

# **PENGARUH LAYANAN INFORMASI DENGAN MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU SOSIAL PADA TEMAN SISWA KELAS VII DISMP N 1 COLOMADU TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Bekti Rahayu<sup>1</sup>

Dra.Lydia Ersta K, S.Pd.,M.Pd.<sup>2</sup>

Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Slamet Riyadi<sup>1,2</sup>

**Abstrak** : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Colomadu, populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu yang berjumlah 221 siswa. Sampel penelitian ini sejumlah 35 siswa yang diambil dengan menggunakan teknik *Proporsional Random Sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai perilaku sosial teman. Observasi digunakan untuk mengamati perilaku siswa dengan temannya, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh foto kegiatan pelaksanaan layanan. Teknik analisis data yang digunakan adalah t-test. Berdasarkan hasil analisis data dapat diperoleh hipotesis bahwa Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019 Terbukti. Dibuktikan dengan  $t_{hitung} = 5,908$  dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  pada  $d.f = (N-1) = 35-1 = 34$  yang menunjukkan taraf signifikansi  $5\% = 2,034$ . Dapat disimpulkan bahwa hasil  $t_{hitung}$  lebih besar dari taraf signifikansi  $5\% = 2,034$ .

**Kata Kunci** : *Layanan Informasi Media Permainan, Perilaku Sosial Pada Teman*

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang Masalah**

Perilaku sosial adalah kegiatan yang berhubungan, berinteraksi serta bersosialisasi dengan orang lain. Bertingkah laku dan memainkan peran sosial yang dapat diterima orang lain dan mengembangkan sikap sosial yang ramah, sopan, simpati dan empati. Dalam lingkungan sekolah perilaku sosial ini sangat penting untuk ditingkatkan guna menciptakan generasi penerus bangsa yang tidak hanya mempunyai kecerdasan intelektual tapi juga mempunyai kecerdasan spiritual, moral dan sosial.

Anak usia sekolah atau siswa mempunyai peran yang penting dalam pembangunan bangsa dan negara, karena mereka merupakan generasi penerus yang diharapkan dapat membangun dan menghasilkan karya-karya yang berguna bagi negara. Di tangan siswa inilah bagaimana perkembangan suatu negara ditentukan. Perkembangan sosial remaja merupakan suatu hal yang perlu dipahami oleh guru, orang tua maupun orang-orang yang bertugas mendidik karena perkembangan sosial remaja sangat penting untuk mengembangkan kepribadian dan prestasi belajar. Perkembangan remaja sangat penting untuk kehidupan selanjutnya. Perkembangan sosial remaja mempengaruhi hubungannya dengan teman sebaya, orang tua dan pencarian jati diri atau identitas dirinya.

Apabila dalam perkembangan sosial remaja tidak berhasil maka remaja tidak akan menyelesaikan tugas perkembangan sosialnya dengan baik, sehingga pada masa dewasa akan mengalami kesulitan dalam kehidupan sosialnya. Tugas yang harus dikuasai dalam perkembangan remaja adalah hubungan dengan teman sebaya atau dengan orang dewasa. Remaja dapat berprestasi maksimal dalam belajar jika remaja dapat diterima di kelompok sebayanya dan mampu menyelesaikan masalah sosial dengan baik.

Munculnya sikap-sikap selalu ingin menang sendiri, tidak mau untuk terlibat dengan kelompok yang tidak diinginkan, bersikeras terhadap pendapat sendiri, mengejek teman yang mengalami kegagalan. Hal tersebut merupakan perilaku sosial yang tidak sesuai dengan perkembangan remaja, sehingga siswa tidak bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya, tidak mau menerima lingkungan yang mungkin tidak sesuai dengan keinginannya.

Perilaku sosial pada anak usia sekolah atau siswa sangat penting diperhatikan, adanya sikap simpati dan empati sangat mempengaruhi siswa pada masa dewasanya nanti. Perilaku sosial pada siswa harus ditingkatkan, salah satunya adalah dengan saling membantu serta saling menghargai satu sama lain.

