

BAB IV

DESKRIPSI, PEMBUKTIAN HIPOTESIS, DAN PEMBAHASAN

A. DESEKRIPSI DATA

1. Data Kuantitatif

a. Data Pengukuran Awal (*Pre-Test*)

Berdasarkan pemilihan sampel yaitu menggunakan *sampling purposive* yakni penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu terpilih kelas X Teknik Kejuruan Jaringan (TKJ) putri yang menjadi subjek penelitian ini dan telah diberikan *treatment* atau perlakuan. Sebelumnya peneliti memberikan skala kepedulian sosial untuk mengetahui kondisi awal. Hasil yang didapat sebagai berikut :

Tabel 4.1
Tabel Hasil Skala Kepedulian Sosial (*Pre-Test*)

No.	Subjek Penelitian	Skor Kepedulian Sosial
1.	ASI	101
2.	ADW	96
3.	DP	98
4.	FW	115
5.	FF	105
6.	FNL	116
7.	NQM	111
8.	NH	111
9.	QA	110
10.	RH	105
11.	RP	106
12.	SD	110
13.	SN	104
14.	SNH	112
15.	VSNS	130
16.	WQ	96
JUMLAH		1.726

b. Data Hasil *Treatment*

Treatment atau perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik simulasi *game* yang akan diberikan kepada siswa yang memiliki kepedulian sosial yang rendah. Dalam penelitian kali ini bimbingan kelompok akan diberlakukan kepada siswa kelas X Teknik Komputer Jaringan (TKJ) putri dengan jumlah 16 siswa. Pemberian bimbingan kelompok dengan teknik simulasi *game* dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan di ruang kelas X TKJ putri SMK Matsaratul Huda. Pemberian bimbingan kelompok dengan teknik simulasi *game* ini dilakukan peneliti untuk meningkatkan kepedulian sosial siswa. Adapun uraian dalam pemberian *treatment* sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama

Hari/Tanggal : Senin/22 Februari 2021

Pokok pembahasan : Menyebar skala kepedulian sosial (*pre-test*), perkenalan, menjalin hubungan baik dengan siswa, membagikan materi simulasi *game* yakni materi kepedulian sosial, kerja sama, gotong-royong, dan sopan santun.

Tempat : Ruang kelas X TKJ Putri

Tujuan : Untuk mengetahui skor awal mengenai kepedulian sosial siswa, untuk lebih akrab dengan siswa, pembagian materi untuk dipelajari di rumah sebelum

dibahas di pertemuan selanjutnya.

Kegiatan : Peneliti memperkenalkan diri terlebih dahulu dan kemudian siswa memperkenalkan diri satu persatu.

2) Pertemuan Kedua

Hari/Tanggal : Senin/01 Maret 2021

Pokok Pembahasan : Membahas materi kepedulian sosial bersama siswa, melaksanakan *treatment* yaitu permainan “Ular Tangga” dengan topik kepedulian sosial, setelah selesai bermain peneliti meminta siswa untuk memberikan kesimpulan hasil dan pesan serta kesan terhadap permainan yang telah dilakukan.

Tempat : Ruang kelas X TKJ Putri

Tujuan : Agar siswa lebih memahami mengenai kepedulian sosial sehingga nantinya mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan : 1) Peneliti memilih 5 siswa sebagai pemain dan 2 orang sebagai pemegang peran yaitu peran orang tua dan guru dan juga sebagai pemegang kunci jawaban. Siswa yang tidak

terpilih juga mengikuti kegiatan dengan cara merespon atau memberikan bantuan jika pemain tidak bisa menjawab pertanyaan nantinya. Nama pemain yakni : ASI, ADW, DP, QA, SD. Pemegang peran yakni : NQM, NH.

- 2) Semua pemain melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain.
- 3) Jika dadu menunjukkan angka 6 maka pemain tersebut akan melempar dadu sekali lagi.
- 4) Jika pemain berhenti diatas kartu berwarna kuning atau biru, maka pemain akan mengambil kartu tersebut dan membacakan serta melakukan apa yang ada di dalam kartu tersebut.
- 5) Pemenang yaitu pemain yang berdiri di angka tertinggi atau sampai pada *finish*. Yang menjadi pemenang dalam permainan ini yaitu QA.
- 6) Setelah permainan selesai, peneliti meminta siswa untuk memberikan

kesimpulan hasil kegiatan.

