

**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN SOSIAL DENGAN TEKNIK
PERMAINAN TERHADAP SIKAP KERJASAMA SISWA
KELAS X IPA 3 DI MAN 1 SURAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Oleh:

Lisa Aprilia

Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Slamet Riyadi Surakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Layanan Bimbingan Sosial dengan Teknik Permainan terhadap Sikap Kerjasama Siswa Kelas X IPA 3 MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimental. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 3 MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 26 siswa. Sedangkan yang digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPA 3 MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018, sehingga teknik pengambilan sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh atau total yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel. Untuk uji coba angket menggunakan kelas X IPA 2 MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018 sebanyak 26 siswa yang bukan merupakan responden penelitian. Untuk pengumpulan data, digunakan dua metode yaitu metode pokok dan metode bantu. Metode pokok yang digunakan adalah angket atau kuesioner, sedangkan metode bantu adalah dokumentasi. Setelah itu, untuk menganalisis data menggunakan rumus t-tes.

Berdasarkan hasil analisis data tentang pengaruh layanan bimbingan sosial dengan teknik permainan terhadap sikap kerjasama siswa kelas X IPS 3 MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $= 7,222$. Kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada $d.f = N - 1$ ($26-1$) $= 25$, yang menunjukkan t_{tabel} pada taraf signifikansi $5\% = 2,060$ dan taraf signifikansi $1\% = 2,789$ dengan demikian maka nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , atau $2,060 < 7,222 > 2,789$. Sehubungan dengan hal tersebut, maka H_0 yang berbunyi : “Tidak Ada Pengaruh Layanan Bimbingan Sosial dengan Teknik Permainan terhadap Sikap Kerjasama Siswa Kelas X IPA 3 di MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018” tidak terbukti dan H_a diterima yang berbunyi: “Ada Pengaruh Layanan Bimbingan Sosial dengan Teknik Permainan terhadap Sikap Kerjasama Siswa Kelas X IPA 3 MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018”, terbukti kebenarannya.

Kata kunci: Layanan Bimbingan Sosial, Teknik Permainan, Sikap Kerjasama

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia sebagai makhluk hidup yang mempunyai akal dan pikiran dalam rangka mempertahankan hidup dan kehidupannya. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 (dalam Anwar dkk, 2012: 30), bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam upaya mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan pada saat ini memberi dukungan kepada siswa tidak hanya dalam pengembangan aspek kemampuan secara akademik, namun juga dalam pengembangan kemampuan lainnya yang dibutuhkan di masa depan seperti kreatifitas, komunikasi, kerjasama, dan adaptasi (Cahyono, 2014: 1).

Manusia juga disebut sebagai makhluk sosial, yang artinya manusia tidak mampu hidup sendiri dan membutuhkan bantuan dari orang lain (Herimanto & Winarno, 2009: 44). Maka melalui pendidikan selain mengembangkan kemampuan akademik, individu juga memperoleh kecakapan dan ketrampilan sebagai makhluk sosial yang hidup bermasyarakat. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan individu sebagai makhluk sosial adalah sikap kerjasama.

Manusia dalam hidupnya ditakdirkan oleh Tuhan Yang Maha Kuasa untuk dapat bekerja sama secara interaktif agar dapat memenuhi seluruh kebutuhan hidupnya (Isjoni, 2009: 31). Sikap kerjasama sangat penting untuk bersaing di masa kini, dalam kehidupan suatu kelompok tidak hanya mengutamakan kesempurnaan individu namun juga perlu memiliki kinerja yang baik pula, maka sikap kerjasama lebih diperlukan didalamnya.

