

BAB III METODE PENELITIAN

Bab tiga menguraikan penelitian efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan yang terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

A. Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Frankel *et al.* (1993) menyatakan penelitian eksperimen semu adalah penelitian yang melihat pengaruh-pengaruh dari variabel bebas terhadap satu atau lebih variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang spesifik, menggunakan pertanyaan yang sempit dan menggunakan perhitungan statistik (Creswell, 2008, hlm. 46).

Desain yang digunakan dalam penelitian adalah *pretest-posttest control group design*. Visual desain penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1.

Gambar 3.1
Pretest Posttest Control Group Design



(Creswell, 2012, hlm. 316)

B. Partisipan, Populasi dan Sampel Penelitian

Partisipan penelitian adalah remaja awal yang berada pada tahap pubertas. Pada tahap pubertas terjadi perkembangan fisik, sosial dan psikologis yang cepat, singkat dan tumpang tindih. Periode pubertas terjadi dalam rentang usia 11-15 tahun pada remaja perempuan dan 12-16 tahun pada remaja laki-laki. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 15 Bandung. Secara

Resty Putri Risya, 2014

PENINGKATAN KEMATANGAN HUBUNGAN TEMAN SEBAYA MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN

Universitas Pendidikan Indonesia | \.upi.edu perpustakaan.upi.edu

spesifik, teknik sampling yang digunakan adalah teknik *non-probabilitas*, setiap sampel tidak memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih yakni dengan menggunakan pengambilan sampel secara bertujuan (*purposive sampling*). Pengambilan sampel pada penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* dilakukan atas dasar pertimbangan peneliti yang menganggap unsur-unsur yang dikehendaki telah ada dalam anggota sampel yang diambil. Sampel penelitian adalah 30 orang siswa yang memiliki tingkat kematangan paling rendah yang dipisah menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Populasi dalam penelitian ditentukan menurut kriteria sebagai berikut.

- a. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 15 Bandung Tahun Ajaran 2014/2015.
- b. Dari hasil wawancara dengan beberapa orang guru yang mengajar di kelas VII SMP Negeri 15 Bandung didapatkan data perilaku beberapa siswa yang tidak membaur dengan teman sebaya.
- c. Dilihat dari gambaran perilaku siswa SMP Negeri 15 Bandung pada saat di dalam dan di luar kelas.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan ialah angket tingkat kematangan hubungan teman sebaya. Angket kematangan hubungan teman sebaya disusun berdasarkan definisi operasional variabel sebagai berikut.

1. Kematangan Hubungan Teman Sebaya

Hubungan teman sebaya merupakan salah satu kompetensi sosial (Blumberg, 2007, hlm. 177). Kompetensi sosial diartikan sebagai konsep multidimensional yang kompleks mencakup seperangkat keterampilan sosial, emosional, kognitif dan perilaku yang dibutuhkan untuk mencapai adaptasi sosial yang sukses. Kompetensi sosial mencerminkan adanya kemampuan memahami situasi dari perspektif orang lain, belajar dari pengalaman dan menerapkan pembelajaran tersebut untuk perubahan dalam interaksi sosial (Semrud & Clikeman, 2007, hlm. 6). Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, teman sebaya diartikan sebagai kawan, sahabat atau orang yang sama-sama bekerja atau

berbuat. Menurut Santrock, 2001, hlm. 398 kawan-kawan sebaya adalah anak-anak atau remaja yang memiliki usia atau tingkat kematangan yang kurang lebih sama.

Kematangan hubungan teman sebaya yang dimaksud dalam penelitian adalah seperangkat keterampilan sosial, emosional, kognitif dan perilaku yang dibutuhkan remaja untuk bergaul dengan remaja yang memiliki usia atau tingkat kematangan yang kurang lebih sama agar mencapai adaptasi sosial yang sukses, memahami situasi dari perspektif teman sebaya, dan belajar dari pengalaman serta menerapkan pembelajaran tersebut untuk perubahan dalam interaksi sosial dengan teman sebaya.

Kematangan hubungan teman sebaya dalam penelitian dibagi menjadi dua aspek hubungan teman sebaya, sebagai berikut.