3) Pertemuan ketiga

Hari/Tanggal : Senin/08 Maret 2021

Pokok Pembahasan : Membahas materi selanjutnya yaitu mengenai kerja sama, gotong-royong, dan sopan santun. Setelah itu melaksanakan *treatment* kedua yaitu permainan “Kapal Karam”, setelah selesai bermain peneliti meminta siswa untuk memberikan kesimpulan hasil dan pesan serta kesan terhadap permainan yang telah dilakukan. Serta memberikan tugas rumah kepada siswa.

Tempat : Ruang kelas X TKJ Putri

Tujuan : Agar siswa lebih memahami mengenai pentingnya kerja sama, gotong royong, dan sopan santun sehingga nantinya mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan : 1) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 3 siswa. Cara pembagiannya yaitu acak dengan cara mengambil undian. Sehingga terbentuklah kelompok sebagai

berikut :

Kelompok 1 : SN, DP, FNL

Kelompok 2 : WK, SNH, NH

Kelompok 3 : FF, NQM, RH

Kelompok 4 : VSNS, RP, FW (tidak masuk)

- 2) Masing-masing kelompok diberi potongan kertas karpet 4 lembar
- 3) Peneliti menentukan garis *start* dan *finish* yang diibaratkan sebagai kapal yang digunakan untuk menyeberang
- 4) Masing-masing kelompok berlomba menyeberangi sungai dengan kapal dan tidak diperkenankan untuk menginjak tanah
- 5) Bagi yang menginjak tanah berarti gugur. Setiap ingin melangkah atau meminta kapal wajib ucapkan “minta tolong” dan “terima kasih”. Serta tidak diperkenankan bertutur kata kasar atau tidak sopan
- 6) Terdapat 4 siswa sebagai pemantau dalam permainan yaitu : ASI, ADW, QA, dan SD

7) Pemenang yaitu kelompok yang pertama sampai di garis *finish*. Dan anggota lain wajib mengucapkan selamat kepada kelompok pemenang. Pemenang dalam permainan ini yaitu kelompok 2.

8) Jika sudah selesai memberi kesimpulan hasil kegiatan. Dan peneliti memberikan tugas rumah berupa mencatat perilaku peduli sosial siswa dalam satu minggu.

4) Pertemuan keempat

Hari/Tanggal : Senin/15 Maret 2021

Pokok Pembahasan : Membahas mengenai tugas rumah dan Menyebarkan skala kepedulian sosial (*post-test*),

Tempat : Ruang Kelas X TKJ Putri

Tujuan : Agar mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang sudah dibahas sebelumnya dan pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari. Serta agar mengetahui skor akhir kepedulian sosial siswa.

Kegiatan : Peneliti meminta siswa mengumpulkan

tugas rumah, menanyakan mengenai kesan dan *feedback* yang dirasakan ketika melakukan perilaku peduli sosial.

c. Data Pengukuran Akhir (*Post-Test*)

Tabel 4. 2
Tabel Hasil Skala Kepedulian Sosial (*Post-Test*)

No.	Subjek Penelitian	Skor Kepedulian Sosial
1.	ASI	113
2.	ADW	100
3.	DP	106
4.	FW	126
5.	FF	117
6.	FNL	118
7.	NQM	113
8.	NH	119
9.	QA	121
10.	RH	115
11.	RP	119
12.	SD	111
13.	SN	107
14.	SNH	117
15.	VSNS	136
16.	WQ	107
JUMLAH		1.845

