamu ketika diperintah untuk bekerja sama dalam kelompok?
Responden	Dulu aku paling ngga suka kalau disuruh kerjasama terus bentuk kelompok mba, lebih suka yang individu aja karena ngga nyaman kalau kelompokan, tapi sekarang malah senang kalau disuruh bentuk kelompok. Ternyata kalau kelompokan kita juga bisa lebih akrab sama teman juga.
Peneliti	Bagaimana sikap kamu ketika menyampaikan pendapat dalam

	diskusi kelas?
Responden	Aku ngerasa udah mulai berani mba, dulu kalau disuruh berpendapat suka deg-degan banget, terus berpendapat kalau disuruh aja, kalau ngga disuruh aku diam aja, tapi sekarang udah kemauannya sendiri mba
Peneliti	Bagaimana sikap kamu ketika mendapat kritik dari orang lain?
Responden	Kalau aku dikritik orang dulu rasanya ngga terima, terus jadi sewot sama orangnya tapi ternyata kita ngga boleh kaya gitu ya mba, sekarag udah mulai bisa terima kritik orang.

*Lampiran 21: Verbatim Kelompok Kontrol*

**VERBATIM SISWA KELOMPOK KONTROL**

**Nama : ACJ**

**Jenis Kelamin : Perempuan**

<b>Peneliti atau Responden</b>	<b>Dialog</b>
Peneliti	Bagaimana sikap kamu ketika berinteraksi dengan teman kelas?
Responden	Aku malu mba kalau gabung sama anak-anak kelas
Peneliti	Kenapa bisa malu?
Responden	Ngga tau mba, kaya ngga bisa aja kalau disuruh ngobrol kecuali sama teman yang sebangku
Peneliti	Bagaimana sikap kamu ketika diperintah untuk bekerja sama dalam kelompok?
Responden	Aku paling ngga bisa kalau disuruh kelompokan mba, aku benar-benar diam terus nurut sama teman yang lain aja
Peneliti	Tapi kamu ikut ngerjain tugasnya waktu kelompokan?
Responden	Ikut mba, tapi aku nurut aja aku disuruhnya ngerjain apa tapi kalau masalah bahas-bahasnya itu lebih ke diam aja.
Peneliti	Bagaimana sikap kamu ketika menyampaikan pendapat ketika diskusi kelas?
Responden	Aku ngerasa takut salah terus ngga percaya diri kalau disuruh berpendapat
Peneliti	Kamu sering berpendapat apa engga?
Responden	Engga mba, ya itu aku malu paling kalo berpendapat juga waktu disuruh sama guru aja
Peneliti	Bagaimana sikap kamu ketika kamu mendapat kritik dari

	orang lain?
Responden	Aku sebenarnya kalau dikritik kadang ngga terima tapi ngga aku tunjukin seringnya mengumpat di hati aja
Peneliti	Mengumpat seperti apa itu?
Responden	Emm.. ya seperti apasih dia bisa-bisanya ngritik kaya gitu ya pokoknya kaya orang sebel itu gimana sih mba
Peneliti	Ohh iyaiya paham, jadi kamu sebenarnya marah cuma ngga kamu tunjukin aja gitu ya
Responden	Iya mba kaya gitu

*Lampiran 22: Verbatim Guru BK*

**VERBATIM GURU BK**

<b>Peneliti atau Guru BK</b>	<b>Dialog</b>
Peneliti	Bagaimana pendapat ibu terkait interaksi siswa yang telah diberikan bimbingan kelompok dengan teman di kelasnya?
Guru BK	Mereka terlihat lebih berbaur sama teman-teman kelas yang awalnya ngga dekat mba. Awalnya kalau berbaur sama anak-anak itu aja, tapi sekarang saya lihat-lihat udah berbaur sama teman yang lain juga.
Peneliti	Contohnya dalam hal apa bu?
Guru BK	Contohnya ya mba, ketika disuruh untuk membentuk kelompok saya perhatikan anak-anak yang biasanya malas karena satu kelompok bukan sama teman dekatnya sekarang sudah terlihat lebih semangat, mau ngobrol sama teman kelompoknya.
Peneliti	Bagaimana pendapat ibu terkait sikap siswa dalam menunjukkan kerjasama dengan teman kelompoknya?
Guru BK	Ketika dibentuk kelompok rata-rata udah pada mau kerjasama yang mba. Cuma ya seperti yang tadi dijelaskan terkadang kerjasama itu terhambat karena ada beberapa siswa yang kalo ngga satu kelompok sama teman dekatnya ngga mau, jadi dia ikut gabung kelompok tapi diam aja, kelihatan canggung mba. Kalau sekarang saya perhatikan yang awalnya harus sama teman dekatnya jadi sudah mau berbaur sama yang lain mba, udah ngga kelihatan canggung lagi. Jadi kerjasama dalam kelompoknya lebih terbangun. Terus ya kalau disuruh berkemlompok kelihatan lebih antusias.
Peneliti	Bagaimana pendapat ibu terkait sikap siswa dalam menunjukkan perilaku peduli kepada temannya?