- 1) Kemampuan membina hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya, dengan indikator sebagai berikut.
 - a. Memiliki sahabat atau teman dekat
 - b. Dipercaya oleh teman sekelompok dalam posisi tanggung jawab tertentu
 - c. Mampu menyesuaikan diri dengan teman sebaya
 - d. Mampu meluangkan waktu untuk berinteraksi dengan teman sebaya
 - e. Berpartisipasi dalam acara-acara teman sebaya
 - f. Mampu bekerjasama dengan teman-teman dan menyampaikan pandangan kepada teman-teman
 - g. Mampu memberikan penghargaan kepada lawan atau saingan
- 2) Kemampuan melaksanakan peran sosial sesuai dengan jenis kelamin dalam kelompok teman sebaya, dengan indikator sebagai berikut.
 - a. Mengikuti acara-acara yang diadakan kelompok yang beragam jenis kelamin
 - b. Menerima lawan jenis dalam kelompok teman sebaya
 - c. Mengetahui dan memahami peran sosial sesuai jenis kelamin
 - d. Punya minat untuk mempersiapkan diri dalam suatu pekerjaan yang sesuai dengan jenis kelaminnya
 - e. Menampilkan diri sesuai dengan jenis kelamin

2. Bimbingan Kelompok Teknik Permainan

Layanan bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok dalam upaya pengembangan wawasan, sikap dan/atau keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya mengembangkan pribadi. Penelitian menggunakan teknik permainan, yaitu proses pemberian layanan tersebut dilaksanakan dalam permainan kelompok yang melibatkan perubahan kognitif, afektif, dan kemampuan interpersonal (Rusmana, 2009, hlm. 13-17). Permainan merupakan cara untuk memperoleh pengetahuan. Permainan akan menumbuhkan eksplorasi, melatih imajinasi, memberikan peluang untuk berinteraksi dengan teman sebaya, mengembangkan kemampuan berbahasa, kata-kata, serta membuat proses belajar menjadi menyenangkan.

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dalam penelitian didefinisikan sebagai proses pemberian bantuan kepada konseli dalam suasana kelompok melalui tahap pembentukan kelompok, tahap transisi, tahap kerja dan tahap terminasi serta dilaksanakan dalam suasana permainan yang melibatkan hubungan interpersonal, emosional dan interaksi dengan teman sebaya.

Instrumen yang digunakan ialah angket tingkat kematangan hubungan teman sebaya remaja yang dirancang berdasarkan definisi operasional variabel yang sesuai dengan fokus penelitian. Skala yang digunakan dalam pengukuran ialah *rating scale* dengan skala empat. Responden diharapkan memilih salah satu dari setiap pernyataan yakni: Sangat Tidak Sesuai (STS), Tidak Sesuai (TS), Sesuai (S) dan Sangat Sesuai (SS). Setiap alternatif pilihan respon mengandung arti dan nilai skor. Angket sebagai alat pengumpul data yang dipergunakan akan diuji melalui beberapa tahap pengujian yaitu uji kelayakan instrument, uji keterbacaan item, uji validitas dan reliabilitas.

1. Uji Kelayakan Instrumen

Sebelum instrumen diuji coba, terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan instrumen melalui penimbangan pakar (*judgement*). Uji kelayakan instrumen bertujuan mengetahui tingkat kelayakan instrumen dari segi bahasa, konstruk, dan konten. Uji kelayakan instrumen dilakukan oleh dosen pembimbing tesis yang berkompeten dan memahami fokus kajian penelitian. Masukan dari dosen pembimbing dijadikan landasan dalam penyempurnaan alat pengumpul data yang dibuat. Masukan dari dosen pembimbing terdiri dari pengurangan 20 item pernyataan yang dirasa tumpang tindih dengan pernyataan yang lain, penambahan enam item yang dirasa belum mewakili indikator dan perubahan redaksi pernyataan pada delapan item agar lebih ringkas dan dapat dimengerti oleh peserta didik.

