

MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL DENGAN TEMAN SEBAYA MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *SIMULATION GAMES*

Rahayu Mubarakah¹, Arri Handayani², Jumiati³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, 50232

³SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang, Jawa Tengah, 50242

Email: Rahayumubarakah2@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari peserta didik kelas X yang memiliki permasalahan interaksi sosial dengan teman sebaya terbukti dari hasil AKPD (Angket Kebutuhan Peserta Didik) menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang memiliki permasalahan sosial terlebih dalam hal interaksi sosial dengan teman sebaya di kelas X SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Simulation games* dalam meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya siswa kelas X SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan bimbingan dan konseling. Penelitian ini dirancang dalam dua siklus, siklus pertama bertujuan untuk mengukur sejauh mana peserta didik mampu meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya, sedangkan pada siklus II, masalah yang belum terselesaikan pada Siklus I akan diatasi, dengan mengacu pada hasil evaluasi dari tahap sebelumnya. Instrumen yang digunakan berupa skala likert, teknik analisis data menggunakan metode One Group Pretest-Posttest dan metode uji T-Test berpasangan. Hasil analisis data menggambarkan perubahan yang signifikan dalam tingkat interaksi sosial dengan teman sebaya peserta didik setelah mengikuti intervensi menggunakan metode One Group Pretest-Posttest. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat interaksi sosial peserta didik setelah mengikuti dua siklus. Peningkatan juga didukung oleh hasil analisis T-Test berpasangan. Hasil uji T-Test berpasangan menegaskan perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor pre-test dan post-test pada kedua siklus intervensi. Penelitian ini membuktikan efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* dapat meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya peserta didik kelas X SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang.

Kata kunci: Interaksi sosial dengan teman sebaya, bimbingan kelompok, *Simulation games*

ABSTRACT

This research was motivated by class X students who had problems with social interaction with peers, as evidenced by the results of the AKPD (Student Needs Questionnaire) showing that there are still many students who have social problems, especially in terms of social interaction with peers in class X of Sultan Agung Islamic High School 1 Semarang. The purpose of this study was to determine the effectiveness of group guidance services with *Simulation games* techniques in increasing social interaction with peers of grade X students of Sultan Agung Islamic High School 1 Semarang. This study used action research methods of guidance and counseling. This study is designed in two cycles, the first cycle aims to measure the extent to which learners are able to improve social interaction with peers, while in cycle II, unresolved problems in Cycle I will be addressed, with reference to the evaluation results from the previous stage. The instruments used are Likert scales, data analysis techniques using the One Group Pretest-Posttest method and paired T-Test test methods. The results of the data analysis illustrate significant changes in the level of social interaction with learners' peers after following the intervention using the One Group Pretest-Posttest method. There was a significant difference in the level of social interaction of students after following the two cycles. The improvement was also supported by the results of paired T-Test analysis. The paired T-Test results confirmed the significant difference between the average pre-test and post-test scores in both intervention cycles. This study proves the effectiveness of group guidance services with *simulation game* techniques can increase social interaction with peers of grade X students of Sultan Agung Islamic High School 1 Semarang.

Keywords: Social interaction with peers, group guidance, *Simulation games*

1. PENDAHULUAN

Manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial yang senantiasa berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, sehingga dapat dikatakan bahwa individu mempunyai ketergantungan dan saling membutuhkan satu dengan yang lainnya. Begitu pula dengan remaja, masa remaja ditandai dengan adanya perkembangan dari segi fisik, psikis, dan sosial.

Dalam konteks sosial, peserta didik adalah individu terlibat dalam situasi sosial, dimana terdapat hubungan antara manusia yang satu dengan manusia yang lain yang dapat saling mempengaruhi. Hubungan sosial dimulai dari tingkat yang sederhana yang didasari oleh kebutuhan yang sederhana. Semakin dewasa, kebutuhan manusia menjadi kompleks, dan dengan demikian tingkat hubungan sosial juga berkembang menjadi sangat kompleks. Pada jenjang perkembangan remaja, seorang remaja bukan saja memerlukan orang lain demi memenuhi kebutuhan pribadinya, tetapi untuk berpartisipasi dan berkontribusi memajukan kehidupan masyarakatnya.

