

**MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL MELALUI LAYANAN
PENGUASAAN KONTEN DENGAN MEDIA *PUZZLE* PADA SISWA
KELAS X SMA NEGERI 1 SEMARANGTAHUN PELAJARAN 2014/2015**

**Yanuar Brasista Amar Faishal
Heri Saptadi Ismanto
Padmi Dhyah Yulianti**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya interaksi sosial yang dimiliki siswa. Kurangnya interaksi sosial akan menghambat siswa dalam mencapai tugas-tugas perkembangannya terutama dibidang pribadi.

Permasalahan yang diungkap dalam penelitian ini adalah Apakah Layanan Penguasaan Konten Menggunakan Media *Puzzle* Efektif Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa? Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektifitas Layanan Penguasaan Konten Menggunakan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 01 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015 dengan jumlah 441 siswa. Sampel yang diambil 30 siswa dengan menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui skala interaksi sosial. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test post-test design*. Berdasarkan ujia validitas diperoleh 30 soal valid, sedangkan pada uji reliabilitas diperoleh hasil $r_{11} > r_{tabel}$,0,917 > 0,361 dengan demikian instrumen skala interaksi sosial reliabel.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang dilakukan dari data awal skor rata-rata sebesar 74,67, sedangkan hasil dari data akhir diketahui skor rata-rata sebesar 90,8. Rata-rata nilai hasil interaksi sosial siswa menunjukkan adanya selisih skor sebesar 15,8 yang berarti interaksi sosial siswa meningkat. Berdasarkan hasil perhitungan analisis rumus uji t diperoleh thitung sebesar 4,563 sementara ttabel dengan db $N-1 = 30-1 = 29$, dengan taraf signifikansi 0,05 sebesar 2,045. Karena $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, atau $4,563 > 2,045$, sehingga hipotesis kerja (H_a) yang berbunyi layanan penguasaan konten dengan menggunakan media *puzzle* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa kelas X SMA Negeri 1 Semarang tahun pelajaran 2014/2015 diterima pada taraf signifikansi 0,05.

Dari hasil penelitian disarankan siswa memanfaatkan layanan bimbingan dan konseling. Bagi Guru bimbingan dan konseling agar dapat memprogramkan dan melaksanakan pelayanan bimbingan dan konseling sesuai dengan kebutuhan siswa. Bagi Kepala sekolah supaya dapat merumuskan kebijakan dalam memberikan dua jam pelajaran efektif masuk kelas untuk layanan bimbingan dan konseling agar dapat mencapai pelayanan terhadap peserta didik secara optimal.

Kata Kunci: Layanan Penguasaan Konten Dengan Menggunakan Media *Puzzle*, Interaksi Sosial.

A. LATAR BELAKANG

MASALAH

Pada dasarnya, manusia adalah makhluk sosial atau *zoon politicon*. Di dalam diri manusia terdapat keinginan untuk berkomunikasi, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. Interaksi dengan orang lain merupakan kebutuhan mendasar dalam diri manusia. Setiap manusia berkenalan, bekerja sama, berorganisasi, bersaing, bahkan berkonflik untuk mendapatkan sesuatu melalui interaksi sosial.

Interaksi sosial pada dasarnya adalah suatu hubungan individu antara individu, atau individu dengan kelompok yang saling mempengaruhi, mengubah, memperbaiki, kelakuan dalam hidup bersama. Apabila interaksi sosial terjalin dengan baik hal ini akan bermanfaat bagi siswa itu sendiri. Siswa akan merasa percaya diri apabila bertemu dengan guru, hubungan dengan teman terjalin dengan baik, serta proses belajar mengajar menjadi lancar. Hal ini sesuai dengan pendapat Putra (dalam Mistio 2012: 1-2) yang menyatakan

bahwa kemampuan berinteraksi sosial yang maksimal merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran yang dijalani siswa disekolah, jika seorang siswa berinteraksi dengan baik terutama dalam belajar maka mereka akan lebih mudah untuk diterima di lingkungan sekolah terutama di lingkungan kelas. Apabila interaksi sosial dengan kelompok itu sifatnya positif akan sangat berguna bagi perkembangan siswa tersebut. Namun apabila interaksi sosial dengan kelompok itu cenderung negatif maka akan berdampak pada perilaku siswa tersebut yang menyimpang. Kehidupan kelompok ini, bukan ditentukan oleh adanya interes/kepentingan, tetapi karena adanya *the basic condition of a common life* yaitu syarat-syarat dasar adanya kehidupan bersama. (Santosa 2006 : 10).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling SMA Negeri 1 Semarang pada tanggal 1 Februari 2014 diperoleh hasil bahwa tidak sedikit siswa mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan guru maupun

