EFEKTIVITAS PERMAINAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN PENYESUAIAN SOSIAL SISWA KELAS VII F DI SMP NEGERI 1 KEBONAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan Bimbingan Konseling

OLEH:

NIKEN ARINA
NIM : 11.1.01.01.0483

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNP KEDIRI
2015

Skripsi Oleh :

NIKEN ARINA
NIM : 11.1.01.01.0483

Judul :

EFEKTIVITAS PERMAINAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN PENYESUAIAN SOSIAL SISWA KELAS VII F DI SMP NEGERI 1 KEBONAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan Bimbingan Konseling
FKIP UNP Kediri

Tanggal 10 Agustus 2015:

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Hari Pasyamtoro, M. Pd	**Dra. Endang Retnil WP, M. Pd** **NIDN.0726125801**

Skripsi Oleh:

NIKEN ARINA
NIM : 11.1.01.01.0483

Judul :

EFEKTIVITAS PERMAINAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN PENYESUAIAN SOSIAL SISWA KELAS VII F DI SMP NEGERI 1 KEBONAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan Bimbingan Konseling FKIP UNP Kediri
Pada tanggal: Sabtu, 15 Agustus 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd

Penguji I : Dra. Endang Ragil. WP, M.Pd

Penguji II : Drs. Hari Pasyamtoro, M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dra. Hj. Sri Panca Setyowati, M.Pd
NIDN. 0716046202

EFEKTIVITAS PERMAINAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN PENYESUAIAN SOSIAL SISWA KELAS VII F DI SMP NEGERI 1 KEBONAGUNG TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

NIKEN ARINA
NPM : 11.1.01.01.0483
FKIP – Bimbingan dan Konseling
Email : nikenlegit@gmail.com
Drs.Hari Pasyamtoro,M.Pd dan Dra. Hj. Endang Ragil WP, M.Pd.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Abstrak

NIKEN ARINA: Efektivitas Permainan Kelompok Untuk Meningkatkan Penyesuaian Sosial Pada Siswa Kelas VII F di SMP Negeri 1 Kebonagung Tahun Pelajaran 2014 / 2015, Skripsi, Bimbingan Konseling, FKIP UNP Kediri, 2015.

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil pengamatan penelitian tindak kelas VII F, bahwa penyesuaian sosial siswa di SMPN 1 Kebonagung masih kurang. Akibatnya siswa kurang mampu beradaptasi dengan lingkungan sosialnya, khususnya di sekolah. Hal tersebut nampak dari hubungan pertemanan siswa, yaitu kurangnya komunikasi antara siswa satu dengan siswa yang lainnya.

Dalam upaya membentuk lingkungan sosial siswa, siswa diharapkan mampu berhubungan bersama teman sebayanya, dengan cara yang tepat. Salah satu caranya dengan permainan kelompok yang layak untuk membantu siswa dalam menyesuaikan diri dengan adaptasi sekolah. Kegiatan tersebut dapat mengembangkan interaksi dengan orang lain dan menjalani hubungan dengan teman sebayanya, sehingga siswa belajar beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan permainan kelompok membantu siswa memberi peluang berinteraksi bersama teman sekelasnya, menjalin kebersamaan dan memahami dirinya dan lingkungan sosialnya. Efektifitas permainan kelompok dapat meningkatkan penyesuaian sosial siswa.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) guru pembimbing dapat menggunakan metode permainan kelompok dalam pelaksanaan pembelajarannya dengan syarat memahami prosedur dan langkah dalam pelaksanaan permainan kelompok. (2) Guru pembimbing dapat menggunakan permainan kelompok untuk mengembangkan aspek lain diantaranya, kepemimpinan, rasa percaya diri, dan emosi siswa. (3) Guru masih perlu menguji efektivitas permainan kelompok secara berkelanjutan untuk mengembangkan penyesuaian sosial siswa di jenjang TK, SD, dan SMA.

Kata kunci : permainan kelompok, penyesuaian sosial, siswa SMP Kelas VIIF

LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam upaya membentuk lingkungan sosial siswa, siswa diharapkan mampu berhubungan bersama teman sebayanya, dengan cara yang tepat. Salah satu caranya yaitu dengan permainan kelompok yang layak untuk membantu siswa dalam menyesuaikan diri beradaptasi dengan lingkungan sekolah. Kegiatan tersebut dapat mengembangkan interaksi dengan orang lain dan menjalani hubungan dengan teman sebayanya, sehingga siswa belajar beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Peralihan anak dari SD memasuki SMP memerlukan penyesuaian diri dengan lingkungan barunya, sikap sosial anak berkembang dan berubah dari anak duduk dibangku SD kemudian kebangku SMP.