Kelompok teman sebaya memegang peranan penting dalam kehidupan remaja. Remaja sangat ingin diterima dan dipandang sebagai anggota kelompok teman sebaya, baik di sekolah maupun di luar sekolah, oleh karenanya mereka cenderung bertingkah laku seperti kelompok teman sebayanya. Remaja mendapatkan pengakuan sebagai anggota kelompok baru yang ada dalam lingkungan sekitarnya melalui proses adaptasi. Remaja pun rela menganut kebiasaan-kebiasaan yang berlaku dalam suatu kelompok remaja. Setiap individu kebutuhan untuk dapat diterima merupakan suatu hal yang sangat mutlak sebagai makhluk sosial. Remaja merasa sangat menderita manakala suatu saat tidak diterima atau bahkan diasingkan oleh kelompok teman sebayanya. Penderitaannya akan lebih mendalam daripada tidak diterima oleh keluarganya sendiri. Kesulitan yang dialami peserta didik dalam menjalin hubungan sosial dengan teman sebayanya dapat menimbulkan masalah dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya

sehingga dapat mempengaruhi prestasinya di sekolah. Melihat masa remaja yang sangat potensial dan dapat berkembang kearah positif maupun negatif maka intervensi edukatif dalam bentuk pendidikan, bimbingan maupun pendampingan sangat diperlukan untuk mengarahkan perkembangan potensi remaja tersebut agar berkembang ke arah positif dan produktif

Pendidikan di sekolah bertujuan menghasilkan perubahan positif berupa tingkah laku dan sikap dalam diri remaja. Perkembangan pada masa remaja meliputi kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Masa remaja merupakan masa peralihan dari kanak-kanak, remaja hingga menuju dewasa dengan ditandainya emosi yang belum stabil. Belum matangnya kondisi fisik dan kognitif pada usia remaja menjadi fase yang rentan dan beresiko mendapatkan ancaman sosial sehingga menuntut remaja untuk memiliki ketahanan sebagai kemampuan bangkit dari situasi yang menekan. Remaja memiliki kebutuhan yang kuat untuk disukai dan diterima oleh teman sebayanya, oleh sebab itu remaja akan merasa senang apabila dapat diterima serta merasa tertekan dan cemas apabila diremehkan oleh teman sebayanya. Hal tersebut sesuai dengan tugas-tugas perkembangan peserta didik.

Menurut Soekanto dan Sulistiyowati (2014: 55-58) interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Berlangsungnya suatu proses interaksi didasarkan pada berbagai faktor, antarlain, faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi syarat, yaitu: adanya kontak sosial dan adanya komunikasi. Menurut Anggun (2021:164) interaksi sosial teman sebaya adalah hubungan timbal balik antara individu manusia dengan individu lainnya secara dinamis yang saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya, yang tentunya dengan kelompok usia yang rentan sama.

Penelitian lain ditunjukkan Erwin (2013) yang menjelaskan hasil di SMA N 1 Tanjung Bintang menunjukkan bahwa interaksi sosial peserta didik dengan teman sebaya dapat ditingkatkan menggunakan layanan bimbingan kelompok. Hal ini terbukti dari hasil pretest dan posttest yang diperoleh yang dianalisis. Sebelumnya di SMA N 1 Tanjung banyak peserta didik yang mengalami masalah interaksi sosial rendah.

Kenyataan yang ada di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang mempunyai permasalahan terkait interaksi sosial terbukti dari hasil yang AKPD (Analisis Kebutuhan Peserta Didik) yang distribusikan pada tanggal 25 Juli 2023 terdapat 3,12% (tinggi) memilih saya sukar bergaul dengan teman di sekolah dan terdapat 4,29% (tinggi) memilih butir soal saya kurang percaya diri. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang memiliki permasalahan sosial terlebih dalam hal interaksi sosial dengan teman sebaya di kelas X SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang, bergaul antar peserta didik yang menyebabkan kebanyakan peserta didik canggung dan sulit untuk memupuk rasa kepercayaan diri dalam berinteraksi sosial.

Selanjutnya didukung dengan hasil wawancara dengan peserta didik, mengungkapkan peserta didik merasa sulit dalam berteman dengan teman di sekolahnya, kurangnya bersosialisasi dengan teman di sekolahnya serta terdapat peserta didik yang tidak berani mengungkapkan pendapatnya di depan umum.

salah satu strategi layanan yang diterapkan dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik adalah layanan bimbingan kelompok. Melalui bimbingan kelompok ini dimungkinkan akan dapat membantu masalah peserta didik berkaitan dengan interaksi sosial yang kurang.