Seorang siswa dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah tidak akan lepas dari hubungan interaksi sosial disekolah. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu masih belum bisa memerankan perilaku sosial sesuai dengan perkembangannya. Siswa masih belum bisa bersikap sopan dengan orang yang lebih tua, menganggap gurunya sebagai teman sendiri dan masih sering mengolok-olok teman yang mengalami kegagalan, belum bisa membantu teman yang sedang mengalami kesusahan, tidak hanya berinteraksi sosial tapi dalam menjaga fasilitas sekolah juga perlu ditingkatkan karena masih banyak siswa yang suka mencoret-coret meja menggunakan tip-X, mencoret-coret tembok dengan pulpen dan perilaku yang merusak fasilitas sekolah lainnya.

Ketika perilaku sosial dirasa sangat penting bagi siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu, maka pihak sekolah pertama kali perlu meningkatkan perilaku sosial siswa yang rendah. Untuk itu, perilaku adalah hal yang penting dan merupakan ciri keramahan dalam berinteraksi di lingkungan sekitar baik lingkungan sekolah, masyarakat dan lingkungan keluarga. Perlu diketahui bahwa di SMP N 1 Colomadu kelas VII perlu meningkatkan perilaku sosial agar siswa mampu memenuhi tugas perkembangan sosialnya. Sehingga siswa dapat berperilaku sesuai dengan apa yang diharapkan yaitu dapat menghargai guru, tidak mengejek teman yang mengalami

kegagalan, tidak merusak fasilitas sekolah serta bersikap sopan kepada orang yang lebih tua.

Menurut hasil observasi yang penulis peroleh di SMP N 1 Colomadu di lapangan menunjukkan bahwa sekitar 15% siswa memiliki perilaku sosial yang rendah, dari 221 siswa kelas VII di SMP N 1 Colomadu. Siswa masih merasa sulit dalam berteman dan kurang peduli dengan teman lain yang membutuhkan bantuan. Sekitar 35 siswa dari 221 siswa masih belum bisa berinteraksi dengan baik dengan teman sebayanya, masih suka mengejek dan tidak mau berteman dengan siswa kurang aktif, masih memiliki sikap acuh tak acuh dengan teman, belum memahami pentingnya perilaku sosial yang tinggi.

Kurangnya perilaku sosial pada siswa tersebut bukan berarti tanpa sebab, namun siswa kelas VII di SMP N 1 Colomadu masih dalam proses peralihan dari masa anak menuju remaja sehingga mereka belum berpengalaman serta masih terbawa dengan kebiasaan waktu SD yaitu terlalu individualis. Hal ini tidak boleh dibiarkan begitu saja sehingga pada akhirnya menyebabkan siswa kurang bisa berinteraksi dengan teman yang lainnya dan memiliki tingkat kepeduliannya rendah.

Untuk mengatasi hal ini maka diperlukan adanya layanan informasi untuk meningkatkan perilaku sosial pada teman. Dimana layanan informasi merupakan layanan yang diberikan kepada siswa guna membantu menerima dan memahami berbagai informasi baik informasi pribadi, sosial, belajar, dan karier. Dengan adanya layanan informasi siswa mampu mengaplikasikan informasi yang sudah di pahami di lingkungannya agar siswa dapat diterima dan menerima keadaan lingkungan sekitar. Adapun layanan informasinya menggunakan media permainan. Dengan adanya layanan informasi menggunakan media permainan bertujuan agar siswa mampu memahami berbagai informasi baik pribadi sosial belajar dan karier dengan cara yang menyenangkan sehingga informasi dapat di terima oleh siswa secara maksimal. Dimana media permainan diyakini dapat memberikan peran dan dampak positif terhadap perkembangan ketrampilan dalam bersosialisasi siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terutama bagi siswa bahwa pentingnya perilaku sosial yang tinggi. Karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak lepas dengan hubungan sosial sehingga manusia dikatakan sebagai makhluk sosial.

Berdasarkan uraian di atas, maka judul dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII Di SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019”.