2. Hasil Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah salah satu uji persyaratan analisis agar mengetahui apakah data yang didapat dari hasil variabel yang telah diteliti sudah terdistribusi normal atau sebaliknya. Uji normalitas dilaksanakan melalui aplikasi *Stastical Package For Social Sciene* (SPSS) versi 25 dengan menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorov-*

smirnov dengan menggunakan taraf signifikan 5% adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila skor signifikansi (Sig.) > 0,05 artinya data penelitian berdistribusi normal.
- 2) Apabila skor signifikansi (Sig.) < 0,05 artinya data penelitian tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.3
Hasil Output Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		16
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,03356726
Most Extreme Differences	Absolute	,159
	Positive	,159
	Negative	-,120
Test Statistic		,159
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Tests of Normality							
	Test	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	PreTest	,129	16	,200*	,930	16	,242
	PostTest	,146	16	,200*	,962	16	,693
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan hasil Uji Normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai Asymp.Sig. yang sama yaitu sebesar 0,200, artinya hasil uji normalitas menunjukkan bahwa skor signifikansi

(Sig) > 0,05 yang berarti menunjukkan bahwa variabel yang diteliti berdistribusi normal.

B. PEMBUKTIAN HIPOTESIS

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *Paired Sample T-test* (uji sampel berpasangan). Uji ini merupakan uji hipotesis komparatif atau uji perbandingan. Bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel (dua kelompok) yang saling berpasangan atau berhubungan. Hasil uji hipotesis diperoleh rincian sebagai berikut :

Tabel 4.4
Tabel hasil Uji Paired Sample T-Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-7,438	4,147	1,037	-9,647	-5,228	-7,174	15	,000

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	107,88	16	8,617	2,154
	Post Test	115,31	16	8,577	2,144

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test & Post Test	16	,884	,000

1. Uji Paired Sample T-Test

Dari hasil Uji *Paired Sample T-Test* diperoleh bahwa mean atau hasil rata-rata adalah sebesar -7,438 nilai ini adalah selisih antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* serta diketahui juga bahwa Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan dalam Uji *Paired Sample T-Test* menurut Singgih Santosa berdasarkan nilai Sig. yaitu sebagai berikut: ¹

- a) Apabila skor Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_a diterima sedangkan H_0 ditolak.
- b) Apabila skor Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_a ditolak sedangkan H_0 diterima.

Dalam Uji *Paired Sample T-Test* diatas diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 maka artinya ada perbedaan yang bermakna dari hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test*.

2. Uji T

Uji t atau dikenal dengan uji parsial, yaitu uji yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji ini dapat dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} atau dengan melihat kolom signifikansi pada masing-masing t_{hitung} . Dari hasil Uji *Paired Sample T-Test* diatas, diketahui bahwa nilai t_{hitung} adalah -7,174. t_{hitung} bernilai negatif dikarenakan nilai rata-rata *pre-test* lebih rendah dibanding nilai rata-rata *post-test*. Dalam

¹ Djoni Aminuddin dan Mulyadi, "Efektivitas Layanan Informasi Karir dalam Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa," *Consilium Berkala Kajian Konseling dan Ilmu Keagamaan* 6, no. 2 (Desember ,2019): 60.

konteks seperti ini t_{hitung} negatif dapat diartikan positif sehingga nilai t_{hitung} menjadi 7,174. Uji t dapat diperoleh dari hasil SPSS.

Tabel 4.5
Selisih Nilai hasil *Post-Test* dan *Post-Test*

No.	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Selisih
1.	101	113	-12
2.	96	100	-4
3.	98	106	-8
4.	115	126	-11
5.	105	117	-12
6.	116	118	-2
7.	111	113	-2
8.	111	119	-8
9.	110	121	-11
10.	105	115	-10
11.	106	119	-13
12.	110	111	-1
13.	104	107	-3
14.	112	117	-5
15.	130	136	-6
16.	96	107	-11
Jumlah			-119
Rata-rata			-7,438

Dari hasil tersebut diketahui bahwa t_{hitung} yang didapat melalui aplikasi SPSS didapatkan hasil yaitu 7,174. Diketahui t_{tabel} dengan df 15 adalah sebesar 1,753 yang berarti nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variable terikat (Y) atau hipotesis diterima.

3. Uji Paired Samples Correlations

Besarnya koefisien korelasi yang dikemukakan oleh Sugiono, menjadi dasar untuk mengetahui interpretasi dari tingkat kekuatan hubungan, yaitu sebagai berikut :²

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 184.