Bermain penting untuk mengembangkan kepribadian siswa, siswa yang mengenal diri sendiri dan lingkungannya akan tahu pula cara berinteraksi dengan lingkungannya, supaya kehidupannya berjalan dengan serasi atau berprilaku yang tidak mengancam kehidupannya diantara orang banyak. Sama halnya juga diperkuat oleh *Sujarwo* dan *Elisa (2010:5)* bahwa permainan meningkatkan peluang anak untuk mengembangkan kemampuan anak berbicara dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Manusia dalam kehidupannya tidak lepas dari orang lain, apa lagi seorang anak. Kehidupan seorang anak sebagian besar tidak lepas dari teman-temannya. Mereka melakukan kegiatan belajar hingga bermain bersama-sama. Proses sosialisasi anak ini tidak lepas dari penyesuaian sosial. Anak yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang rendah biasanya menyendiri, tidak bisa bergaul dengan teman-temannya. Sebaliknya, anak yang memiliki tingkat penyesuaian sosial yang tinggi bisa bergaul dengan teman-temannya dengan luwes. Anak yang bisa melakukan penyesuaian sosial mempunyai dampak positif, yaitu dapat membangun sikap sosial yang menyenangkan, seperti kesediaan untuk membantu orang lain.

memenuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri, kontrol emosinal, dan adopsi kepemimpinan itu merupakan komponen-komponen penting dari sosialisasi. Siswa sebagai individu akan menghadapi berbagai masalah.

METODE PENELITIAN

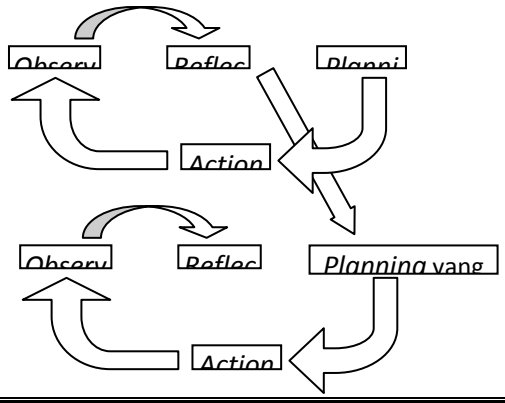
A. Subjek dan setting penelitian

1. Deskripsi lokasi dan subjek penelitian

Dalam penelitian ini lokasi yang di pilih adalah SMP Negri 1 Kebonagung, subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIIF yang terdiri dari 24 siswa.

B. Prosedur penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindak kelas (PTK). PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksi dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Sesuai dengan penelitian tindakan yang dipilih maka penelitian ini menggunakan model penelitian berbentuk sepiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya.setiap siklus memiliki rencana, tindakan, pengamatan dan refleksi. Siklus spiral dapat dilihat pada gambar berikut:



C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Angket

Angket yang pengukurannya dengan menggunakan sekla likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok.

2. Observasi

Penelitian ini menggunakan observasi sistematis untuk mempermudah dalam menganalisis proses tindakan yang berlangsung.

3. Wawancara

Penelitian ini menggunakan wawancara terpimpin dimana peneliti akan menyusun pedoman wawancara agar proses wawancara dapat dilakukan dengan maksimal dan sistematis.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis ini menggunakan perhitungan persentase keberhasilan atau ketercapaian siswa secara keseluruhan, maka dilakukan perhitungan untuk menyampaikan bahwa mingingkatnya penyesuaian sosial siswaadalah sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum fx}{n}$$

Keterangan :

M = Mean (nilai rata-rata)

$\sum fx$ = Jumlah nilai siswa

N = Jumlah seluruh siswa.

E. Rencana Jadwal Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SMP Negeri 1 Kebonagung Siswa Kelas VIIF .

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 28 Maret 2015 sampai dengan tanggal 28 April 2015.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.

A. Gambaran selintas setting penelitian.

Selama permainan kelompok ini berlangsung, jumlah siswa yang hadir seluruhnya genap 24 orang. Pada awal penelitian ini dilakukan, terdapat beberapa kendala yang dialami siswa. Kendala tersebut berupa kurangnya kerja sama dalam pelaksanaan permainan tersebut dan beberapa siswa masih bermain curang dalam pelaksanaan. Siswa terlihat belum siap ketika pelaksanaan permainan kelompok. Hal tersebut dikarenakan siswa masih harus melakukan adaptasi dan pemahaman dengan peneliti terlebih dahulu. Beberapa siswa masih sibuk sendiri dalam pelaksanaan permainan. Namun seiring berjalannya waktu dan memberikan penjelasan fungsi dari permainan siswa sudah mulai memahami dan berinteraksi dengan baik saat bermain sehingga ketika Siklus II dilaksanakan, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti permainan kelompok dengan baik. Siswa juga terlihat lebih antusias ketika permainan kelompok dimulai.