### **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Dari hasil observasi ada sekitar 35 siswa dari 221 siswa belum bisa berinteraksi baik dengan teman sebaya, belum memahami pentingnya perilaku sosial dan masih memiliki sikap acuh tak acuh.
2. Pemberian layanan informasi menggunakan media permainan untuk meningkatkan perilaku sosial siswa.

### **Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi masalah mengenai “Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII di SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019”.

### **Perumusan Masalah**

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Pada Teman Siswa Kelas VII di SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019?

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu Untuk mengetahui Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII di SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019.

### **Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat teoritis

Sebagai referensi dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan perilaku sosial, meningkatkan perilaku sosial dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat.

#### 2. Manfaat praktis

a. Untuk Siswa: diharapkan Perilaku sosial siswa dapat meningkat, sehingga siswa mampu menjalankan perkembangan sosialnya, memiliki sikap toleransi, simpati dan empati.

b. Untuk Guru BK: sebagai alternatif dalam memberi layanan informasi mengenai peningkatan perilaku sosial.

c. Untuk Sekolah: Meningkatkan perilaku sosial dengan teman di lingkungan sekolah sehingga dalam interaksi sosial dapat berjalan dengan lancar.

## **KERANGKA TEORITIS Deskripsi Teori**

### **1. Tinjauan Layanan Informasi**

Layanan informasi yaitu layanan yang membantu siswa menerima dan memahami berbagai informasi diri, sosial, belajar, karier/jabatan, dan

pendidikan lanjutan (Zainal Aqib, 2012:3). Layanan informasi yaitu layanan yang dimaksudkan untuk membantu siswa dalam menerima dan memahami berbagai informasi (Lydia Ersta K, 2010:10). Dapat disimpulkan bahwa layanan informasi yaitu layanan yang di berikan kepada siswa untuk membantu menerima dan memahami berbagai informasi pribadi, sosial, belajar dan karier. Dalam menjalani kehidupan dan perkembangan diri, individu memerlukan berbagai informasi, baik untuk kehidupan sehari-hari maupun untuk merencanakan kehidupan yang akan datang. Informasi dapat diperoleh melalui berbagai sumber, mulai dari media lisan, tertulis dan grafis, melalui sumber formal, informal serta media elektronik. Sangat diperlukannya informasi bagi individu semakin penting mengingat informasi sebagai acuan dalam bersikap dan bertindak laku, sebagai pertimbangan arah perkembangan diri, dan sebagai dasar pengambilan keputusan. Layanan informasi berusaha memenuhi kekurangan individu mengenai informasi yang mereka perlukan. Dalam layanan ini, layanan disampaikan kepada siswa sebagai informasi yang kemudian diolah dan digunakan oleh individu yang memerlukan untuk kepentingan hidup dan perkembangannya. Layanan informasi dilaksanakan oleh konselor/guru BK yang diikuti oleh seorang atau lebih siswa.

### **2. Tinjauan Media Permainan**

Miarso (dalam Mochamad Nursalim, 2013:5) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Secara umum media mempunyai manfaat:

- a. dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis
- b. dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga

- c. menimbulkan serta menumbuhkan minat siswa, interaksi lebih langsung antara siswa dengan guru pembimbing
- d. proses layanan bimbingan dan konseling lebih menarik, menyenangkan dan interaktif
- e. meningkatkan sikap positif siswa dan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling.

Dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan perasaan dalam proses belajar. Dengan adanya media dapat mempermudah penyampaian informasi dan memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.

Sudono (dalam Euis Kurniati, 2016:5) mengemukakan pengertian bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan siswa dengan menggunakan alat ataupun tanpa menggunakan alat yang akan menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi siswa. Dalam kegiatan bermain siswa menggunakan seluruh alat inderanya, mengeksplorasi lingkungan, mencintai dan dapat memahami lingkungannya. Mulyadi (dalam Euis Kurniati, 2016:6) menyatakan bahwa bermain adalah sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan perkembangan siswa.

Bukan hanya terkait pertumbuhan fisik tetapi juga perkembangan sosial dan mentalnya. Melalui bermain yang menyenangkan siswa memperoleh pengalaman yang kaya baik dengan dirinya sendiri, lingkungan, maupun dengan orang lain disekitarnya.