2. Uji Keterbacaan Item

Uji keterbacaan item dilaksanakan kepada sampel setara, yaitu peserta didik yang memiliki karakteristik yang hampir mendekati sama dengan peserta didik yang akan diuji cobakan. Uji keterbacaan dimaksudkan untuk mengukur keterbacaan instrumen oleh responden. Melalui uji keterbacaan dapat diketahui redaksi kata yang sulit dipahami oleh responden sehingga dapat diperbaiki. Uji keterbacaan item dilakukan agar angket dapat dipahami oleh semua peserta didik sesuai dengan maksud penelitian. Berdasarkan hasil uji keterbacaan didapatkan hasil bahwa peserta didik kurang memahami kata-kata *intensif*, *menimpali* dan *bercengkrama*. Untuk memudahkan peserta didik mengerti makna dari pernyataan, kata *intensif* diganti menjadi *sering*, kata *menimpali* diganti dengan *mengikuti dan menyambung* serta kata *bercengkrama* diganti dengan *mengobrol*.

3. Pengujian Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas Butir Item

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kesahihan. Instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Semakin tinggi nilai validasi soal menunjukkan semakin valid yang akan digunakan.

Untuk menguji tingkat validitas instrument penelitian digunakan teknik analisis Koefisien Korelasi Produk Momen Pearson (*Pearson Product-Moment Corelation Coeficient*) yang menghasilkan 21 item valid dari 31 item total yang diuji validitas. Item yang valid merupakan item dengan nomor 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 17, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 30, 31 yang totalnya berjumlah 21 item. Sedangkan sepuluh item yang tidak valid terdiri atas item nomor 1, 5, 10, 13, 16, 18, 19, 21, 27, 28.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas suatu penelitian menunjukkan instrumen yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data karena memberikan data dengan *ajeg* sesuai dengan kenyataan. Hasil pengolahan data menggunakan program SPSS 17.0 *for windows* untuk mencari nilai reliabilitas mendapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 3.1
Hasil Uji Reliabilitas Statistik

Cronbach's Alpha	N of Items
.845	21

Hasil uji coba instrumen diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,845. dengan tingkat kepercayaan 95%, artinya tingkat korelasi atau derajat keterandalan sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan sudah baik dan dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data.

Kisi-kisi instrument setelah dilakukan uji kelayakan, uji keterbacaan, uji validitas dan reliabilitas adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Kematangan Hubungan Teman Sebaya Setelah Uji Coba

Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
Kemampuan membina hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya	Memiliki sahabat atau teman dekat	1	1
	Dipercaya oleh teman sekelompok dalam posisi tanggung jawab tertentu	2, 3	2
	Mampu menyesuaikan diri dengan teman sebaya	4, 5	2
	Mampu meluangkan waktu untuk berinteraksi	6, 7	2

Resty Putri Risya, 2014

PENINGKATAN KEMATANGAN HUBUNGAN TEMAN SEBAYA MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN

Universitas Pendidikan Indonesia | \.upi.edu perpustakaan.upi.edu

	dengan teman sebaya		
	Berpartisipasi dalam acara-acara teman sebaya	8, 9	2
	Mampu bekerjasama dengan teman-teman dan menyampaikan pandangan kepada teman-teman	10, 11	2
	Mampu memberikan penghargaan kepada lawan atau saingan	12	1
Kemampuan melaksanakan peran sosial sesuai dengan jenis kelamin dalam kelompok teman sebaya	Mengikuti acara-acara yang diadakan kelompok yang beragam jenis kelamin	13	1
	Menerima lawan jenis dalam kelompok teman sebaya	14, 15	2
	Mengetahui dan memahami peran sosial sesuai jenis kelamin	16, 17	2
	Punya minat untuk mempersiapkan diri dalam suatu pekerjaan yang sesuai dengan jenis kelaminnya	18	1
	Menampilkan diri sesuai dengan jenis kelamin	19, 20, 21	3

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan berdasarkan prosedur penelitian kuasi yang dilaksanakan dalam tahapan sebagai berikut.