Pada siklus I siswa masih sulit memahami fungsi dari permainan, sehingga terdapat kendala-kendala saat pelaksanaan, siswa masih malu-malu dengan teman lawan jenis dan hanya ingin satu kelompok dengan teman dekatnya, namun peneliti mengacak siswa agar siswa dapat berinteraksi dengan teman lainnya untuk memahami sifat dan karakter teman sekelompoknya agar pelaksanaan permainan kelompok ini dapat meningkatkan penyesuaian sosial siswa dengan baik.

Dalam pelaksanaan permainan kelompok ini peneliti menggunakan dua permainan yaitu memindahkan karet gelang dan perahu kardus ada pun Peralatan dan cara bermainan yaitu :

- Memindah karet gelang
  - Karet gelang
  - Sedotan air minum

Cara Permainanan memindah karet gelang ini menggunakan sedotan air minum yang diletakkan di mulut setiap pemain, setiap kelompok terdiri dari 6 siswa yang memindahkan karet gelang secara estafet, penilaian dalam permainan tersebut yaitu kekompakan, kerja sama dan kejujuran dari setiap siswa.

- Perahu kardus
  - Kadus bekas

Cara bermain perahu kardus adalah dengan cara mengijakkan kaki dalam kardus dan tidak boleh keluar dari batas kardus,dan memindahkan kardus yang lain untuk beralih dan berjalan kedepan hingga garis akhir dan bergantian dengan teman yang lainnya, dalam permainan tersebut membutuhkan 6 siswa dalam pelaksanaannya.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan.

Untuk meningkatkan penyesuaian sosial siswa. Peneliti merencanakan, melaksanakan penelitian mengenai efektivitas permainan kelompok untuk meningkatkan penyesuaian sosial siswa.Melalui beberapa permainan kelompok untuk menilai siswa, peneliti menggunakan 2 Siklus dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2015, sedangkan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 25 April 2015. Peneliti mengharapkan bahwa walaupun hanya dengan menggunakan 2 Siklus, pelaksanaan yang dilakukan sudah dapat menunjukan peningkatan penyesuaian sosial siswa. Pada setiap siklus nantinya akan ada tahapan-tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti. Tahapan-tahapan tersebut antara lain *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan yang terakhir

adalah *reflection* (refleksi). Setelah itu, di akhir setiap siklus siswa akan diberikan angket untuk mengukur perkembangan konsep diri siswa yang berhasil dicapai.

2. Pelaksanaan tindakan siklus I

Perhitungan rata-rata skor siswa satu kelas VIIF siklus I

$$M = \frac{\sum fx}{n}$$

$$= \frac{3029}{24}$$

$$= 126$$

Prosentase Indeks Keberhasilan Kelas:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} x100\%$$

$$= \frac{12}{24} \times 100\%$$

$$= 50\ \%$$

Dalam pelaksanaan permainan kelompok melalui dua permainan yaitu pindah karet gelang dan perahu kardus peneliti melakukan evaluasi dari pelaksanaan siklus I hasil pengamatan sebagai berikut:

1) Peneliti kurang maksimal dalam pengelolaan waktu
2) Beberapa siswa belum mengerti dan memahami dengan tepat fungsi permainan kelompok yang dilaksanakan,selain itu beberapa siswa juga ada yang curang, dan tidak peduli pada kelompoknya.

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Perhitungan rata-rata skor siswa satu kelas VIIF siklus II

$$M = \frac{\sum fx}{n}$$

$$= \frac{3185}{24}$$

$$= 132{,}8$$

$$= 133 \text{ (dibulatkan)}$$

Prosentase Indeks Keberhasilan Kelas:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} x100\%$$

$$= \frac{21}{24} \times 100\%$$

$$= 87{,}5\ \%$$

Setelah di laksanakan tahap II ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses permainan kelompok

melalui dua permainan yang telah dilaksanakan. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Selama proses pelaksanaan permainan kelompok melalui dua permainan, siswa telah melaksanakan permainan kelompok dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi indeks keberhasilan kelas dapat tercapai sesuai dengan yang telah ditentukan.
2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif sudah mulai beradaptasi dan kompak dalam pelaksanaan permainan kelompok.
3) Hambatan-hambatan yang terjadi pada Siklus I sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
4) Hasil dari pelaksanaan efektivitas permainan kelompok untuk meningkatkan penyesuaian sosial siswa pada Siklus II telah mencapai ketuntasan.

C. Pembahasan dan Pengambilan simpulan

1. Efektivitas Permainan Kelompok

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa kondisi siswa dalam pelaksanaan dua permainan kelompok yaitu pindah karet gelang dan perahu kardus, dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap tingkat penyesuaian sosial siswa. Dapat ditunjukkan dengan meningkatnya indeks keberhasilan kelas pada setiap siklus yang mengalami peningkatan.