Dari penjelasan diatas, diketahui pentingnya permainan dalam bimbingan dan konseling sebagai sebuah teknik yang berguna untuk mediasi dalam pemberian materi kepada siswa. Pembelajaran menjadi menyenangkan dengan permainan sehingga membuat suasana kelas tidak monoton. Image bimbingan dan konseling menjadi positif dikarenakan dalam pemberian layanan sangat menyenangkan, gurunya menguasai materi dengan teknik yang menyenangkan, sehingga siswa akan merasakan fungsi BK setelah pembelajaran. Siswa mempunyai kesan mendalam atas kegiatan yang terjadi dalam kelas. Meskipun dalam kegiatan pembelajaran terkesan bermain tetapi sebenarnya mempunyai learning point dalam pembelajaran. Peran permainan tidak bisa dianggap remeh atau dipandang sebelah mata, karena permainan merupakan teknik pembelajaran yang jitu untuk siswa agar mengerti sebuah materi layanan dan pentingnya materi untuk pertumbuhan dan perkembangan hidupnya.

### 3. Tinjauan Perilaku sosial

Perilaku sosial adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal bertingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain, belajar memainkan peran sosial yang dapat diterima oleh orang lain serta upaya mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh orang lain (Ahmad Susanto, 2012:137). Menurut Bar-Tal (dalam Ahmad Susanto, 2012:138), perilaku sosial dapat diartikan sebagai perilaku/tindakan yang dilakukan secara sukarela (*voluntary*), yang dapat menguntungkan atau menyenangkan orang lain tanpa antisipasi *reward* eksternal. Menurut Stang dan Wrightsman (dalam Ahmad Susanto 2012:138), mengartikan perilaku sosial sebagai suatu perilaku/tindakan yang secara sukarela dilakukan dengan tujuan agar dapat bermanfaat untuk orang lain. Menurut Wawan.A & Dewi M, (2014:48) Perilaku adalah respon individu terhadap stimulus atau tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan yang baik disadari maupun tidak disadari. Jadi dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah kegiatan atau tindakan yang dilakukan kepada orang lain secara sukarela dengan tujuan agar dapat bermanfaat untuk orang lain tanpa memperdulikan motif-motif penolong. Bentuk perilaku sosial pada siswa yang paling penting diterapkan yakni untuk penyesuaian sosial yang memungkinkan siswa mampu

bergaul dengan teman-temannya. Perilaku sosial pada siswa diarahkan untuk pengembangan sosial yang baik, seperti kerjasama, simpati, empati, tolong-menolong, dan saling membutuhkan satu sama lain. Untuk itu, sasaran perilaku social pada siswa yaitu untuk mengembangkan ketrampilan berkomunikasi, ketrampilan memiliki rasa senang, menjalin persahabatan, serta memiliki etika dan tata krama yang baik. Dengan demikian materi di kelas yang diberikan dalam layanan bimbingan dan konseling meliputi: kedisiplinan, kerjasama, tanggung jawab, tolong menolong dan empati.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian akan dilaksanakan di SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019 pada bulan Maret sampai April 2019.

### **Bentuk dan Strategi Penelitian**

Dalam penelitian ini, bentuk penelitian yang digunakan adalah Deskriptif Kuantitatif. Menurut Sumadi Suryabrata (2009:75) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bermaksud untuk membuat deskripsi tentang situasi atau kejadian-kejadian. Menurut Sudaryono(2018:82) penelitian deskriptif adalah sebuah penelitian yang berupa masalah-masalah dan fakta saat ini dari populasi yang meliputi kegiatan penelitian sikap atau pendapat terhadap individu, organisasi, keadaan ataupun prosedur. Dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk membuat deskripsi tentang masalah dan kejadian berupa fakta dari situasi tertentu. Adapun strategi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest-Posttest Design* karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan.

### **Populasi, Sampel dan Sampling**

1. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Suharsimi, 2013:173). Apabila seseorang akan meneliti semua elemen yang ada di wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi populasi. Berdasarkan pengertian populasi diatas, maka dalam penelitian ini anggota populasi adalah siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 221 siswa.

2. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono,2015:81). Sampel penelitian merupakan suatu bagian dari populasi (Sudaryono, 2018:167). Untuk sekedar pengetahuan atau ancer-ancer maka apabila subyek nya kurang dari 100, lebih baik diambil semua atau semua populasi dijadikan sampel. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih. (Suharsimi Arikunto,1993: 107) Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sebagian jumlah dari populasi. Dalam penelitian ini peneliti tidak mampu untuk meneliti semua populasi dari kelas VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, VII F, VII G sejumlah 221 siswa, maka peneliti menarik kesimpulan/ sampel yang diambil sejumlah 35 siswa sebagai sampel dari keseluruhan kelas VII yang dalam pengambilan sampelnya setiap kelas diambil 5 sampel/siswa, sehingga jumlah sampel ada 35 siswa.

3. Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2015:81). Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampling menggunakan *Proporsional Random Sampling* karena pengambilan sampel dari populasi secara acak dan sesuai porsinya. Populasi yang digunakan untuk sampel yaitu siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu tahun pelajara 2018/2019 yang berjumlah 35 siswa.

### **Variabel Penelitian**

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017:60).Macam-macam variabel penelitian menurut Sugiyono (2017:61) dapat dibedakan menjadi:

1. Variabel independen :Sering disebut variabel bebas adalah merupakan variabel yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel Independen atau bebas dalam penelitian ini yaitu Layanan Informasi Media Permainan.
2. Variabel dependen :Sering juga disebut variabel terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel Dependen atau variabel terikat dalam penelitian ini yaitu Perilaku Sosial.

## **Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Metodepokok Angket**

Metode kuesioner adalah suatu daftar yang berisi rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti (Cholid Narbuko & AbuAchmadi,2013:76).Menurut Suharsimi(2013:194) angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya ataupun hal-hal yang diketahui.

### **2. Metode Bantu Observasi**

SutrisnoHadi(dalamSugiyono,2015:145) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.Menurut Cholid Narbuko & Abu Achmadi (2013:70) observasi atau pengamatan adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.

### **Dokumentasi**

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Dalam pelaksanaan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah dokumen, catatan harian dan gambar (Suharsimi, 2013:201).Menurut Bungin (dalam Imam Gunawan 2014:177) teknik dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian sosial untuk menelusuri data historis.

## **UjiCobaInstrumen**

### **1. UjiValiditas**

Berdasarkan hasil uji coba (*try out*) angket variabel perilaku sosial pada teman terhadap 27 responden dengan menggunakan program SPSS pada taraf signifikansi5% dengannilai  $r_{tabel}=0.381$ diketahui bahwa dari 40 item pernyataan, yang tidak valid sebanyak 10 item yaitu nomor 8,13,14,20,22,25,27,30,35 dan 37. Berdasarkan hasil tersebut maka item pernyataan yang dapat digunakan sebanyak 30 item pernyataan perilaku sosial pada teman.

### **2. UjiReliabilitas**

Reliabilitas yang berasal dari kata *reliability* berarti sejauh mana hasil sesuatu pengukuran dapat dipercaya (Sudaryono, 2018:322).

$$r_{11} = \frac{2r_{22}}{(1+r_1/2^2/2)}$$

(SuharsimiArikunto, 2005: 95)

Keterangan:

Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

$r_{1/2}$  : Korelasi antara skor-skor setiap belahan soal

Kemudian untuk menentukan kriteria reliabilitas soal, dan mengadakan interpretasi mengenai besarnya koefisien korelasi adalah sebagai berikut :

**Tabel 1.2 Interpretasi Koefisien Korelasi**

Besarnya nilai	Interpretasi
Antara 0,800 s/d 1,00	Sangat tinggi
Antara 0,600 s/d 0,800	Tinggi
Antara 0,400 s/d 0,600	Cukup
Antara 0,200 s/d 0,400	Rendah
Antara 0,00 s/d 0,200	Sangat rendah

Berdasarkan hasil uji reliabilitas variabel perilaku sosial pada teman dengan menggunakan rumus korelasi product moment angka kasar dan

dimasukan dalam rumus *SpearmanBrown* diperoleh  $t_{hitung}=0,945$  sehingga angket tersebut masuk dalam kategori antara 0,800 sampai dengan 1,00 atau dapat dikatakan mempunyai reliabilitas sangat tinggi.

#### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah metode analisis data menggunakan teknik TS atau *Pre-test and Post -test Group*. Data yang telah diperoleh dari sampel kemudian dianalisis pada sampel

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **Deskripsi Data Hasil Angket Perilaku Sosial Pada Teman Sebelum Pemberian Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan**

Berdasarkan hasil angket perilaku sosial pada teman sebelum pemberian layanan informasi menggunakan media permainan pada siswa kelas VII yang menjadi sampel sejumlah 35 siswa di SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/201, diperoleh nilai tertinggi 115 dan terendah 76. Dari analisis data diperoleh nilai mean = 96,713 modus = 95,58 median = 96,312 dan standar deviasi = 9,440.

#### **Deskripsi Data Hasil Angket Perilaku Sosial Pada Teman Sesudah Pemberian Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan**

Hasil tabulasi data angket perilaku sosial pada teman siswa kelas VII yang menjadi sampel sebanyak 35 siswa SMP N 1 Colomadu diperoleh nilai tertinggi 119 dan nilai terendah 97. Dari analisis data diperoleh nilai mean = 106,428 median = 107,75 modus = 110,394 dan standar deviasi = 7,716.

#### **Pengujian Hipotesis**

Dari hasil analisis data tentang pengaruh layanan informasi dengan menggunakan media permainan terhadap peningkatan perilaku sosial pada teman siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu tahun pelajaran 2018/2019 yang dianalisis menggunakan rumus t-test diperoleh hasil nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5,908 (lihat lampiran 14) kemudian nilai  $t_{hitung}$  tersebut dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  pada d.b =  $(N-1) = 35-1 = 34$  yang menunjukkan taraf signifikansi 5% = 2,034.

Dapat disimpulkan bahwa hasil  $t_{hitung}$  lebih besar dari taraf signifikansi 5% = 2,034.

Berdasarkan analisis data diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil hipotesis nihil (Ho) yang menyatakan “Tidak Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019” ditolak dan Hipotesis Kerja /Alternatif (Ha) yang diajukan menyatakan “Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019”

Diterima kebenarannya, pada taraf signifikansi 5%.

### **Pembahasan Hasil Analisis Data**

Berdasarkan hasil uji hipotesis diatas dapat diterima dengan baik, Hipotesis Nihil (Ho) yang menyatakan “Tidak Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019” ditolak dan Hipotesis Kerja /Alternatif (Ha) yang diajukan menyatakan “Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019”

Diterima kebenarannya, pada taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian ini dapat dijelaskan bahwa layanan informasi menggunakan media permainan memberi peran penting dalam peningkatan perilaku sosial pada teman siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu.

Pada penelitian ini populasi yang di ambil adalah semua siswa kelas VII dimana satu kelas diantaranya yaitu kelas VII F digunakan sebagai uji coba angket dan setiap kelas diambil sampel sesuai dengan porsinya kemudian dijadikan sebagai sampel penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku sosial pada teman siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu tahun pelajaran 2018/2019 melalui layanan informasi menggunakan media permainan. Berdasarkan pengamatan awal, siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu masih sering bersikap acuh terhadap teman, tidak peduli dengan keadaan teman, kurang bisa berbagi sesuatu yang dimilikinya dengan teman, serta siswa dalam perkembangan sosialnya belum optimal, terkadang masih bersikap kurang sopan dengan orang yang lebih tua. Terlihat dari beberapa siswa sering mengejek teman yang mengalami kesusahan, tidak mau berteman dengan siswa yang kurang aktif, dan sering mentertawakan teman yang tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru ataupun teman yang sedang terjatuh. Dalam hal ini menunjukkan bahwa perilaku sosial pada teman perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perilaku sosial pada teman diantaranya memberikan layanan informasi menggunakan media permainan tentang bagaimana berperilaku dengan baik dilingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat, mampu mengoptimalkan perkembangan sosialnya dengan baik. Dimana siswa bisa menghargai satu sama lain, mau berbagi apa yang dimilikinya kepada teman yang membutuhkan, saling tolong menolong dan bisa bekerja sama dengan baik dalam sebuah tim, sehingga dalam perkembangan sosial siswa dapat berkembang dengan optimal.