1. Pengumpulan data dalam rangka studi pendahuluan dengan mengobservasi kematangan hubungan teman sebaya peserta didik kelas VII SMP Negeri 15 Bandung.
2. Pelaksanaan *pretest* dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan pengumpulan data untuk mengungkapkan kematangan hubungan teman sebaya.
3. Menetapkan sampel penelitian yang mendapat hasil tingkat pencapaian terendah. 30 orang dengan pencapaian terendah akan diambil menjadi sampel penelitian dengan pembagian 15 orang dari populasi yang mendapatkan tingkat pencapaian terendah menjadi kelas eksperimen, dan 15 orang menjadi kelas kontrol.
4. Penyusunan program bimbingan kelompok teknik permainan untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 15 Bandung, yang kemudian dipertimbangkan oleh para pakar dari Prodi Bimbingan dan Konseling untuk menghasilkan layanan bimbingan yang layak. Program bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan kematangan hubungan teman sebaya yang telah dipertimbangkan pakar adalah sebagai berikut.

LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KEMATANGAN HUBUNGAN TEMAN SEBAYA

1. Rasional

Salah satu tugas perkembangan yang harus dikuasai oleh remaja adalah tugas yang berhubungan dengan perkembangan sosial. Menurut Hurlock (2006, hlm. 213)

salah satu tugas perkembangan masa remaja tersulit adalah yang berhubungan dengan penyesuaian sosial, remaja harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis dalam hubungan yang sebelumnya belum pernah ada dan harus menyesuaikan dengan orang dewasa di luar lingkungan keluarga dan sekolah.

Remaja diharapkan memiliki hubungan sosial yang matang dengan teman sebaya dalam kelompok-kelompok, dan remaja harus mendapat penerimaan dalam hubungan sosial. Tanpa penerimaan sosial akan timbul gangguan-gangguan psikis dan sosial.

Perubahan kehidupan sosial remaja merupakan aspek penting pendukung saat individu beranjak dewasa. Remaja belum sepenuhnya menguasai fungsi fisik, psikis, perkembangan sosial dan kepribadiannya dengan sempurna. Dilain sisi remaja mempunyai kecenderungan untuk melepaskan diri serta menuntut kemandirian dari orang tua. Matangnya organ reproduksi menyebabkan peningkatan hormon Androgen dan Testosterone bagi remaja pria serta hormon Estrogen dan Progesterone bagi remaja wanita (Sarwono, 2007, hlm. 57). Hormon Androgen, Testosteron, Estrogen dan Progesteron merupakan hormon utama bagi perkembangan seksual remaja. Perkembangan hormon seksual menyebabkan remaja memiliki ketertarikan kepada lawan jenis. Remaja mulai mengenal batasan hubungan antara pria dan wanita yang belum dipahami ketika masa kanak-kanak.

Tugas perkembangan masa remaja dalam mencapai hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya dan menerima peran sosial sebagai pria dan wanita, menyebabkan remaja berusaha untuk menempatkan diri sesuai dengan peran sosialnya. Untuk mencapai peran sosial, remaja mulai memahami bahwa peran sosial yang dimiliki oleh masing-masing individu dalam masyarakat akan sesuai

dengan peran gender masing-masing. Perkembangan pada masa remaja mengakibatkan perubahan dalam perkembangan sosial remaja. Pada masa kanak-kanak telah terdapat hubungan yang erat antara anak-anak yang sebaya, ditandai dengan munculnya kelompok-kelompok anak, perkumpulan bermain bersama dan aktivitas lainnya. Remaja mengalami perkembangan ciri-ciri seksual primer dan sekunder pada masa pubertas atau awal remaja. Setelah mengalami perkembangan seksual primer dan sekunder, remaja menerima peran sosial sebagai pria dan wanita sebagai jenis kelaminnya.

Perkembangan kematangan hubungan dengan teman sebaya berdampak besar terhadap pergaulan remaja dengan lawan jenis. Remaja lebih diterima di lingkungan jika dapat memerankan peran sosial secara tepat. Sebaliknya, remaja yang tidak tepat memerankan peran sosial cenderung terasingkan bahkan menjadi bahan olok-olokan teman sebaya (Carothers, Barkowski & Whitman, 2006, hlm. 24).