Menurut Tohirin (2015: 164), layanan bimbingan kelompok adalah suatu cara untuk memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (peserta didik) melalui kegiatan kelompok yang memanfaatkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan dan membahas topik-topik

umum atau topik-topik sosial. Secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (peserta didik) secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang terwujudnya tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal peserta didik.

Dengan menerapkan layanan bimbingan kelompok, hasil evaluasi peserta didik dapat diarahkan untuk mengikuti kegiatan diskusi kelompok, yang bertujuan untuk mendukung perkembangan optimal peserta didik. Kegiatan ini khususnya membantu melatih kemampuan berinteraksi berinteraksi. Dalam mengatasi masalah yang dihadapi oleh peserta didik dengan menggunakan teknik *Simulation games* dalam layanan bimbingan kelompok.

Menurut Yohardini dkk (2017: 37), bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik simulasi game merupakan salah satu cara untuk merefleksikan realitas kehidupan sehari-hari melalui suasana bermain dan dibuat untuk tujuan tertentu seperti untuk membantu peserta didik mempelajari pengalaman-pengalaman yang berkaitan aturan-aturan sosial.

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Simulation games* diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap interaksi sosial peserta didik dengan teman sebaya kelas X di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang, agar peserta didik dapat mempunyai interaksi yang baik dengan teman sebaya. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang "Meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya melalui layanan bimbingan dengan teknik teknik *Simulation games* peserta didik kelas X SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Tempat penelitian ini dilakukan adalah di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang. Partisipan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X-5 SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) sebagai pendekatan utama. Menurut Hidayat & Badrujaman, (2012) Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling adalah suatu proses evaluasi yang berfokus pada permasalahan yang terkait dengan pemberian layanan bimbingan di lingkungan kelas. Selanjutnya, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui rangkaian tindakan yang sesuai dengan konteks.

Desain penelitian ini mengadopsi langkah-langkah yang diambil dari model Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (Hidayat 2019). Model ini melibatkan serangkaian siklus yang meliputi beberapa tahap, seperti perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/monitoring, dan refleksi. Dalam kerangka penelitian ini, akan dilakukan dua siklus pelaksanaan tindakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Rencana penelitian ini dirancang dalam dua siklus. Siklus pertama, yaitu bertujuan untuk mengukur sejauh mana peserta didik mampu meningkatkan kemampuan interaksi dengan teman sebaya, dimulai dari level awal dan berlanjut hingga setelah dilakukan evaluasi pada Siklus I. Sedangkan pada Siklus II, masalah yang belum terselesaikan pada Siklus I akan diatasi, dengan mengacu pada hasil evaluasi dari tahap sebelumnya. Tahap pelaksanaan penelitian ini disesuaikan dengan temuan dan hasil evaluasi yang muncul dari Siklus I. Dengan demikian, Siklus II merupakan kelanjutan dari penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang muncul dan meningkatkan pengendalian diri peserta didik secara efektif.

Dalam penelitian ini, dilakukan pengumpulan data, yakni mengenai

interaksi sosial dengan teman sebaya yang dimiliki oleh peserta didik X SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang. Untuk mengukur variabel ini, digunakan skala likert dengan daftar pertanyaan tertutup sebagai jenis skala psikologis yang relevan. Skala likert merupakan alat pengukuran yang memungkinkan peneliti untuk mengukur pandangan dan sikap subjek terhadap pernyataan yang disajikan. Dalam penggunaan skala likert, opsi tertutup digunakan, di mana peneliti telah menentukan beberapa pilihan yang dapat dipilih oleh subjek. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman tentang sejauh mana subjek setuju atau tidak setuju terhadap pernyataan yang diberikan (Noor, 2011). Dalam konteks ini, skala likert yang digunakan telah dimodifikasi menjadi empat opsi pilihan, dengan tujuan untuk menghindari kecenderungan pemilihan opsi tengah. Modifikasi tersebut menghasilkan empat alternatif pilihan jawaban. Dalam Penelitian ini peneliti mengadopsi instrument penelitian dari (Rini, 2019) dengan reliabilitas 0,804.