Anita Lie (2002: 27) juga berpendapat bahwa kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa ada kerjasama tidak akan ada individu, keluarga, organisasi atau sekolah, sehingga kerjasama sangat dibutuhkan dalam kehidupan kita sehari-hari, termasuk dalam bidang pendidikan atau pengajaran

Akan tetapi pada kenyataannya masih banyak individu kurang memiliki sikap kerjasama secara positif yang terjalin antara individu satu dengan yang lain terutama di lingkungan sekolah. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling di Madrasah Aliyah Negeri 1 Surakarta pada tanggal 25 November 2017, diperoleh informasi bahwa sekitar 65% peserta didik khususnya siswa kelas X IPA 3 kurang memiliki sikap kerjasama. Hal tersebut ditandai dengan sikap siswa yang masih individualis, kurang menghargai pendapat teman, hubungan sosial yang positif dengan teman belum terjalin dengan baik, dan sikap gotong royong belum tampak pada diri siswa.

Untuk menumbuhkan serta mengembangkan ketrampilan sosial dan karakter siswa, guru bimbingan dan konseling di Madrasah Aliyah Negeri 1 Surakarta menggunakan layanan dalam bimbingan dan konseling. Akan tetapi dalam pelaksanaannya dirasa masih monoton, hal itu disebabkan karena belum adanya variasi teknik dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

Salah satu layanan yang dapat digunakan untuk membentuk sikap kerjasama siswa adalah bimbingan sosial. Dengan pelaksanaan bimbingan sosial dapat membantu dalam menumbuhkan dan mengembangkan ketrampilan sosial siswa, memberikan pengalaman baru, serta diharapkan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya memiliki sikap kerjasama.

Upaya untuk mencapai hasil layanan yang optimal dalam hal ini khususnya untuk membentuk sikap kerjasama siswa, maka perlu

memperhatikan suasana pada saat proses pelaksanaan layanan agar dapat berlangsung secara kondusif. Seperti yang tercantum dalam Permendiknas nomor 41 Tahun 2007 (dalam Mohammad Jauhar, 2011: 1) tentang Standar Proses juga diamanatkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik atas prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat minat dan juga perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Demikian pula dengan pelaksanaan layanan bimbingan sosial, perlu menggunakan suatu teknik yang menarik agar dapat dipahami oleh siswa namun tidak membosankan. Banyak sekali teknik yang dapat digunakan dalam bimbingan sosial, salah satunya adalah dengan teknik permainan.

Beberapa penelitian dalam bimbingan dan konseling yang menggunakan permainan sebagai suatu teknik yang efektif, salah satunya yaitu penelitian oleh Faizah tahun 2008 (dalam Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2010: 17) bahwa kompetensi sosial dapat meningkat setelah diberi layanan dasar dalam bimbingan dan konseling melalui permainan. Penggunaan teknik permainan baik untuk kepentingan pengajaran maupun bimbingan yang didasari pemikiran bahwa pembelajaran yang baik adalah apabila pelaku belajar (peserta didik) dapat menyatu dengan lingkungan belajarnya.

Pemberian layanan tersebut diharapkan dapat menumbuhkan sikap kerjasama pada siswa mengingat akan pentingnya sikap tersebut untuk dimiliki oleh setiap individu. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Amanda Carolina Lakoy yang berjudul “Pengaruh Komunikasi, Kerjasama Kelompok, dan Kreativitas terhadap Kinerja Karyawan pada Hotel Aryaduta Manado Tahun 2015”. Hal ini menunjukkan bahwa sikap kerjasama dalam kelompok menjadi salah satu sikap yang

penting dimiliki oleh individu dalam berbagai ruang lingkup kehidupan, terutama di dalam dunia kerja nantinya.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dilakukan penelitian tentang:

“Pengaruh Layanan Bimbingan Sosial dengan Teknik Permainan terhadap Sikap Kerjasama Siswa Kelas X IPA 3 di MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018”.