Hubungan teman sebaya sangat mempengaruhi perkembangan dan perilaku antisosial pada remaja, begitu juga hubungan dengan teman dekat (Pedersen *et al.*, 2007, hlm. 4). Remaja cenderung saling mendukung teman sebayanya dalam mengembangkan perilaku menyimpang, baik melalui perkataan yang kasar dan tindakan yang tidak baik. Hubungan persahabatan yang positif dapat menurunkan perilaku menyimpang dalam hubungan teman sebaya. Faktor-faktor yang berkontribusi menciptakan persahabatan yang sukses memberikan batasan bagi perilaku antisosial dalam lingkup persahabatan. Kualitas persahabatan sukses akan menjadi dasar bagi perkembangan remaja untuk memahami hal-hal abstrak yang dapat ditemui dalam hubungan persahabatan antar lawan jenis pada usia remaja.

Merrel dan Walker (2004 hlm. 8) mengemukakan perilaku anti sosial merupakan indikator penyesuaian sosial yang menyimpang dalam konteks teman sebaya yang menyimpang (*juvenile delinquency*) seperti mencuri, bolos dari sekolah, *free sex*, *vandalism* (perusakan), serangan agresif yang mengarah pada kematian, mengkonsumsi minuman keras atau obat-obatan terlarang, berpakaian tidak senonoh dan tawuran (kekerasan berkelompok/geng).

Pada penelitian Rosidah (2012) telah diteliti penerapan program bimbingan kelompok untuk meningkatkan penyesuaian diri remaja. Hasil penelitian memperlihatkan pemberian layanan *curative* dapat meningkatkan penyesuaian diri remaja kearah yang lebih baik. Remaja yang memiliki penyesuaian diri yang baik juga tetap membutuhkan pemeliharaan agar tidak terjadi penyimpangan penyesuaian diri.

Ahman, dkk. (1998) melakukan penelitian mengenai efektivitas bermain peran sebagai model bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak berkemampuan unggul. Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data mengenai tes kemampuan akademik, pemeriksaan psikologis dan sosiometri serta studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan model bermain peran efektif untuk dijadikan model bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak berkemampuan unggul.

Solehuddin, dkk. (1997) menyatakan meski tidak berorientasi kepemenerolehan tujuan tertentu, guru mempercayai kalau bermain memberikan kontribusi positif dalam pertumbuhan fisik, perilaku motorik dan perkembangan sosial, aktivitas anak. Guru percaya bermain memiliki nilai positif bagi perkembangan kognisi dan kesiapan belajar siswa.

Salah satu alternatif pencegahan dalam penanganan masalah penyesuaian diri yang bersumber dari ketidakmatangan hubungan dengan teman sebaya adalah dengan adanya bimbingan di sekolah. Salah satu bimbingan yang dapat diberikan adalah bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok membantu siswa yang mengalami kesulitan bergaul dengan teman sebaya ataupun siswa yang kesulitan memerankan peran sosial sebagai pria ataupun wanita. Bimbingan kelompok merupakan salah satu sarana pengontrol sikap dan perilaku siswa di sekolah dalam interaksi dengan teman sebaya agar siswa bergaul secara lebih bertanggung jawab, memiliki pola interaksi yang sehat dengan teman sebaya dan sesuai dengan nilai serta norma yang berlaku di masyarakat.

Bimbingan kelompok merupakan salah satu bagian dari bimbingan dan konseling secara umum. Bimbingan dan konseling merupakan upaya pendidikan yang fokus membantu pengembangan domain afektif, seperti pengembangan

nilai, sikap minat, motivasi, emosi, apresiasi dan lainnya. Focus penelitian adalah kebutuhan siswa akan bimbingan perkembangan sosial. Bimbingan dan konseling pribadi sosial (Nurihsan, 2006, hlm. 11) merupakan upaya yang membantu siswa menghadapi dan memecahkan masalah sosial pribadi. Caranya yaitu dengan menciptakan lingkungan interaksi pendidikan yang kondusif, mengembangkan sistem pemahaman diri dan sikap yang positif, serta mengembangkan keterampilan sosial pribadi yang tepat. Kematangan hubungan dengan teman sebaya merupakan salah satu tugas perkembangan pribadi dan sosial. Menurut Yusuf (2006, hlm. 73) perkembangan masa remaja bidang pribadi sosial dari arah belum memiliki kesadaran akan perubahan seksualnya menuju penerimaan identitas seksual sebagai pria dan wanita, mempunyai perhatian terhadap jenis kelamin yang berbeda dan mulai memilih beberapa teman tertentu.