Dalam penelitian ini, pengolahan data dilakukan dengan beberapa metode analisis yang telah dirancang. Pertama-tama, hasil skor dari instrumen pengukuran interaksi sosial dengan teman sebaya dikelompokkan ke dalam kategori-kategori yang relevan. Di samping itu, dilakukan analisis menggunakan metode One Group Pretest-Posttest untuk mengamati perubahan dalam tingkat peningkatan interaksi sosial dengan teman sebaya peserta didik.

Selanjutnya, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam, metode uji T-Test berpasangan digunakan. Uji ini bertujuan untuk membandingkan data yang diambil pada dua waktu yang berbeda dalam kelompok yang sama, yaitu sebelum dan sesudah intervensi dilakukan.

Berikut kategorisasi tingkat kemampuan interaksi sosial dengan teman sebaya peserta didik:

Tabel 1. Kategori Skor

Kategori	Kriteria
Tidak Mampu	$X < Mi - (2 \times SDi)$ $X < 47,5 - (2 \times 7)$ $X < 33,5$ (33)
Kurang Mampu	$Mi - (2 \times SDi) \leq X \leq (Mi)$ $47,5 - (2 \times 7) \leq X \leq (47,5)$ $33 < X \leq 47,5$ (48)
Mampu	$(Mi) < X \leq Mi + (2 \times SDi)$ $(47,5) < X \leq 47,5 + (14)$ $48 < X \leq 61,5$ (62)
Sangat Mampu	$X > Mi + (2 \times SDi)$ $X > 47,5 + (14)$ $X > 62$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan proses pengolahan data dengan memanfaatkan beragam metode analisis yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak intervensi terhadap peningkatan interaksi sosial dengan teman sebaya peserta didik. Metode analisis yang digunakan mencakup langkah deskripsi, pengelompokan skor hasil dari instrumen pengukuran interaksi sosial dengan teman sebaya kedalam kategori yang relevan, serta penerapan analisis One Group Pretest-Posttest dan uji T-Test berpasangan.

1) Kategorisasi Tingkat Interaksi Sosial Dengan Teman Sebaya

Dalam penelitian ini, data hasil dari instrumen pengukuran tingkat interaksi sosial dengan teman sebaya pada peserta didik dikelompokkan ke dalam kategori-kategori yang relevan. Langkah awal dalam analisis data ini bertujuan untuk mengkategorikan peserta didik ke dalam berbagai kelompok berdasarkan tingkat

interaksi sosial dengan teman sebaya. Proses ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola atau tren tertentu dalam data awal sebelum pelaksanaan intervensi. Penelitian ini mengklasifikasikan peserta didik menjadi berbagai kelompok berdasarkan tingkat interaksi sosial dengan teman sebaya yang mereka miliki, sebagaimana diuraikan di bawah ini:

Tabel 2. Kategorisasi Tingkat Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya

Kategori	Kriteria
Tidak Mampu	$X < Mi - (2 \times SDi)$ $X < 47,5 - (2 \times 7)$ $X < 33,5$ (33)
Kurang Mampu	$Mi - (2 \times SDi) \leq X \leq (Mi)$ $47,5 - (2 \times 7) \leq X \leq (47,5)$ $33 < X \leq 47,5$ (48)
Mampu	$(Mi) < X \leq Mi + (2 \times SDi)$ $(47,5) < X \leq 47,5 + (14)$ $48 < X \leq 61,5$ (62)
Sangat Mampu	$X > Mi + (2 \times SDi)$ $X > 47,5 + (14)$ $X > 62$

Tabel 2 menggambarkan kategorisasi tingkat interaksi sosial dengan teman sebaya berdasarkan kriteria tertentu. Pendekatan ini digunakan untuk mengklasifikasikan individu ke dalam kelompok-kelompok berdasarkan sejauh mana kemampuan mereka dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Tabel tersebut memanfaatkan nilai rata-rata (Mi) dan standar deviasi (SDi) dari data yang telah dikumpulkan sebagai acuan.