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat Teoritis antara lain: 1) Dapat mengembangkan ilmu dalam bimbingan dan konseling terutama mengenai layanan bimbingan sosial dengan teknik permainan yang ada di sekolah khususnya di MAN 1 Surakarta, 2) Dapat dijadikan sebagai referensi untuk mendapatkan suatu ide konsep baru dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling di MAN 1 Surakarta, 3) Dapat menjadi referensi penelitian yang relevan bagi individu lain yang tertarik untuk melakukan penelitian tentang bimbingan sosial dengan teknik permainan di masa yang akan datang.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut: 1) Ada

65% siswa kelas X IPA 3 di MAN 1 Surakarta yang masih kurang memiliki sikap kerjasama di lingkungan sekolah. 2) Masih belum adanya variasi teknik yang digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

Di dalam penulisan agar pembahasan masalah tidak meluas, maka permasalahan hanya dibatasi pada: “Pengaruh Layanan Bimbingan Sosial dengan Teknik Permainan terhadap Sikap Kerjasama Siswa Kelas X IPA 3 di MAN 1 Surakarta

Tahun Pelajaran 2017/2018”.

Berdasarkan pembatasan masalah yang sudah dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

“Apakah ada Pengaruh Layanan Bimbingan Sosial dengan Teknik Permainan terhadap Sikap Kerjasama Siswa Kelas X IPA 3 di MAN 1 Surakarta

Tahun Pelajaran 2017/2018 ?”.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui ada tidaknya “Pengaruh Layanan Bimbingan Sosial dengan Teknik Permainan terhadap Sikap Kerjasama Siswa Kelas X IPA 3 di MAN 1 Surakarta

Tahun Pelajaran 2017/2018”.

Manfaat praktis diantaranya: 1) Bagi siswa, yaitu dapat menumbuhkan dan mengembangkan sikap kerjasama di dalam masing-masing individu sehingga dapat memupuk rasa kebersamaan dan persatuan antara siswa satu dengan yang lain serta membekali siswa ketika nantinya berada di dalam kehidupan bermasyarakat, 2) Bagi guru BK, yaitu dapat digunakan sebagai referensi oleh Guru Bimbingan dan Koseling dalam menangani permasalahan mengenai pendidikan karakter dan ketrampilan sosial siswa-siswinya dalam hal ini khususnya sikap kerjasama, sehingga siswa mendapatkan layanan yang tepat serta menyenangkan guna menunjang proses belajar serta menumbuhkan ketrampilan dan karakter siswa yang positif, 3) Bagi Sekolah, diharapkan dapat membantu Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Surakarta dalam memberikan pendidikan karakter dan ketrampilan sosial untuk siswa-siswinya terutama mengenai sikap kerjasama dalam upaya menciptakan hubungan sosial yang positif, 4) Bagi peneliti penelitian ini dapat menjadi sebuah pengalaman yang berharga dan bermanfaat serta dapat memperluas pengetahuan bagi peneliti dan orang lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Surakarta pada bulan April 2018 sampai dengan bulan Mei 2018.

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimental, yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh tindakan dalam suatu layanan tertentu terhadap yang lain dalam situasi yang terkendalikan (Sugiyono, 2015: 72). Sedangkan rancangan penelitian yang digunakan adalah jenis *One Group Pretest-Posttest Design*, dimana siswa diberi angket sikap kerjasama sebelum dan sesudah diberikan treatment yaitu berupa layanan bimbingan sosial dengan teknik permainan.

Populasi adalah seluruh anggota kelompok yang sudah ditentukan karakteristiknya dengan jelas baik itu kelompok orang, obyek atau kejadian (Samsudi, 2009: 40). Berdasarkan definisi populasi di atas, maka dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas

X IPA 3 di MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 26 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015: 81). Adapun dalam pengambilan sampel harus *representative* yang artinya mampu mewakili dari jumlah populasi dalam penelitian. Dimana pertimbangan yang menjadi pedoman pengambilan sampel yaitu apabila subyek kurang dari 100 orang maka lebih baik diambil semuanya, sehingga penelitian merupakan sampel total. Namun apabila jumlah subyeknya lebih besar, dapat diambil antara 10% sampai dengan 15% atau 20% sampai dengan 25% atau lebih (Suharsimi Arikunto, 2006:134). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh populasi penelitian, yaitu siswa kelas X IPA 3 MAN 1 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 26 siswa.