Bimbingan kelompok membantu mengembangkan keterampilan sosial siswa agar memiliki kematangan hubungan dengan teman sebaya serta menjunjung tinggi nilai-nilai moral yang berlaku. Siswa diberikan bekal mengenai bentuk perilaku hubungan dengan teman sebaya yang sehat, baik secara fisik maupun secara sosial. Salah satu teknik bimbingan kelompok yang dapat digunakan adalah teknik permainan. Teknik permainan efektif untuk membangun hubungan baik antara konselor dengan konseli, maupun antar konseli (anggota kelompok). Teknik permainan efektif untuk menggali informasi mengenai perasaan dan perilaku anggota kelompok (Rasmussen & Cunningham, 1995).

2. Tujuan

Tujuan umum layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan adalah meningkatkan kematangan hubungan teman sebaya bagi remaja. Tujuan khusus bimbingan kelompok dengan teknik permainan adalah meningkatkan kemampuan membina hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya dan meningkatkan kemampuan melaksanakan peran sosial sesuai dengan jenis kelamin dalam kelompok teman sebaya.

3. Asumsi

- a) Pada masa remaja berkembang “*social cognition*” yaitu kemampuan memahami orang lain. Kemampuan ini mendorong remaja untuk menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya (Yusuf, 2009, hlm. 13)
- b) Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh orang tua dan pendidik dalam memberikan pemahaman yang tepat tentang hubungan sosial dengan teman sebaya adalah dengan memberikan situasi yang mendukung, mendengarkan pendapat remaja, memberikan kesempatan untuk bersosialisasi dengan teman sebaya (Bellavance, 2014, hlm. 4). Situasi yang mendukung terangkum dalam permainan yang diberikan dalam bimbingan kelompok.
- c) Bimbingan kelompok merupakan layanan yang amat baik untuk mengembangkan kemampuan pribadi, pencegahan dan penanganan konflik-konflik pribadi dan pemecahan masalah (Natawijaya, 1987).
- d) Teknik permainan yang diterapkan pada bimbingan kelompok berpengaruh pada perilaku sosial. Dalam bermain siswa melatih pengendalian diri yang merupakan suatu prasyarat untuk dapat berperilaku sosial yang positif (Vgotsky dalam Solehuddin, 2004).
- e) Bimbingan kelompok efektif meningkatkan penyesuaian diri siswa kearah yang lebih baik (Rosidah, 2012).

4. Fokus Perkembangan Kompetensi

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan berfokus pada aspek kemampuan membina hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya dan aspek kemampuan melaksanakan peran sosial sesuai dengan jenis kelamin dalam kelompok teman sebaya.

Berdasarkan hasil pengolahan data, fokus pengembangan kompetensi pada beberapa indikator masih dibawah rata-rata. Adapun indikator yang dikembangkan sebagai berikut.

- 1) Kemampuan membina hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya, dengan indikator:
 - a. Dipercaya oleh teman sekelompok dalam posisi tanggung jawab tertentu
 - b. Mampu menyesuaikan diri dengan teman sebaya

- c. Mampu meluangkan waktu untuk berinteraksi dengan teman sebaya
 - d. Berpartisipasi dalam acara-acara teman sebaya
 - e. Mampu bekerjasama dengan teman-teman dan menyampaikan pandangan kepada teman-teman
- 2) Kemampuan melaksanakan peran sosial sesuai dengan jenis kelamin dalam kelompok teman sebaya, dengan indikator:
- a. Mengikuti acara-acara yang diadakan kelompok yang beragam jenis kelamin
 - b. Menerima lawan jenis dalam kelompok teman sebaya
 - c. Punya minat untuk mempersiapkan diri dalam suatu pekerjaan yang sesuai dengan jenis kelaminnya

Berdasarkan indikator yang menjadi fokus perkembangan kompetensi yang dikembangkan, berikut rencana kegiatan pengembangan bimbingan kelompok dengan teknik permainan yang dilaksanakan.