Tabel 3. Pre-Test Tingkat Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya

Subjek	Skor	Kategori
A	45	Kurang Mampu
B	46	Kurang Mampu
C	47	Kurang Mampu
D	47	Kurang Mampu
E	48	Kurang Mampu
F	50	Mampu
G	54	Mampu
H	56	Mampu

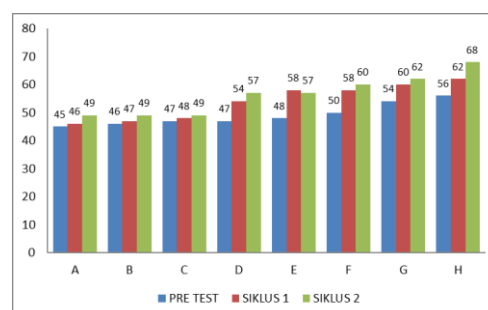
Tabel 3 menyajikan hasil pre-test mengenai tingkat interaksi sosial dengan teman sebaya pada sejumlah subjek. Hasil skor interaksi sosial para subjek berkisar dari 45 hingga 56. Berdasarkan kriteria kategorisasi yang telah ditetapkan dalam Tabel 4.1, subjek A hingga E memiliki tingkat interaksi sosial yang diklasifikasikan sebagai "Kurang Mampu berinteraksi dengan teman sebaya" dengan skor berkisar antara 45 hingga 48. Di sisi lain, subjek F hingga H ditempatkan dalam kategori "Mampu berinteraksi dengan teman sebaya" dengan skor yang berkisar antara 50 hingga 56. Hasil pre-test ini memberikan gambaran awal mengenai kemampuan subjek dalam berinteraksi

sosial dengan teman sebaya sebelum intervensi dilakukan. Kategorisasi ini menjadi landasan untuk penilaian lebih lanjut mengenai perkembangan interaksi sosial subjek setelah melalui proses intervensi yang telah diimplementasikan.

2) One Group Pretest-Posttest

Pendekatan analisis ini digunakan sebagai alat untuk mengukur perubahan dalam tingkat interaksi sosial antara peserta didik dan teman sebayanya setelah menjalani serangkaian intervensi. Dengan melakukan perbandingan antara hasil pretest dan posttest dalam satu kelompok yang sama, peneliti dapat melakukan evaluasi yang cermat terhadap efektivitas intervensi yang telah diterapkan. Ketika hasil yang diperoleh menunjukkan perbedaan yang signifikan, hal ini menggambarkan adanya peningkatan positif dalam kemampuan interaksi sosial peserta didik dengan teman-teman sebayanya. Agar pemahaman mengenai perubahan ini lebih terperinci, peneliti juga merinci perubahannya dalam bentuk diagram seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut:

Gambar 1. Tingkat Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya



Gambar 1 memperlihatkan perkembangan tingkat interaksi sosial individu dengan teman sebaya selama melalui tiga fase pengukuran, yaitu pre-test, siklus 1, dan siklus 2. Pada pre-test, subjek A hingga H menunjukkan skor awal interaksi sosial dengan teman sebaya, dengan rentang skor

antara 45 hingga 56. Ketika intervensi dimulai dalam siklus 1, terlihat peningkatan pada sebagian besar subjek, dengan skor yang naik menjadi antara 46 hingga 62. Peningkatan ini mencerminkan efek positif dari intervensi terhadap kemampuan individu dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Pada siklus 2, peningkatan berlanjut, dan sebagian besar subjek mengalami peningkatan yang signifikan dalam tingkat interaksi sosial. Subjek A hingga H mencapai skor antara 49 hingga 68, dari siklus 1 ke siklus kedua terdapat subjek yang mengalami peningkatan paling sedikit dari skor 48 mengalami peningkatan ke 49 dan terdapat subjek yang mengalami peningkatan terbanyak yaitu dari skor 62 mengalami peningkatan ke 68. menunjukkan dampak positif dan progresif dari intervensi terhadap perkembangan kemampuan interaksi sosial mereka selama waktu penelitian. Ini mengindikasikan bahwa intervensi yang diterapkan dalam penelitian memiliki dampak yang nyata dalam meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya peserta didik.

3) Uji T-Test Berpasangan

Penggunaan uji T-Test Berpasangan memiliki relevansi penting dalam mengidentifikasi potensi perubahan yang mungkin terjadi sebagai akibat dari intervensi yang diterapkan. Melalui perbandingan data pada dua titik waktu yang berbeda, yakni sebelum dan sesudah pelaksanaan intervensi pada kelompok yang sama, uji ini memungkinkan peneliti untuk menilai secara statistik apakah perbedaan tersebut dapat dianggap signifikan. Pendekatan ini memberikan keunggulan dalam memberikan penilaian yang lebih obyektif terhadap dampak intervensi terhadap subjek penelitian.