Tabel 4.6
Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

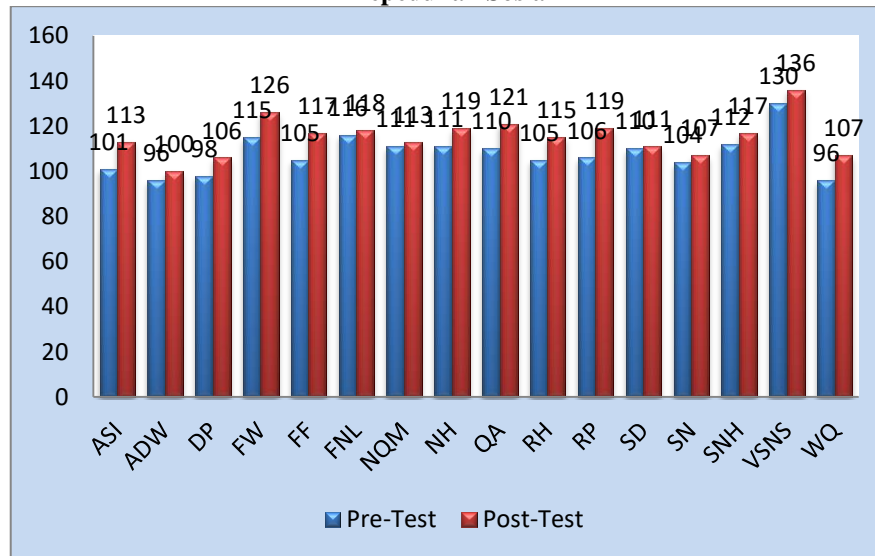
Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat kuat

Dari hasil Uji *Paired Samples Correlations* diketahui bahwa nilai korelasi sebesar 0,884 yang artinya nilai tersebut membuktikan adanya korelasi yang sangat kuat antara layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi *game* dalam meningkatkan kepedulian sosial. Serta diketahui nilai Sig. 0,000 yang diperoleh yakni $< 0,05$ yang berarti ada perbedaan yang bermakna pada skor kepedulian sosial yang dilihat dari nilai *pre-test* dan *post-test*.

4. Uji Paired Samples Statistics

Berdasarkan Uji *Paired Samples Statistics* diperoleh hasil rata-rata nilai *pre-test* sebesar 107,88 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 115,31. Diketahui bahwa rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi dibanding rata-rata nilai *pre-test* yang menunjukkan bahwa ada perubahan skor yang bermakna dari hasil *treatment* yang berarti bimbingan kelompok dengan teknik simulasi *game* efektif untuk meningkatkan kepedulian sosial siswa.

Diagram Batang Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Skala Kepedulian Sosial



Dari diagram di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor kepedulian sosial. Untuk grafik *post-test* secara umum lebih tinggi dibanding *pre-test*, hal ini berarti terdapat perbedaan skor antara hasil *pre-test* dengan *post-test* setelah diberikan *treatment* bimbingan kelompok dengan teknik simulasi *game*.

5. Hasil Wawancara

a. Wawancara dengan Guru BK

- 1) Apakah menurut Bapak/Ibu siswa di SMK Matsaratul Huda sudah memiliki kepedulian sosial yang baik ?

“Iya, menurut saya siswa disini memiliki kepedulian sosial yang terbilang cukup baik. Namun mungkin dalam beberapa situasi siswa menunjukkan kurangnya kepedulian tersebut. Contohnya saat di dalam kelas siswa cenderung seperti membentuk kelompok-kelompok tertentu. Ya memang dimaklumi mungkin karena ada yang dari pondok dan luar pondok”.³

³ Saliftri Litasari, Guru BK, *Wawancara Langsung* (08 Maret 2021)

- 2) Apakah Bapak/Ibu pernah melaksanakan bimbingan kelompok pada siswa ?

“Pernah, tapi bukan dengan teknik simulasi *game* melainkan layanan informasi yang di seting dengan berkelompok”.⁴

- 3) Menurut Bapak/Ibu apakah bimbingan kelompok adalah layanan yang tepat dan efektif untuk meningkatkan kepedulian siswa ?