Menurut Sugiyono (2015: 81-86), teknik sampling merupakan teknik dalam pengambilan sebuah sampel. Adapun teknik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah tergolong *Nonprobability Sampling* lebih jelasnya yaitu sampling jenuh. Dimana sampling jenuh

merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dengan jumlah sebanyak 26 siswa.

Menurut Mamat Supriatna (2011: 213) validitas adalah suatu pengukuran yang menunjukkan tingkatan ketepatan atau kevalidan sebuah instrumen penelitian untuk mengukur aspek yang hendak diukur dan mengungkap suatu data yang akan diungkap.

Dalam penelitian ini untuk mengukur validitas item soal angket menggunakan rumus Korelasi *Product Moment* angka kasar, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2006: 170)

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antarvariabel X dan Y

N = Jumlah sampel

X = Nilai total atribut

Y = Nilai dari variabel

Berdasarkan penghitungan menggunakan SPSS dengan rumus di atas diperoleh hasil dari 50 item soal angket setelah diuji cobakan terdapat 37 item soal yang valid. Sedangkan uji reliabilitas menunjukkan tingkat konsisten atau tidaknya suatu instrumen tes sehingga dapat dipercaya dan digunakan untuk menghasilkan skor yang konsisten (Mamat Supriatna, 2011: 214). Rumus yang digunakan yaitu menggunakan rumus Korelasi *Product Moment* angka kasar:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2006: 72)

Kemudian dimasukkan ke dalam rumus Sperman-Brown sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2r_{11}}{(1 + r_{11})}$$

(Suharsimi Arikunto, 2006: 93)

Dimana :

r_{11} = koefisiensi reliabilitas yang sudah disesuaikan

$\frac{r_{11}}{22}$ = korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

Untuk hasil uji reliabilitas diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,928$, sehingga angket termasuk dalam kategori 0,800-0,100 atau mempunyai tingkat reliabilitas yang tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Angket Sikap Kerjasama Siswa Sebelum diberi Layanan Bimbingan Sosial dengan Teknik Permainan

Berdasarkan hasil penyebaran angket (kuesioner) kepada 26 responden yaitu siswa kelas X IPA 3 MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018 mengenai sikap kerjasama siswa sebelum diberi bimbingan sosial dengan teknik permainan, dimana menunjukkan skor tertinggi sikap kerjasama siswa sebesar 122 dan skor terendah sebesar 101. Nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 111,27, untuk nilai Mode sebesar 111,96, nilai Median sebesar 111,5 dan nilai Standar Deviasi sebesar 5,16.

Deskripsi Data Hasil Angket Sikap Kerjasama Siswa Sesudah diberi Layanan Bimbingan Sosial dengan Teknik Permainan

Hasil penyebaran angket (kuesioner) sebanyak 26 eksemplar kepada responden mengenai sikap kerjasama siswa setelah diberi layanan bimbingan sosial, yang menunjukkan skor tertinggi sebesar 134 dan skor terendah sebesar 113. Nilai rata-rata (*Mean*) sikap kerjasama siswa sebesar 123,77. Untuk nilai Mode sebesar 124,67 dan untuk

nilai Median sebesar 124,07 sedangkan nilai Standar Deviasi sebesar 6,59.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis data mengenai pengaruh layanan bimbingan sosial terhadap sikap kerjasama siswa kelas X IPA 3 MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar = 7,222 (penghitungan terlampir). Kemudian hasil tersebut dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan jumlah d.b = N-1 atau (26-1) = 25, yang menunjukkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 2,060 dan pada taraf signifikansi 1% = 2,789. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , atau $2,060 < 7,222 > 2,021$.