Guru BK	Kalau peduli mereka peduli mba, kalau ada temannya yang butuh bantuan atau sedang tertimpa musibah biasanya anak-anak ngumpulin bantuan dana.
Peneliti	Bagaimana pendapat ibu terkait keaktifan siswa dalam mengungkapkan pendapatnya ketika kegiatan diskusi kelas maupun bertanya terkait materi pelajaran?
Guru BK	Kalau yang pada ikut bimbingan kemarin udah ada kemajuan ya mba, yang awalnya saya perhatikan sama sekali ngga pernah mau berpendapat jadi mau, walaupun masih jarang tapi rata-ratanya udah pada mau. Sebelumnya kalau berpendapat maunya ketika ditunjuk aja, bukan kemauannya sendiri.
Peneliti	Biasanya siswa yang tidak mau untuk menyampaikan pendapat itu penyebabnya apa bu?
Guru BK	Banyak yang pada ngga percaya diri, malu, takut kalau pendapat yang disampaikan itu salah mba. Tapi sekarang sudah mulai terlihat lebih percaya diri ketika menyampaikan pendapat mba.
Peneliti	Kalau untuk bertanya bagaimana bu?
Guru	Itu juga saya perhatikan ada peningkatan ya mba, awalnya itu yang mau bertanya anak-anak itu saja, tapi kok kemarin anak-anak yang ikut bimbingan kelompok tiba-tiba jadi berani nanya, walaupun belum seaktif anak-anak yang lain ya mba
Peneliti	Bagaimana pendapat ibu terkait sikap siswa dalam mengerjakan tugas?
Guru BK	Kalau tugas rata-rata sudah pada rajin mengerjakan ya mba, terkadang ketika saya memerintahkan tugas untuk minggu depan saja ketika saya keluar ruangan sudah ada yang langsung mengerjahn tugasnya
Peneliti	Bagaimana pendapat ibu terkait sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas?
Guru BK	Udah lebih memperhatikan ya mba karena saya paham ada beberapa yang kemarin ikut bimbingan ketika saya menjelaskan materi mereka sering ngobrol sendiri, mainan sendiri, kurang memperhatikan guru, ketika ditegur memang berhenti tapi lama-lama seperti itu lagi. Sekarang udah ngga kaya gitu lagi.

Lampiran 23: Tabel R

TABEL R

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541

<b>31</b>	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
<b>32</b>	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
<b>33</b>	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
<b>34</b>	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
<b>35</b>	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
<b>36</b>	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
<b>37</b>	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
<b>38</b>	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
<b>39</b>	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
<b>40</b>	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
<b>41</b>	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
<b>42</b>	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
<b>43</b>	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
<b>44</b>	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
<b>45</b>	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
<b>46</b>	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
<b>47</b>	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
<b>48</b>	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
<b>49</b>	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
<b>50</b>	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432



*Lampiran 24: Dokumentasi*

**DOKUMENTASI**  
**PROSES PENGAMBILAN DATA DAN PEMBERIAN *TREATMENT***







*Lampiran 25: Curriculum Vitae***CURRICULUM VITAE****A. Identitas Diri**

1. Nama : Azzah Nur Faizah
2. NIM : 2017101209
3. Tempat, Tanggal Lahir : Banyumas, 24 Oktober 2001
4. Alamat : Karang Jengkol, RT 02 RW 04, Desa  
Wangon, Kecamatan Wangon, Kabupaten  
Banyumas
5. Nama Ayah : Sumedi
6. Nama Ibu : Endah Yati

**B. Riwayat Pendidikan**

1. SD Negeri 3 Wangon
2. SMP Negeri 1 Wangon
3. SMA Negeri Jatilawang
4. UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

**C. Pengalaman Organisasi**

1. OC SEMA Fakultas Dakwah