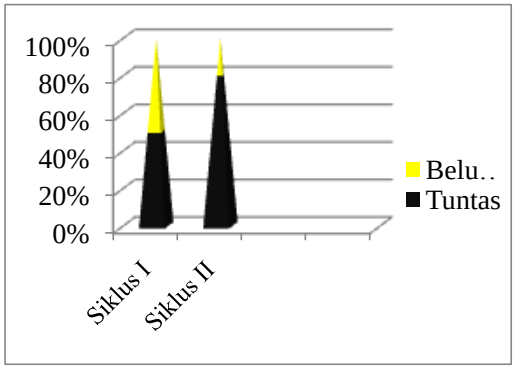
2. Penyesuaian Sosial Siswa

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan kelompok melalui permainan pindah karet gelang dan perahu kardus teknik memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan penyesuaian sosial siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap fungsi dari diadakannya permainan kelompok tersebut. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Perbandingan Ketuntasan Konsep Diri

Kategor Skor	Siklus I	Siklus II			
	F	%	F	%	
Tuntas	12	50	21	87,5	1
Belum Tuntas	12	50	3	12,5	2
Jumlah	24	100	24	100	

Perbandingan Ketuntasan Penyesuaian sosial



3. Aktivitas Siswa Dalam Efektivitas PermainanKelompok

Berdasarkan analisis data, diperoleh dalam pelaksanaan permainan kelompok dapat meningkatkan penyesuaian siswa. Dalam hal ini yang paling dominan adalah siswa mampu memahami bagaimana menyesuaikan diri terhadap lingkungan sosialnya dan mampu memahami keadaan bersosial dan bermasyarakat. Jadi dapat dikatakan bahwa efektivitas siswa dalam pelaksanaan permainan dapat dikategorikan aktif dan dapat nenunjukkan peningkatan penyesuaian sosial.

Untukaktivitas peneliti selama permainan kelompok telah melaksanakan langkah-langkah kegiatan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Hal ini terlihat dari aktivitas peneliti yang muncul diantaranya membimbing, memberi arahan prosedur permainan serta mengamati siswa ketika melakukan permainan kelompok, indeks keberhasilan untuk peningkatan penyesuaian sosial dapat dicapai sesuai dengan prosentase yang telah ditentukan sebelumnya.

KESIMPULAN

Sesuai dengan tujuan penelitian yang didasarkan pada analisis data terhadap pengamatan hasil penelitian tindakan kelas

terhadap permainan kelompok dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan permainan kelompok membantu siswa memberi peluang berinteraksi bersama teman sekelasnya, menjalin kebersamaan dan memahami dirinya dan lingkungan sosialnya.
2. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Efektivitas permainan kelompok dapat meningkatkan penyesuaian sosial siswa.
3. Penelitian inimembantu meningkatkan penyesuaian sosial siswa, khususnya kelas VIIF semester ganjil. Hal ini dapat ditunjukkan oleh konsep diri siswa dengan skor rata-rata pada kondisi tindakan (Siklus I) skor rata-rata 112 (ketuntasan konsep diri mencapai prosentase 50%) dan pada kondisi akhir (Siklus II) skor rata-rata 132 (ketuntasan konsep diri mencapai prosentase 87,5%).
4. Penggunaan permainan kelompok lebih menyenangkan dalam meningkatkan penyesuaian sosial siswa dikarnakan siswa lebih memehami dan dapat menyelenggarakan secara langsung serta berinteraksi bersama teman sebaya dilingkunagan sosialnya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Astuti, A. Y. (2010). *Kumpulan Games Cerdas dan Kreatif.* Yogyakarta: Pustaka Anggrek.
2. Fauziah, H. (2004). *Pengembangan Program Bimbingan Penyesuaian Sosial*. Skripsi Jurusan PPB FIP UPI Bandung. Tidak diterbitkan.
3. Ismail, A. (2009). *Education Games Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak-Anak Cerdas Kreatif dan Shaleh.*
4. Mappiare, A. (1982). *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.
5. Saputra, M. T. (2001). *Bermain Mainan dan Permainan.* Jakarta: Grasindo
6. Schneiders, A. (1964). Personal Adjustment and Mental Health. New York: Rinehart & Winston.
7. Sutama. (2010). Penelitian Tindakan Teori dan Praktek dalam

PTK, PTS, dan PTBK. Semarang: CV. Citra Mandiri Utama.

8. Sutejo. 2009. *Cara Mudah Menulis PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. Yogyakarta: Pustaka Felicha.

9. Syamsuddin, A. (2000). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

10. Yusuf, S. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.