Tabel 4. Hasil Uji T-Test Berpasangan

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test	49,13	8	3,944	1,394
	Post Test Siklus 1	54,13	8	6,334	2,240
Pair 2	Pre-Test	49,13	8	3,944	1,394
	Post Test Siklus 2	56,38	8	7,009	2,478

Tabel 4 menyajikan hasil dari uji T-Test berpasangan yang digunakan untuk menganalisis perubahan dalam tingkat interaksi sosial peserta penelitian setelah mengikuti intervensi dalam dua siklus yang berbeda. Pada pair pertama, yang mencakup perbandingan antara pre-test dan post-test siklus pertama, ditemukan bahwa rata-rata tingkat interaksi sosial awal (pre-test) sebesar 49,13 dengan standar deviasi sekitar 3,944 dan error mean sebesar 1,394. Setelah melalui siklus pertama intervensi, rata-rata tingkat interaksi sosial meningkat menjadi 54,13 pada post-test siklus 1, dengan standar deviasi yang lebih tinggi, yaitu 6,334, dan error mean 2,240. Pada pair kedua, yang menggambarkan perbandingan antara pre-test dan post-test siklus kedua, rata-rata tingkat interaksi sosial awal juga sebesar 49,13 dengan standar deviasi dan error mean yang sama dengan pair pertama. Namun, pada post-test siklus 2, rata-rata tingkat interaksi sosial mencapai 56,38 dengan standar deviasi 7,009 dan error mean 2,478. Hasil ini mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam tingkat interaksi sosial peserta penelitian setelah melalui kedua siklus intervensi, yang didukung oleh

analisis statistik yang relevan. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi memiliki dampak positif yang konsisten terhadap perkembangan kemampuan interaksi sosial peserta penelitian seiring berjalannya waktu.

PEMBAHASAN

Dalam analisis kategorisasi tingkat interaksi sosial, hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik awalnya berada dalam kategori "Kurang Mampu" dalam berinteraksi dengan teman sebaya, dengan skor yang berkisar antara 45 hingga 48. Hasil kategorisasi tingkat interaksi sosial dengan teman sebaya menggambarkan variasi dalam kemampuan interaksi sosial peserta didik sebelum intervensi. Kategori "Kurang Mampu" mendominasi hasil pre-test, menunjukkan adanya kebutuhan yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada sebagian besar peserta didik. Namun, melalui intervensi yang dilakukan, peserta didik berhasil mencapai kategori "Mampu" atau bahkan "Sangat Mampu" dalam berinteraksi dengan teman sebaya setelah melalui dua siklus intervensi. Hal ini mengindikasikan bahwa teknik *Simulation games* yang diterapkan dalam bimbingan kelompok telah berhasil meningkatkan kemampuan interaksi sosial peserta didik.

Pendekatan One Group Pretest-Posttest juga menguatkan temuan ini. Melalui perbandingan skor pretest dan posttest pada kelompok yang sama, terlihat peningkatan yang konsisten dalam tingkat interaksi sosial peserta didik setelah intervensi. Hasil post-test menunjukkan skor yang lebih tinggi, menggambarkan perkembangan positif dalam kemampuan peserta didik dalam berinteraksi sosial dengan teman sebaya. Hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam tingkat

interaksi sosial setelah melalui dua siklus intervensi.

Selanjutnya, uji T-Test berpasangan secara statistik mengonfirmasi peningkatan yang signifikan ini. Pada kedua pair data yang dianalisis (pre-test dan post-test siklus 1, serta pre-test dan post-test siklus 2, terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat interaksi sosial peserta didik. Hal ini memperkuat kesimpulan bahwa intervensi bimbingan kelompok dengan teknik *Simulation games* memiliki dampak positif yang nyata dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial peserta didik. Hal ini mengindikasikan bahwa perubahan tersebut bukan hanya perubahan kebetulan, melainkan efek yang signifikan dari intervensi. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian lain yang juga menunjukkan efektivitas teknik simulasi permainan dalam meningkatkan interaksi sosial.