Tabel
Rencana Kegiatan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan
untuk Meningkatkan Kematangan Hubungan Teman Sebaya

Tujuan	Indikator	Nama Permainan	Jenis Permainan	Waktu	Sarana
Siswa mampu bekerjasama dan menyampaikan pandangan kepada teman sebaya	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mengungkapkan pendapat pribadi • Siswa dapat menerima pendapat teman • Siswa dapat bekerja tanpa kesulitan di dalam kelompok 	Empat Sahabat	Permainan Sosial	30 Menit	Kursi, papan nama, laptop dan infocus
Siswa mampu dipercaya oleh teman sekelompok dalam posisi tanggung jawab tertentu	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menyelesaikan tanggung jawab dengan tuntas • Siswa dapat mengatur diri sendiri dan teman dalam menyelesaikan tugas kelompok • Siswa dapat bekerjasama dan berkolaborasi dengan teman dalam menyelesaikan tugas kelompok 	“Si Buta Menggambar”	Permainan Sensori motor (praktis)	45 menit	Ruang Kelas, Alat Tulis (Spidol), dan Penutup Mata
Siswa mampu menyesuaikan diri dengan teman sebaya	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menimpali obrolan teman sebaya. • Siswa dapat berinteraksi dengan teman sebaya tanpa kesulitan 	Kapal Hola-hola (Dilema Moral)	Permainan Simbolis	30 menit	Skrip cerita
Siswa mampu berpartisipasi dalam acara teman sebaya	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mengikuti kegiatan acara teman sebaya. • Siswa dapat terlibat dalam suatu kegiatan yang baru dengan teman sebaya. • Siswa dapat memberikan 	Pilih posisimu	Permainan Simbolis	30 menit	Kartu/papan nama

Tujuan	Indikator	Nama Permainan	Jenis Permainan	Waktu	Sarana
	kontribusi positif dalam acara yang diadakan teman sebaya.				
Siswa mampu mengikuti acara yang diadakan kelompok yang beragam jenis kelamin	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat terlibat dalam suatu kegiatan yang baru dengan teman beragam jenis kelamin Siswa memiliki keinginan mengikuti kegiatan yang diadakan teman beragam jenis kelamin 	Liburan Yuk	Permainan Konstruktif	30 menit	Kartu/Papan nama
Siswa mampu meluangkan waktu untuk berinteraksi dengan teman sebaya	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat memulai komunikasi yang efektif dengan teman sebaya. Siswa dapat memberi perhatian kepada teman sebaya 	“Tanya yuk...”	Permainan Sosial	30 menit	Laptop, sound system (lagu instrumen)
Siswa menerima lawan jenis dalam kelompok teman sebaya	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat bekerja sama dengan teman lawan jenis dalam kelompok Siswa dapat berkomunikasi dengan efektif dengan teman lawan jenis dalam kelompok teman sebaya 	Sarang Korek Api	<i>Games</i>	30 menit	Korek api, botol kosong, bola pingpong
Siswa memiliki minat untuk mempersiapkan diri dalam suatu pekerjaan yang sesuai dengan jenis kelamin	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat menentukan pekerjaan yang sesuai dengan dengan kelamin. Siswa dapat mendeskripsikan pekerjaan yang disukai sesuai dengan jenis kelamin. 	Mencocokan Minat Pekerjaan	Permainan Simbolis	30 menit	Gambar sesuai pekerjaan, pulpen dan kertas HVS

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan terdiri dari tiga tahap. Tahap awal, berfokus pada mengakrabkan antar siswa dan meleburkan suasana (*ice breaking*). Setelah *ice breaking* akan diberikan stimulasi berupa pertanyaan-pertanyaan untuk mengeksplorasi pengetahuan siswa, cerita, ilustrasi, pengalaman pribadi serta lembar kerja yang disesuaikan dengan indikator kematangan hubungan teman sebaya yang dikembangkan. Tahap inti, tahap ini disebut juga tahap kerja karena berfokus pada peningkatan kematangan hubungan teman sebaya. Pada tahap inti digunakan berbagai macam strategi yang digunakan yaitu *eksperiential*, sentuhan (*touching*), dan diskusi. Tahap akhir, terdapat dua kegiatan yaitu evaluasi dan generalisasi. Evaluasi berfokus pada eksplorasi yang dilakukan konselor melalui pertanyaan reflektif untuk mengetahui perasaan, pikiran, dan pengalaman siswa selama bereksperientasi dengan sebuah rekayasa pengalaman yang dikreasikan konselor. Kegiatan generalisasi fokus pada kegiatan siswa menerjemahkan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh selama bimbingan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