teman sebayanya di sekolah. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang berasal dari luar pulau Jawa yang kurang bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan di SMA N 1 Semarang. Banyak siswa individualis atau mementingkan dirinya sendiri, berteman hanya dengan teman yang disukai, suka berkelompok atau membuat geng, dan terjadi konflik antara senior dan yuior. Selain itu dari Daftar Cek Masalah (DCM) yang peneliti lakukan di peroleh hasil bahwa bidang permasalahan sosial di SMA N 1 Semarang pada kelas X mencapai 61,84 % dan paling banyak dalam permasalahan kehidupan sosial dan berorganisasi.

Permasalahan ini perlu mendapatkan respon dari guru khususnya guru bimbingan dan konseling. Dalam program bimbingan dan konseling terdapat beberapa layanan yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling adalah layanan penguasaan konten. Menurut Prayitno (2004: 2) layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada

individu (sendiri-sendiri atau pun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari itu merupakan satu unit konten yang di dalamnya terkandung fakta dan data, konsep, proses, hukum dan aturan, nilai, persepsi, afeksi, sikap dan tindakan yang terkait di dalamnya. Dalam memberikan layanan penguasaan konten, peneliti menggunakan media *puzzle*. Berdasar dari latar belakang tersebut diatas, peneliti mengadakan penelitian dengan judul: "Meningkatkan interaksi sosial melalui layanan penguasaan konten dengan media *puzzle* pada siswa kelas X SMA N 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015".

KAJIAN TEORI

A. INTERAKSI SOSIAL

1. Pengertian Interaksi Sosial

H. Bonner (dalam Santosa, 2006: 11) menyatakan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih, dimana kelakuan individu

yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Selanjutnya Syarbaini (2002: 27) menyatakan bahwa interaksi sosial berupa hubungan pengaruh yang tampak dalam pergaulan hidup bersama. Walgito (dalam Mistio 2012: 2) menegaskan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain yang saling memengaruhi dan terdapat hubungan saling timbal balik.

Berdasarkan pendapat diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa Ineraksi sosial adalah suatu hubungan individu antara individu atau individu dengan kelompok yang saling mempengaruhi, mengubah, memperbaiki kelakuan dalam pergaulan hidup bersama.

2. Faktor-Faktor Interaksi Sosial

H. Bonner (dalam Soyomukti, 2010: 316) menerangkan bahwa

kelangsungan interaksi sosial ini, meskipun bentuknya sederhana, ternyata merupakan proses yang kompleks, tetapi dapat dibedakan beberapa faktor yang mendasari interaksi sosial, baik yang tunggal maupun bergabung.

Menurut Walgito (2002: 58) faktor yang mendasari interaksi sosial adalah: a) faktor imitasi, b) faktor sugesti, c) faktor identifikasi dan d) faktor simpati.

3. Ciri-Ciri Interaksi Sosial

Menurut Santosa (2006: 11) ciri-ciri interaksi sosial adalah sebagai berikut:

a) Adanya hubungan.

Setiap interaksi sudah barang tentu terjadi karena adanya hubungan antara individu dengan individu maupun individu dengan kelompok.

b) Ada individu.

Setiap interaksi sosial menuntut tampilnya individu-individu yang melaksanakan hubungan.

c) Ada tujuan

Setiap interaksi sosial memiliki tujuan tertentu seperti mempengaruhi individu lain.

Selanjutnya Dewi (2009: 38-39) membagi ciri-ciri interaksi sosial sebagai berikut:

a) jumlah pelaku lebih dari seorang, dapat dua orang atau lebih, b) adanya komunikasi antara para pelaku dengan menggunakan simbol-simbol, c) adanya suatu dimensi waktu yang meliputi masa lampau, kini, dan akan datang yang menentukan sifat dari aksi yang sedang berlangsung. d) adanya tujuan-tujuan tertentu, terlepas dari sama atau tidak sama dengan yang diperkirakan oleh para pengamat.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa ciri-ciri interaksi sosial adalah sebagai berikut: a) adanya suatu hubungan atau interaksi, b) adanya pelaku, c) tujuan, d) komunikasi, e) dimensi waktu, f) adanya pengaruh sosial, g) adanya

hubungan yang dikhususkan, h) adanya kondisi hubungan yang tercatat, i) adanya hubungan sikap antar individu, dan j) adanya pengaruh dalam kelompok.

4. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Basrowi (2005: 145) mengemukakan bahwa bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa :

a) Kerjasama (*cooperation*)

Merupakan suatu bentuk proses sosial dimana di dalamnya terdapat aktifitas tertentu yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktifitas masing-masing.

b) Persaingan (*competition*)

Merupakan suatu usaha dari seseorang untuk mencapai sesuatu yang lebih daripada yang lainnya.

c) Akomodasi atau peyesuaian diri (*accomodation*)

Merupakan hubungan antara kedua belah pihak yang menunjukkan keseimbangan yang berhubungan dengan nilai dan norma-norma sosial yang berlaku dalam masyarakat.

- d) Pertentangan atau pertikaian (*conflict*)
Merupakan bentuk persaingan yang berkembang kearah negatif.

Gillin (dalam Maryati, 2012: 72) mengemukakan bahwa bentuk-bentuk interaksi sosial:

- a) Kerjasama
Kerjasama adalah usaha bersama antarindividu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
- b) Akomodasi
Akomodasi merupakan cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa mengancam lawan.
- c) Asimilasi
Asimilasi merupakan usaha untuk mengurangi perbedaan antar individu atau antar kelompok guna mencapai

satu kesepakatan berdasarkan kepentingan dan tujuan bersama.

- d) Akulturasi
Akulturasi adalah berpadunya dua kebudayaan yang berbeda dan membentuk suatu kebudayaan baru dengan tidak menghilangkan ciri kepribadian masing-masing.

A. LAYANAN PENGUASAAN KONTEN

1. Pengertian Layanan Penguasaan Konten

Menurut Sukirman (dalam Endang, 2012: 21) layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Salahudin (2010: 139) menyatakan layanan penguasaan konten yaitu layanan yang membantu siswa menguasai konten tertentu, terutama kompetensi dan atau kebiasaan yang berguna dalam kehidupan di

sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten adalah layanan bantuan yang diberikan kepada individu (siswa) baik sendiri maupun kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar yang berguna dalam kehidupan di sekolah, keluarga, dan masyarakat.

2. Tujuan Layanan Penguasaan Konten

Prayitno (dalam Sigit Hariyadi 2012: 51) menyatakan bahwa tujuan umum layanan penguasaan konten adalah agar terkuasanya konten atau kompetensi pembelajaran tertentu serta menambah pemahaman, mengarahkan sikap dan kebiasaan tertentu, memenuhi kebutuhan dan mengatasi permasalahannya.

Tujuan layanan penguasaan konten diperkuat

oleh pendapat Hallen (2005: 79) yang menyatakan bahwa layanan pembelajaran ini dimaksudkan untuk memungkinkan peserta didik memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan dan materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan dan perkembangan optimal dirinya.

Dari berbagai pendapat tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan layanan penguasaan konten adalah agar terkuasanya konten atau kompetensi pembelajaran tertentu serta menambah pemahaman, mengarahkan sikap dan kebiasaan tertentu, memenuhi kebutuhan dan mengatasi permasalahannya sesuai dengan fungsi konselingnya agar berguna dalam

kehidupan dan perkembangan yang optimal bagi individu.

3. Teknik Layanan penguasaan Konten

Prayitno (2004: 10) menyatakan bahwa teknik yang digunakan dalam layanan penguasaan konten, yaitu:

a) *Penyajian*

Konselor menyajikan materi pokok konten, setelah para peserta disiapkan sebagaimana mestinya.

b) *Tanya jawab dan diskusi*

Konselor mendorong partisipasi aktif dan langsung para peserta, untuk memantapkan wawasan dan pemahaman peserta, serta berbagai kaitan dalam segenap aspek-aspek konten.

c) *Kegiatan lanjutan*

Sesuai dengan penekanan aspek tertentu dari konten dilakukan berbagai kegiatan lanjutan (berupa diskusi kelompok,

penugasan dan latihan terbatas, survei lapangan, percobaan, dan latihan tindakan).

Menurut Prayitno (dalam Tohirin, 2007: 160-161) menyatakan bahwa teknik di atas harus pula didukung oleh dua hal:

a) Melakukan sentuhan-sentuhan tingkat tinggi (*high touch*) yang menyangkut aspek-aspek kepribadian dan kemanusiaan siswa terutama aspek-aspek afektif, semangat, nilai-nilai, dan moral

b) Pemanfaatan teknologi tinggi (*high tech*) guna menjamin kualitas penguasaan konten.