Sehubungan dengan hal tersebut maka H_0 yang berbunyi: “Tidak Ada Pengaruh Layanan Bimbingan Sosial terhadap Sikap Kerjasama Siswa Kelas X IPA 3 MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran

2017/2018” tidak terbukti. Sedangkan H_a diterima, yang berbunyi: “Ada Pengaruh Layanan Bimbingan Sosial terhadap Sikap Kerjasama Siswa Kelas X IPA 3 MAN 1

Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018” terbukti kebenarannya.

Pembahasan

Hasil penelitian yang menunjukkan ada pengaruh layanan bimbingan sosial terhadap meningkatkan sikap kerjasama siswa kelas X IPA 3 MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018, yang dibuktikan dengan diperolehnya nilai t_{hitung} sebesar 7,222 lebih besar dari nilai t_{tabel} baik taraf signifikansi 5% maupun 1%.

Meningkatnya sikap kerjasama siswa kelas X IPA 3 MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018 setelah diberikan layanan bimbingan sosial dengan teknik permainan, dapat dilihat dari data distribusi frekuensi. Sikap kerjasama siswa

sebelum diberi layanan bimbingan sosial dengan teknik permainan, skor tertinggi sebesar 122 dan skor terendah 101. Sementara setelah dilakukan layanan bimbingan sosial dengan teknik permainan, skor tertinggi sikap kerjasama siswa meningkat menjadi 134 dan skor terendahnya menjadi 113. Begitu juga dengan nilai rata-ratanya, dimana sikap kerjasama siswa sebelum diberi layanan bimbingan sosial dengan teknik permainan sebesar 111,27. Setelah dilakukan bimbingan sosial dengan teknik permainan nilai rata-rata sikap kerjasama siswa meningkat menjadi 123,77.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan diberikannya layanan bimbingan sosial dengan teknik permainan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap sikap kerjasama siswa dalam kehidupannya sehari-hari terutama di lingkungan sekolah. Adanya bimbingan sosial dengan menggunakan teknik permainan pada siswa kelas X IPA 3 MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018, mampu meningkatkan rasa saling ketergantungan secara positif antara satu individu dengan individu lain dimana dapat dilihat dari bagaimana siswa mampu berkolaborasi dengan teman dan sadar bahwa manusia hidup itu saling membutuhkan. Selain itu layanan bimbingan sosial yang menggunakan teknik permainan mampu memunculkan interaksi secara positif antar individu, siswa sadar akan tanggung jawabnya dan dapat menyelesaikannya dengan baik.

Pelaksanaan bimbingan sosial dengan teknik permainan ini juga mampu menciptakan hubungan sosial yang positif khususnya di dalam ruang kelas, seperti memiliki rasa simpati dengan sesama teman, memiliki sikap terbuka, dan mampu menyatu dengan kelompok.

Melalui teknik permainan, bimbingan sosial juga memberikan kesadaran siswa akan pentingnya berproses di dalam kelompok, yaitu bagaimana seorang individu mampu berkontribusi secara positif dan ikhlas dalam kegiatan kelompok, mengakui adanya

kesetaraan hak, serta bersedia untuk berbagi dan melaksanakan apa yang menjadi tugas bersama.

Setelah diberikan layanan bimbingan sosial dengan teknik permainan siswa juga menjadi pribadi yang tidak acuh tak acuh lagi, rasa peduli terhadap kepentingan bersama pun sudah mulai muncul, bagaimana individu itu mampu menyelesaikan pekerjaan secara bersamasama, saling berbagi, dan juga mampu menghargai pendapat sesama. Sikap individualis siswa pun sudah mulai berkurang, kesadaran akan bergotongroyong pun juga sudah meningkat, dan dengan demikian hubungan sosial positif siswa sudah mulai terbentuk dengan baik.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian mengenai pengaruh layanan bimbingan sosial dengan teknik permainan terhadap sikap kerjasama siswa dalam kehidupannya sehari-hari terutama di lingkungan sekolah pada siswa kelas X IPA 3 MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018 ini tentu saja memiliki keterbatasan-keterbatasan yang menjadikan ketidaksempurnaan dari penelitian ini. Hal ini dapat terjadi karena kuesioner (angket) sebagai alat pengumpulan data yang pokok, dimungkinkan akan mendapatkan hasil yang berbeda jika digunakan lebih dari satu metode pengumpulan data serta hasil jawaban yang diberikan oleh responden melalui kuesioner (angket) juga dimungkinkan tidak menunjukkan jawaban yang sesungguhnya.