“Menurut saya tepat dan efektif. Karena setelah diberikan bimbingan kelompok siswa mengalami peningkatan dari yang awalnya hanya berteman dengan sesama santriwati sekarang sudah mulai berbaur tanpa memandang hal tersebut.”⁵

- 4) Apakah teknik simulasi *game* cocok untuk meningkatkan kepedulian sosial siswa ?

“Cocok, karena secara tidak langsung siswa belajar sambil bermain. Jadi dengan begitu siswa tidak jenuh dan dapat menerima materi layanan dengan baik.”⁶

b. Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran

- 1) Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu terkait kepedulian sosial siswa setelah diberikan bimbingan kelompok ?

“Bagus, setelah diberikan bimbingan kelompok siswa di kelas tersebut mengalami peningkatan mengenai kepedulian sosial. Dulu siswa di kelas itu acuh tak acuh terhadap sesama temannya, hanya ada beberapa saja. Karena di kelas itu ada yang dari pondok ada yang dari luar pondok. Jadi

⁴ Ibid.

⁵ Ibid.

⁶ Ibid.

santriwati hanya berteman dengan sesama santriwati begitu juga sebaliknya.”⁷

- 2) Menurut Bapak/Ibu apakah kepedulian sosial siswa meningkat setelah diberikan bimbingan kelompok ?

“Ya, menurut saya meningkat sebanyak 50%.”⁸

- 3) Bagaimana perkembangan kepedulian sosial siswa setelah diberikan bimbingan kelompok ?

“Saya langsung beri contoh realnya saja. Perkembangannya yakni siswa di kelas itu sekarang lebih menyatu maksudnya tidak lagi membeda-bedakan mana santriwati mana yang bukan. Dari yang sifatnya cuek dan enggan untuk bekerja sama antar teman sekarang sudah lebih memperhatikan bahkan sekarang juga saling peduli terhadap sesama temannya.”⁹

- 4) Seberapa signifikan perbedaan kepedulian sosial siswa antara sebelum dan setelah diberikan bimbingan kelompok ?

“Perbedaannya cukup signifikan, dulu siswa acuh tak acuh, membentuk kelompok-kelompok kecil dalam berteman seperti yang sudah saya bilang, dan sekarang siswa di kelas sudah saing berteman tanpa memandang perbedaan antara santri maupun bukan, sudah mampu bekerja sama, dan juga jika ada temannya yang tidak masuk lebih dipedulikan daripada sebelumnya.”¹⁰

C. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik simulasi *game* bisa meningkatkan kepedulian sosial siswa kelas X Teknik Komputer Jaringan (TKJ) putri tahun ajaran 2020/2021. Ini dibuktikan berdasarkan hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,174 > 1,753$) pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Sehingga H_0 ditolak

⁷ Noval Aini, Guru Mata Pelajaran, *Wawancara Langsung* (15 Maret 2021)

⁸ Ibid.

⁹ Ibid.

¹⁰ Ibid.

dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi *game* terhadap kepedulian sosial siswa kelas X TKJ putri SMK Matsaratul Huda Panempun Pamekasan.

Pada hasil analisis data instrumen penelitian, ditemukan bahwa nilai rata-rata *pre-test* sebesar 107,88 dan setelah diberikannya layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi *game* hasil *post-test* meningkat menjadi 115,31. Sehingga peningkatannya sebesar 7,43. Diketahui bahwa rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi dibanding rata-rata nilai *pre-test* yang menunjukkan bahwa ada perubahan skor yang bermakna dari hasil *treatment* yang berarti bimbingan kelompok dengan teknik simulasi *game* efektif untuk meningkatkan kepedulian sosial siswa kelas X TKJ putri.

Penelitian dilaksanakan empat kali pertemuan. Pertemuan pertama merupakan penyebaran soal *pre-test* pada siswa untuk mengetahui tingkat kepedulian sosial awal siswa dan juga pembagian materi guna dipelajari oleh siswa. Dan pada pertemuan kedua sampai ketiga melaksanakan bimbingan kelompok teknik simulasi *game*. Kemudian pada pertemuan terakhir yaitu penyebaran soal *post-test*.