4. Tahapan Layanan Penguasaan Konten

Menurut Prayitno (dalam Tohirin, 2007: 162-163) menyatakan bahwa dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten melalui tahap-tahap sebagai berikut:

- a) Perencanaan yang mencakup: 1) menetapkan subjek (siswa) yang akan dilayani (menjadi peserta layanan), 2) menetapkan dan menyiapkan konten yang akan dipelajari secara rinci, 3) menetapkan proses dan langkah-langkah layanan, 4) menetapkan dan menyiapkan fasilitas layanan termasuk media dengan perangkat keras dan lunaknya, dan 5) menyiapkan kelengkapan administrasi.
- b) Pelaksanaan yang mencakup: 1) melaksanakan kegiatan layanan melalui pengorganisasian proses pembelajaran penguasaan konten, 2) mengimplementasikan *high touch* dan *high tech* dalam proses pembelajaran.
- c) Evaluasi yang mencakup: 1) menetapkan materi evaluasi, 2) menetapkan prosedur evaluasi, 3) menyusun instrumen evaluasi, 4) mengaplikasikan instrument evaluasi, 5) mengolah hasil aplikasi instrumen.
- d) Analisis hasil evaluasi yang mencakup: 1) menetapkan standar evaluasi, 2) melakukan analisis dan menetapkan hasil evaluasi.
- e) Tindak lanjut yang mencakup: 1) menetapkan jenis dan arah tindak lanjut, 2) mengomunikasikan rencana tindak lanjut kepada siswa dan pihak-pihak lain yang terkait, dan 3) melaksanakan rencana tindak lanjut.
- f) Laporan yang mencakup: 1) menyusun laporan pelaksanaan layanan penguasaan konten, 2) menyampaikan laporan kepada pihak-pihak terkait (khususnya kepala sekolah atau madrasah) sebagai

penanggung jawab utama layanan bimbingan dan konseling di sekolah atau madrasah, dan 3) mendokumentasikan laporan layanan.

5. Isi Layanan Penguasaan Konten

Menurut Tohirin (2007: 160) layanan konten yang merupakan isi layanan dapat merupakan satu unit materi yang menjadi pokok bahasan atau materi latihan yang dikembangkan oleh pembimbing atau konselor dan diikuti oleh sejumlah siswa. Isi layanan penguasaan konten dapat mencakup: (a) pengembangan kehidupan pribadi, (b) pengembangan kemampuan hubungan sosial, (c) pengembangan kegiatan belajar, (d) pengembangan dan perencanaan karir, (e) pengembangan kehidupan berkeluarga, (f)

pengembangan kehidupan beragama.

Sukardi (2008: 62) menegaskan bahwa isi dari layanan pembelajaran di dalam layanan penguasaan konten meliputi: a) pengenalan siswa yang mengalami masalah belajar tentang kemampuan, motivasi, sikap, dan kebiasaan belajar. b) pengembangan motivasi, sikap, dan kebiasaan belajar. c) pengembangan keterampilan belajar. d) pengajaran perbaikan. e) program pengayaan.

Dari berbagai pendapat diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa isi dari layanan penguasaan konten adalah berbagai materi tentang bidang bimbingan konseling meliputi bimbingan pribadi, sosial, belajar, dan karir, untuk pemahaman dan pengembangan siswa.

B. MEDIA PUZZLE

1. Pengertian Media Puzzle

Arief, dkk (2006: 7) mengemukakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan, Prawiradilaga (2009: 64) mengemukakan media pembelajaran adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *puzzle* dapat diartikan mencengangkan, membingungkan, mengaduk, mengacau, mengganggu, dan kesandung. Menurut Dina Indriana (dalam Setiawan, 2012: 29) menyatakan bahwa *puzzle* adalah sebuah

permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Istilah *puzzle* ini oleh masyarakat Indonesia dikenal sebagai permainan bongkar pasang.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahwa media *puzzle* adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima melalui permainan konstruksi, merangkai potongan-potongan gambar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

2. Tujuan Penggunaan Media Puzzle

Juwadi (2013: 3) menyatakan bahwa dengan bermain *puzzle* siswa akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun

gambar yang hal tersebut erat kaitannya dengan keterampilan kognitif siswa. Selain itu dengan penggunaan media *puzzle* ini siswa dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial mereka karena dilakukan secara berkelompok. Al-Azizy (2010: 79) menyatakan bahwa penerapan media *puzzle* dapat menciptakan kreativitas, menyenangkan dan tidak membosankan, melatih anak berpikir logis, mengembangkan ide siswa, membantu siswa untuk memahami suatu persoalan dengan mudah dan cepat.