### **Keterbatasan penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangannya antara lain: 1) Keterbatasan dalam waktu, menyebabkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan waktu yang singkat, sehingga kurang maksimal dalam penggunaan metode untuk memperoleh data yang digunakan dalam penelitian ini. 2) Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini hanya bersifat statistik, sehingga hasil analisis yang diperoleh dalam bentuk nilai atau angka. 3) Dalam penelitian ini hanya ditujukan pada siswa kelas VII SMP

N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019 dan tidak berlaku pada sekolah lain yang memiliki situasi dan kondisi yang berbeda dalam permasalahannya.

### **KESIMPULAN DAN SARAN Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan rumus *t-test* pengaruh layanan informasi dengan menggunakan media permainan terhadap peningkatan perilaku sosial pada teman siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019 diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar  $=5,908$ . Kemudian nilai  $t_{hitung}$  tersebut dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  pada  $d.b = (N-1) = 35-1 = 34$  yang menunjukkan taraf signifikansi  $5\% = 2,034$ . Dapat disimpulkan bahwa hasil  $t_{hitung} = 5,908$  lebih besar dari taraf signifikansi  $5\% = 2,034$  dengan demikian hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang menyatakan “Tidak Ada Pengaruh Layanan Dengan Informasi Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019” ditolak dan Hipotesis Kerja / Alternatif ( $H_a$ ) yang diajukan menyatakan “Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019” diterima kebenarannya, pada taraf signifikansi  $5\%$ .

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

#### 1. Kepada Kepala Sekolah

Pihak sekolah dan guru BK hendaknya bekerja sama untuk meningkatkan perilaku sosial siswa dengan menambah jam layanan bimbingan dan konseling, sehingga dalam perkembangan sosial siswa dapat berkembang secara optimal dan permasalahan mengenai perilaku sosial siswa dapat diminimalisir.

#### 2. Kepada Guru BK

Hendaknya guru BK bisa meningkatkan layanan informasi kepada siswa mengenai perilaku sosial, sehingga permasalahan yang dihadapi oleh siswa dapat terselesaikan dengan baik dan perilaku sosial pada teman dapat meningkat.

#### 3. Kepada Siswa

Hendaknya siswa lebih aktif dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling agar dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi serta mampu mencegah permasalahan yang akan datang.

#### 4. Kepada Orang Tua Siswa

Diharapkan orang tua siswa memberikan dukungan mengenai pelaksanaan layanan informasi di sekolah dengan mendampingi dan mengarahkan putra-putrinya dalam meningkatkan perilaku sosial serta dapat berperan penting dalam perkembangan perilaku sosial siswa.

### **Daftar Pustaka**

Ahmad Susanto. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Cholod Narbuko & Abu Achmadi. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT Bumi Aksara

Euis Kurniati. 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta : Kencana Prenada media Group

Iman Gunawan. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara

Lydia Ersta K.2010.*Bimbingan dan Konseling Belajar*.Surakarta:FKIP Universitas Slamet Riyadi Surakarta

Mochamad Nursalim. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Akademia Permata

Sudaryono.2018. *Metodologi Penelitian*.Depok : Rajawali Pers

Sumadi Suryabrata.2009. *Metodologi Penelitian*.Jakarta:Grafindo Persada.PT Raja

Sugiyono.2015.*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.Bandung: Alfabeta.2017.*Metode Penelitian Kombinasi (MixedMethods)*.Bandung:Alfabeta

SuharsimiArikunto.1993.*Prosedur penelitian*. Jakarta: Bina Aksara. 2013.*Prosedur Penelitia*. Jakarta :PT Rineka Cipta

Wawan.A& Dewi M. 2014.*Teori dan Pengukuran Pengetahuan,Sikap,DanPerilaku Manusia*. Yogyakarta:Nuha Medika