Selain itu keterbatasan waktu penelitian yang singkat, sehingga kurang maksimal dalam penggunaan berbagai macam metode untuk memperoleh data.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data tentang pengaruh layanan bimbingan sosial dengan teknik permainan terhadap sikap kerjasama

siswa kelas X IPA 3 MAN 1 Surakarta tahun pelajaran 2017/2018, maka dapat diperoleh hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* terhadap sikap kerjasama siswa adalah 111,27, sedangkan rata-rata nilai *post-test* sebesar 123,77 dan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7,222. Kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada d.b = N - 1 (26-1) = 25, yang menunjukkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 2,060 dan 1% = 2,789. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} pada taraf signifikansi 1% maupun 5% atau $2,060 < 7,222 > 2,789$.

Sehubungan dengan hal tersebut, dapat disimpulkan pula bahwa H_0 yang berbunyi "Tidak ada pengaruh layanan bimbingan sosial dengan teknik permainan terhadap sikap kerjasama siswa X IPA 3 MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran

2017/2018" tidak terbukti kebenarannya dan H_a diterima yang berbunyi: "Ada pengaruh layanan bimbingan sosial dengan teknik permainan terhadap sikap kerjasama siswa X IPA 3 MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018", terbukti kebenarannya.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh di atas, maka saran yang dapat diberikan mengenai penelitian ini antara lain: a) Untuk siswa, hendaknya dapat memahami akan pentingnya memiliki *soft skills* terutama ketrampilan sosial dalam menjalin hubungan sosial yang positif dimana tidak hanya penting diterapkan di sekolah namun juga di berbagai ruang lingkup kehidupan. Dalam hal ini khususnya adalah sikap kerjasama siswa yang nantinya juga penting di dalam kehidupan bermasyarakat terutama di dunia karir, b) Untuk sekolah, hendaknya pihak sekolah mampu mendukung siswa untuk lebih mengembangkan *soft skills* atau ketrampilan sosialnya, dengan demikian tidak hanya mengembangkan kemampuan secara akademik akan tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan dalam ketrampilan sosial, khususnya mengenai sikap

kerjasama. c) Untuk orang tua, diharapkan orang tua juga harus turut mendukung perkembangan anak secara non akademik juga, tidak jarang orang tua hanya menekankan pada prestasi anak secara akademik. Padahal *soft skills* yang dimiliki anak tidak kalah penting untuk dikembangkan, d) Untuk guru Bimbingan dan Konseling, khususnya di MAN 1 Surakarta diharapkan lebih meningkatkan variasi teknik yang digunakan dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling bagi siswa guna

mendukung tercapainya tujuan layanan yang diberikan, e) Untuk peneliti selanjutnya yang akan mengadakan penelitian serupa, hendaknya dapat menerapkan pada siswa pada tingkatan sekolah yang lebih dasar, terutama pada siswa Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah, karena pembentukan karakter dan pengembangan *soft skills* harus dimulai sejak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Proumedia.
- Anita Lie. 2002. *Kooperatif Learning (Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas)*. Jakarta: Grasindo.
- Anwar Hafid, Jafar Ahiri, dan Pendais Haq. 2013. *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Herimanto dan Winarno. 2009. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Solo: Bumi Aksara.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mamat Supriatna. 2011. *Bimbingan dan Konseling Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Samsudi. 2009. *Disain Penelitian Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarjo dan Eva Imania Eliasa. 2011. *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitha Publishing.
- Wardati dan Mohammad Jauhar. 2011. *Implementasi Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.