Dari beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan penggunaan media *puzzle* adalah untuk melatih melatih koordinasi mata, tangan dan pikiran siswa dalam menyusun kepingan *puzzle*, siswa juga dapat mencoba memecahkan masalah yaitu dengan menyusun gambar, selain itu penggunaan media

puzzle ini juga dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial mereka karena dilakukan secara berkelompok.

3. Teknik Penerapan Media Puzzle

Rokhmat (2006: 50) menyatakan penerapan media *puzzle* yaitu dengan permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Selain itu, Rahmaneli (2007: 24) mengemukakan bahwa dalam penerapannya *puzzle* dimulai dari merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi sebuah gambar yang utuh. Sedangkan, Adenan (dalam Soedjatmiko, 2008: 9) menambahkan dalam penerapannya media *puzzle* adalah media dengan cara bermain untuk memotivasi

diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya metode penerapan media *puzzle* ini adalah media yang dalam pelaksanaannya dengan cara bermain dalam bentuk kelompok baik dengan merangkai atau menjodohkan gambar ataupun merangkai sebuah huruf untuk menjadi sebuah kata.

C. HIPOTESIS

Berdasarkan kajian teori diatas maka peneliti mengajukan hipotesis kerja yaitu: “Layanan penguasaan konten dengan media *puzzle* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015”.

METODE PENELITIAN

A. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X SMA Negeri 1 Semarang pada Semester II Tahun Ajaran 2014/2015.

B. VARIABEL PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini yaitu terdiri atas variabel bebas (X) yaitu layanan penguasaan konten melalui media *puzzle* dan variabel terikat (Y) yaitu interaksi sosial.

C. DEFINISI OPERASIONAL

1. Interaksi sosial

Interaksi sosial adalah suatu hubungan individu antara individu atau individu dengan kelompok yang saling mempengaruhi, mengubah, memperbaiki kelakuan dalam pergaulan hidup bersama. Indikator pada ciri-ciri interaksi sosial yaitu adanya pengaruh sosial, adanya hubungan yang dikhususkan, kondisi hubungan yang tercatat, hubungan sikap antar individu, dan adanya pengaruh dalam kelompok.

2. Layanan penguasaan konten dengan media *puzzle*

Layanan penguasaan konten dengan media *puzzle* adalah layanan bantuan yang diberikan kepada individu (siswa) baik sendiri maupun kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar yang berguna dalam kehidupan di sekolah, keluarga, dan masyarakat dengan media *puzzle* sebagai perantara penyampaian konten yang berupa permainan konstruksi, merangkai potongan-potongan gambar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan untuk kepentingan peserta didik (klien). Pelaksanaannya akan menggunakan format klasikal dan selanjutnya dibagi beberapa kelompok untuk merangkai sebuah *puzzle* dan mendiskusikannya. Layanan ini diberikan kepada siswa sebanyak lima kali pertemuan dengan intensitas waktu 45 menit setiap pertemuan.

D. METODE DAN DESAIN PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen yaitu menggunakan rancangan penelitian *pra-eksperimental* dengan model *one group pretest posttest design*.

E. POPULASI, SAMPEL DAN SAMPLING

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian. Dalam penelitian ini sebagai populasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 441 siswa.

2. Sampel

Menurut Arikunto (2010: 174) Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Pada penelitian ini jumlah populasinya 441 siswa, maka sampel yang diambil untuk mewakili populasi adalah 30 siswa.

3. Sampling

Teknik yang digunakan pengambilan sampel adalah dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*, hal ini dikarenakan sampel

yang diambil secara acak berdasar kelompok.

F. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan hasil observasi, wawancara, dan skala psikologis dengan menggunakan skala likert tentang interaksi sosial.

G. UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN

1. Validitas instrumen

Untuk mengukur kevalidan instrumen menggunakan rumus *product moment*. Berdasarkan analisis korelasi product moment diperoleh r_{hitung} (r_{xy}) sebesar 0,681. Angka tersebut kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} product moment dengan $N=30$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 0,361. Dikarenakan $r_{hitung} > r_{tabel}$, $0,681 > 0,361$ dengan demikian item No 7 adalah valid.