Dalam mendukung hasil analisis data penelitian ini, beberapa penelitian terkini dapat diacu sebagai referensi tambahan. Penelitian-penelitian ini memberikan konteks yang lebih luas dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya meningkatkan interaksi sosial pada peserta didik sekolah menengah. Salah satu penelitian yang relevan adalah penelitian oleh Suryani (2018) yang mengungkapkan bahwa intervensi bimbingan konseling berbasis permainan, serupa dengan teknik *Simulation games* yang kami gunakan, memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial peserta didik SMA di Indonesia. Hasil penelitian tersebut memberikan dukungan empiris terhadap pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini. Sejalan dengan itu, penelitian oleh Handayani dan Nugraha (2017) menegaskan bahwa teknik permainan simulasi, sebagaimana

digunakan dalam penelitian kami, memiliki efek positif dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan interaksi sosial pada peserta didik. Temuan ini sesuai dengan peningkatan yang peneliti amati dalam tingkat interaksi sosial setelah penerapan intervensi dengan teknik serupa. Studi oleh Purnamasari dan Prasetyo (2019) mengamati bahwa bimbingan konseling yang terarah dan berbasis pada permainan dapat membantu peserta didik meningkatkan interaksi sosial mereka. Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan peneliti yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam interaksi sosial peserta didik setelah melalui dua siklus intervensi. Dalam penelitian oleh Utami dan tim (2019) di Surabaya, intervensi berbasis permainan juga digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik. Peneliti mengeksplorasi penggunaan simulasi sosial dalam konteks pendidikan dan menemukan bahwa teknik ini efektif dalam merangsang interaksi positif di antara peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan pemahaman mendalam tentang dampak positif intervensi pada tingkat interaksi sosial peserta didik dengan teman sebaya, tetapi juga mendukung temuan-temuan penelitian sebelumnya dan tren dalam pendidikan di Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami bagaimana meningkatkan interaksi sosial di antara peserta didik, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada perkembangan mereka secara keseluruhan.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa intervensi berupa penggunaan teknik *Simulation Games* dalam layanan bimbingan kelompok memiliki dampak positif dan signifikan dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial peserta didik

di kelas X SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang. Hal ini terbukti melalui analisis data yang cermat menggunakan metode kategorisasi tingkat interaksi sosial, pendekatan One Group Pretest-Posttest, dan uji T-Test berpasangan. Dalam analisis kategorisasi tingkat interaksi sosial, sebagian besar peserta didik awalnya berada dalam kategori "Kurang Mampu" dalam berinteraksi dengan teman sebaya, namun setelah intervensi, sebagian besar dari mereka berhasil mencapai kategori "Mampu" bahkan "Sangat Mampu." Ini menunjukkan bahwa intervensi layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Simulation Games* efektif dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial. Pendekatan One Group Pretest-Posttest dan uji T-Test berpasangan mengkonfirmasi peningkatan signifikan dalam tingkat interaksi sosial peserta didik setelah intervensi. Grafik perkembangan juga memberikan gambaran visual yang jelas tentang peningkatan ini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan penelitian tindakan bimbingan dan konseling ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggun, Damayati. 2021. Interaksi Sosial Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 5. No. 2.
- Erwin. 2013. Peningkatan Interaksi Sosial Menggunakan Bimbingan Kelompok. *Jurnal bimbingan konseling*.
- Handayani, S., & Nugraha, A. (2017). Penerapan Teknik Permainan Simulasi dalam Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 34-44.
- Hidayat, D. R., Badrujaman, A., & Suryarsi, S. (2019). Kinerja Guru Bimbingan dan Konseling SMP di Sub Rayon 01 Kota Bekasi.

- INSIGHT: *Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(1), 51–64.
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian*. Pranada Media Grup.
- Purnamasari, S., & Prasetyo, A. (2019). Bimbingan Konseling Berbasis Permainan sebagai Upaya Peningkatan Interaksi Sosial Siswa. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1(2), 75-85.
- Rini, Dwi P. 2019. Pengaruh interaksi sosial teman sebaya terhadap resiliensi siswa kelas X SMK PGRI 01 Semarang. *Skripsi Bimbingan dan Konseling. UPGRIS*.
- Soekanto, Soerjono dan Sulistyowati, Budi. 2014. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suryani. 2018. Efektivitas Bimbingan Konseling Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa SMA. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 7(2), 65-72.
- Tohirin. 2015. *Bimbingan dan konseling di sekolah dan madrasah (berbasis integrasi)*. Jakarta: Rajawali pers.
- Utami, A., & Tim. (2019). Penggunaan Simulasi Sosial dalam Bimbingan Konseling untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 7(2), 89-98.
- Yohardini, G., Bariyyah, K., & Susanti, R.H. (2017).” Efektifitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Simulasi untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X SMA Al-Rifa’ie Gondanglegi Gaby”. *Jurnal Konseling Indonesia*, 2(2), hlm 36-42.