5. *Posttest* dilaksanakan setelah kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan selesai dilakukan.
6. Melakukan analisis data *pretest* dan *posttest*, kemudian membandingkan hasil pengukuran dengan menguji signifikansi untuk mengungkap keefektifan layanan bimbingan kelompok teknik permainan secara umum dan khusus dalam meningkatkan kematangan hubungan teman sebaya siswa.

E. Evaluasi dan Indikator Keberhasilan

Efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dilakukan melalui analisis kuantitatif berupa pengujian perbedaan skor kematangan hubungan teman sebaya antara siswa yang dijadikan kelompok eksperimen dengan siswa kelompok kontrol. Indikator keberhasilan dari layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan secara keseluruhan terlihat dari *self-evaluation* dan *planning* yang dilakukan pada akhir sesi treatment, sebagai berikut.

1. Siswa dapat mengungkapkan pendapat pribadi.
2. Siswa dapat menerima pendapat teman.

3. Siswa dapat bekerja tanpa kesulitan di dalam kelompok.
4. Siswa dapat menyelesaikan tanggung jawab dengan tuntas.
5. Siswa dapat mengatur diri sendiri dan teman dalam menyelesaikan tugas kelompok.
6. Siswa dapat bekerjasama dan berkolaborasi dengan teman dalam menyelesaikan tugas kelompok.
7. Siswa dapat memulai komunikasi untuk mengenali temannya.
8. Siswa dapat bekerjasama dengan teman sebaya.
9. Siswa dapat mengikuti kegiatan acara teman sebaya.
10. Siswa dapat terlibat dalam suatu kegiatan yang baru dengan teman sebaya.
11. Siswa memiliki keinginan mengikuti kegiatan yang diadakan teman.
12. Siswa dapat terlibat dalam suatu kegiatan yang baru dengan teman beragam jenis kelamin.
13. Siswa memiliki keinginan mengikuti kegiatan yang diadakan teman beragam jenis kelamin.
14. Siswa dapat memberi perhatian kepada teman sebaya.
15. Siswa dapat menjalin komunikasi yang efektif dengan teman sebaya.
16. Siswa dapat menemukan persamaan dan perbedaan dirinya dengan teman lain.
17. Siswa dapat bekerja sama dengan teman lawan jenis dalam kelompok.
18. Siswa dapat berkomunikasi dengan efektif dengan teman lawan jenis dalam kelompok teman sebaya.
19. Siswa dapat menentukan pekerjaan yang sesuai dengan dengan kelamin.
20. Siswa dapat mendeskripsikan pekerjaan yang disukai sesuai dengan jenis kelamin.

F. Analisis Data

Skor yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dianalisis dengan cara membandingkan dengan skor *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol.

Pengujian efektivitas layanan menggunakan desain kuasi eksperimen. Selanjutnya, untuk membuktikan hipotesis penelitian berupa pengujian efektivitas layanan digunakan teknik uji *U-Mann-Whitney*. Teknik analisis data statistik yang digunakan adalah statistika non-parametrik. Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut: bimbingan kelompok dengan teknik permainan efektif meningkatkan kematangan hubungan teman sebaya remaja. Dalam hipotesis bimbingan kelompok dengan teknik permainan sebagai *independent variable* dan Kematangan Hubungan

Teman Sebaya sebagai *dependent variable*. Pengujian hipotesis penelitian selanjutnya dijabarkan ke dalam hipotesis statistik sebagai berikut.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Kriteria pengujian, H_0 ditolak jika nilai signifikansi *U-Mann-Whitney* $p < 0.05$. Bimbingan kelompok dengan teknik permainan dinyatakan efektif untuk meningkatkan kematangan hubungan teman sebaya jika hasil uji *U-Mann-Whitney* menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dengan $p < 0.05$.