2. Reliabilitas instrumen

Berdasarkan analisis reliabilitas dengan menggunakan rumus Alpha diperoleh r_{11} sebesar 0,917. Angka tersebut kemudian

dikonsultasikan dengan r_{tabel} product moment untuk $N=30$, dengan taraf signifikan 5% sebesar 0,361. Dikarenakan $r_{11} > r_{tabel}$, $0,917 > 0,361$ dengan demikian instrumen skala interaksi sosial reliabel.

H. TEKNIK ANALISIS DATA

1. Analisis Data

Menurut Arikunto (2006: 306), teknik analisis data merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian guna memperoleh suatu kesimpulan. Pengolahan data dilakukan dengan rumus statistik *t-test*.

2. Hipotesis Statistik

Apabila hasil $H_o = t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka H_o diterima dan H_a ditolak, sehingga hipotesis yang berbunyi “layanan penguasaan konten dengan media *puzzle* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Semarang tahun pelajaran 2014/2015” ditolak. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka (H_o) ditolak dan (H_a) diterima, sehingga hipotesis yang berbunyi “layanan penguasaan konten dengan media *puzzle* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial

pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Semarang tahun pelajaran 2014/2015” diterima.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data *Pre-Test* Skala Interaksi Sosial

Berdasarkan hasil penelitian *pre-test* skala interaksi sosial siswa menunjukkan bahwa skor terbanyak pada kelas interval 53,5-76 sebanyak 21 siswa atau 70% pada kategori rendah. Urutan kedua pada kelas interval 77-99,5 sebanyak 9 siswa atau 30% pada kategori tinggi. Sedangkan pada rentangan angka 30-52,5 tidak ada siswa pada kategori sangat rendah, dan tidak ada kategori sangat tinggi pada rentangan 100,5-123.

Apabila dilihat dari rata-rata skor *pre-test* skala interaksi sosial siswa sebesar 74,67 tergolong dalam kelas interval (53,5-76). Maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil *pre-test* skala interaksi sosial siswa kelas X SMA Negeri 1 Semarang berada pada kategori rendah.

2. Deskripsi Data *Post-Test* Skala Interaksi Sosial

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil *post-test* skala interaksi sosial siswa terbanyak pada kelas interval 77-99,5 sebanyak 19 siswa atau 63% pada kategori tinggi. Urutan kedua pada kelas interval 100,5-123 sebanyak 11 siswa atau 37% pada kategori sangat tinggi, dan tidak ada siswa dalam kategori rendah dan sangat rendah yaitu pada kelas interval 53,5-76, dan 30-52,5.

Apabila dilihat dari hasil rata-rata skor *post-test* skala kepercayaan diri siswa sebesar 90,8 tergolong dalam kelas interval (77-99,5). Maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil *post-test* skala interaksi sosial siswa kelas X SMA Negeri 1 Semarang berada pada kategori tinggi. Dalam hal ini siswa mengalami peningkatan dalam berinteraksi sosial sebesar 15,8.

B. Uji Validitas

Untuk mengetahui validitas butir soal perlu diadakan uji coba. Uji coba ini dilakukan pada 30 siswa.

Hasilnya dari 50 soal, diperoleh 30 soal yang valid.

C. Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas digunakan untuk menilai ketepatan dan keajegan alat yang digunakan dalam mengukur apa yang hendak diukur. Untuk mengukur dan memperoleh reliabilitas instrumen dalam penelitian ini digunakan rumus *Alpha*. Berdasarkan perhitungan hasil uji instrumen penelitian secara keseluruhan dapat diketahui bahwa untuk nilai Γ_{II} sebesar 0,917 $N=30$. Adapun besar t_{tabel} (0,361) $\Gamma_{II} > \Gamma_{tabel}$ atau (0,917 > 0,361), maka dapat dinyatakan bahwa perhitungan reliabel interaksi sosial adalah reliabel.

D. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, data dianalisis dengan menggunakan perhitungan uji-t yaitu untuk menguji ada tidaknya perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* dalam interaksi sosial siswa.

Perhitungan uji-t diketahui dari hasil t_{hitung} sebesar 4,563

selanjutnya dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 dengan db $N-1=30-1=29$ yaitu sebesar 2,045. Maka $t_{hitung} 4,563 > t_{tabel} 2,045$ Dengan demikian koefisien t_{hitung} sebesar 4,563 adalah signifikan pada taraf signifikan 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa (H_a) diterima yang artinya layanan penguasaan konten dengan media *puzzle* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa kelas X SMA Negeri 01 Semarang tahun pelajaran 2014/2015.

Dari perhitungan tersebut di atas menunjukkan bahwa terjadi perbedaan antara interaksi sosial siswa sebelum mendapatkan *treatment* layanan penguasaan konten dengan menggunakan media *puzzle* dan setelah mendapatkan *treatment* layanan penguasaan konten dengan media *puzzle*. Hal tersebut berarti pemberian layanan penguasaan konten dengan menggunakan media *puzzle* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Sehingga hipotesis nihil (H_0) yang berbunyi “layanan penguasaan konten dengan menggunakan media *puzzle* tidak efektif untuk

meningkatkan interaksi sosial siswa kelas X SMA Negeri 01 Semarang tahun pelajaran 2014/2015” ditolak, dan hipotesis kerja (H_a) yang berbunyi “layanan penguasaan konten dengan menggunakan media *puzzle* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa kelas X SMA Negeri 01 Semarang tahun pelajaran 2014/2015” diterima pada taraf signifikan 0,05.

E. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh data siswa kelas X SMA Negeri 01 Semarang tahun pelajaran 2014/2015 bahwa siswa masih kurang bisa berinteraksi sosial, berdasarkan pada perolehan hasil rata-rata *pre-test* dengan nilai sebesar 74,67 dalam kategori rendah. Untuk meningkatkan interaksi sosial yang dimiliki oleh siswa, maka peneliti memberikan layanan penguasaan konten dengan media *puzzle*. Dalam layanan penguasaan konten dengan menggunakan media *puzzle* yang diberikan, diharapkan siswa dapat berinteraksi sosial dengan guru atau teman dengan baik.

Layanan penguasaan konten dengan menggunakan media *puzzle* yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa yang bertujuan agar siswa mampu menguasai materi yang disampaikan, menuntut peran aktif dan kreatif peneliti sebagai pemberi layanan yang berpengaruh. Pemberian layanan yang diberikan oleh peneliti kepada siswa melalui media *puzzle* dalam layanan penguasaan konten bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial pada siswa. Sehingga diharapkan siswa dapat meningkatkan interaksi sosial, agar dapat mencapai perkembangannya secara baik dan optimal di masa yang akan datang dan lingkungannya.

Pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan media *puzzle* diberikan kepada siswa sebanyak lima kali pertemuan di mana topik yang dibahas disesuaikan dengan indikator pada skala interaksi sosial. Topik yang dibahas antara lain tentang: sikap positif terhadap diri sendiri dan orang lain, cara memotivasi orang lain, empati, cara berkomunikasi yang baik pada orang lain, dan cara mengembangkan

kemampuan keterampilan sosial. Layanan penguasaan konten dengan menggunakan media *puzzle*, yang digunakan dalam layanan ini adalah menggunakan media *puzzle* yang telah disesuaikan dengan topik yang dibahas.

Melalui hasil analisis deskriptif yang dilakukan dari data awal (*pre-test*) diketahui skor rata-rata sebesar 74,67, sedangkan hasil dari data akhir (*post-test*) diketahui skor rata-rata sebesar 90,8. Rata-rata nilai hasil dari *post-test* skala interaksi sosial siswa menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan hasil dari *pre-test* dengan selisih 15,8. Berdasarkan hal tersebut pemberian layanan penguasaan konten dengan menggunakan media *puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa, sehingga hipotesis dalam penelitian yang mengatakan bahwa layanan penguasaan konten dengan menggunakan media *puzzle* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa kelas X SMA Negeri 01 Semarang tahun pelajaran 2014/2015 dapat diterima.

Pembuktian hipotesis penelitian terkait hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar = 4,563, selanjutnya dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 dengan db $N-1 = 30-1 = 29$ yaitu sebesar 2,045. Maka $t_{hitung} 4,563 > t_{tabel} 2,045$. Dengan demikian koefisien t_{hitung} sebesar 4,563 adalah signifikan pada taraf signifikan 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa (H_a) diterima, yang artinya layanan penguasaan konten dengan menggunakan media *puzzle* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa kelas X SMA Negeri 01 Semarang tahun pelajaran 2014/2015.

PENUTUP

A. Simpulan

Melalui hasil analisis deskriptif yang dilakukan dari data awal (*pre-test*) diketahui skor rata-rata sebesar 74,67, sedangkan hasil dari data akhir (*post-test*) diketahui skor rata-rata sebesar 90,8. Rata-rata nilai hasil dari *post-test* skala interaksi sosial siswa menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan

hasil dari *pre-test* dengan selisih 15,8 yang berarti interaksi sosial siswa meningkat. Sedangkan berdasarkan hasil perhitungan analisis rumus uji t diperoleh thitung sebesar 4,563 sementara ttabel dengan db $N-1=30-1=29$, dengan taraf signifikansi 0,05 sebesar 2,045. Karena thitung >ttabel, atau $4,563 > 2,045$, sehingga hipotesis kerja (H_a) yang berbunyi “layanan penguasaan konten dengan menggunakan media *puzzle* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa kelas X SMA Negeri 1 Semarang tahun pelajaran 2014/2015 diterima pada taraf signifikansi 0,05.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Peserta didik bisa memanfaatkan layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling terutama dalam hal interaksi sosial sehingga siswa mampu mengembangkan sikap interaksi sosialnya.

2. Guru bimbingan dan konseling supaya dapat memprogramkan dan melaksanakan pelayanan bimbingan dan konseling sesuai dengan kebutuhan siswa.
3. Kepala sekolah supaya dapat merumuskan kebijakan dalam memberikan dua jam pelajaran efektif masuk kelas untuk layanan bimbingan dan konseling agar dapat mencapai pelayanan terhadap peserta didik secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2007. *Psikologi Sosial*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Al-Azizy. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya*. Yogyakarta: Diva Press.
- Amidjaja, Arleen. 2007. *101 Fun and Mind Stimulating Things to do with Your Kids (2-6 Years)*. Jakarta: Elex Media Komputerindo.
- Arief, dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta. Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.

- Basrowi. 2005. *Pengantar Sosiologi*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Dewa Ketut Sukardi. 2008. *Proses Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta Jakarta.
- Dewi Wulansari, C. 2009. *Sosiologi Konsep dan Teori*. Bandung. PT Refika Aditama.
- Endang Ertiati Hastuti. 2012. *Bagaimana Konselor Sekolah Bersikap*. Yogyakarta. Pusat belajar Yogyakarta.
- Hallen. 2005. *Bimbingan dan Konseling*. Ciputat. PT. Ciputat Press.
- Maryati, Kun dan Juju Suryawati. 2010. *Sociology for senior high School Grade X Semester 1*. Jakarta: Erlangga.
- Mistio Mesa Fernanda, Afrizal Sano, Nurfarhanah. 2012. *Hubungan Antara Kemampuan Berinteraksi Sosial Dengan Hasil belajar*. Jurnal Ilmiah Konseling, Vol 1 No 1., Januari 2012 , hh 1-7.
- Mugiarso. 2009. *Bimbingan dan Konseling*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2009. *Prinsip Disain Pembelajaran Instructional Design*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Prayitno dan Erman Amti. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta. Depdikbud.
- Rahmaneli. 2007. "Keefektifan Pemberian Tugas Media Puzzle Dalam Pembelajaran Geografi Regional". *Jurnal Pelangi Pendidikan*. Vol.2 (1): 23-30.
- Rokhmat, Joni. 2006. "Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan untuk Permainan di TK dan SD". *Jurnal Pelangi Pendidikan*. Vol.2 (1): 45-52.
- Salahudin, Anas. 2010. *Bimbingan Dan Konseling*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidik*. Jakarta. Kencana.
- Santosa, Slamet. 2006. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sekarjati Svastiningrum dan Cyan Agency. 2009. *101 Permainan Edukatif untuk Anak*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Setiawan. 2012. *dalam jurnal efektivitas media puzzle untuk meningkatkan kemampuan menyusun*

kalimat bagi cerebal palsy
Vol 1 Nomor 3: 2012, hh 29.

Sigit Hariyadi. 2012. *Jurnal Indonesia journal of guidance and counseling theory and application* vol 1 nomor 1: 2012, hh 51.

Soedjatmiko. 2008. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Soegeng, A.Y. dkk. 2010. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Semarang. IKIP PGRI Semarang Press.

Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung. Alfabeta Bandung.

Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah Berbasis Integrasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Walgito, Bimo. 2002. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta. Andi Yogyakarta.

Zulkifli. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung. Remaja Rosdakarya.