Diantara banyaknya jenis layanan bimbingan dan konseling yang dirasa efektif dalam upaya pemberian bantuan kepada siswa yakni bimbingan kelompok. Selaras dengan perspektif Abraham, Adler, Sullivan, Erick Fromm dan Horney menekankan bahwa manfaat berkelompok terlebih khusus yaitu teknik bermain dapat mengembangkan karakter yang lebih positif bagi manusia, mewujudkan situasi sosial dengan adanya minat bersosialisasi, mengarahkan pada kepentingan bersifat esensial dan memotivasi untuk saling berbagi, terhindar dari sifat

individualisme, mewujudkan saling kerjasama serta meminimalisir konflik interpersonal.¹¹

Dalam layanan bimbingan kelompok, penggunaan teknik simulasi *game* dinilai memiliki banyak manfaat. Selain bertujuan untuk fokus dengan tujuan yang ingin dicapai juga dapat membangun situasi dengan lebih bergairah dan membuat siswa merasa tidak bosan mengikuti kegiatan karena secara tidak langsung siswa dapat belajar sambil bermain. Dalam hal ini *game* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hubungan sosial siswa karena *game* dapat membuat siswa lebih memperdulikan dan saling mengerti antar sesama teman sehingga menciptakan keakraban di dalam kelas.

Adapun *treatment* dalam penyelenggaraan bimbingan kelompok teknik simulasi *game* ini terdapat dua jenis permainan (*game*) yaitu permainan ular tangga dan kapal karam. Pada permainan ular tangga ini merupakan permainan inti karena membahas mengenai kepedulian sosial secara mendalam. Sedangkan permainan kedua yaitu permainan kapal karam merupakan permainan tambahan yang membahas mengenai kerja sama, gotong-royong, dan sopan santun. Maksud peneliti merancang permainan tersebut yaitu agar siswa dapat lebih memahami dan juga agar siswa dapat mengaplikasikan secara langsung mengenai kerja sama, gotong-royong dan sopan santun yang memang merupakan bagian dari kepedulian sosial.

Pada pertemuan pertama, suasana bimbingan terlihat kaku ini dikarenakan siswa masih terlihat malu, akan tetapi pada sesi permainan mereka sudah mulai tampak bersemangat. Sebagian dari mereka antusias untuk menjawab pertanyaan

¹¹ Elly Leo Fara, *Bimbingan Klasikal yang Aktif dan Menyenangkan dalam Layanan Bimbingan Kelompok*, (Bandung: CV. Rasi Terbit, 2017), 180.

yang ada pada kartu pesan permainan. Dan pada sesi permainan juga semakin terlihat bersemangat dan sangat antusias. Dalam pertemuan pertama ini permainan yang dimainkan yaitu permainan ular tangga. Di dalam permainan ini sudah ditentukan beberapa siswa yang bermain dan memerankan peranan yang sudah ditentukan. Setelah *games* selesai masing-masing dari mereka mengutarakan pendapatnya dan memberikan kesimpulan hasil tentang materi yang dibahas berhubungan dengan *games* yang telah dimainkan.

Pada pertemuan selanjutnya yakni permainan kapal karam, dalam *games* mereka semakin terlihat nyaman. Mereka sudah semakin tidak malu lagi untuk berkompetisi dan memenangkan permainan tersebut. Mereka terlihat antusias dan menunjukkan bahwasanya mereka tertarik dan berminat untuk berpartisipasi dalam kegiatan bimbingan kelompok teknik simulasi *game* ini tanpa keterpaksaan. Hal tersebut terbukti ketika membahas materi dan melakukan teknik *games* yang telah disediakan oleh peneliti, mereka memberikan respon yang baik ini dibuktikan dari ekspresi mereka yang sangat senang dan tenang. Setelah permainan ini selesai seperti biasa siswa diminta untuk menyimpulkan kesimpulan dan pendapat mengenai hasil dari kegiatan permainan. Pada pertemuan ini juga siswa diberikan tugas rumah yaitu mencatat perilaku kepedulian sosial selama satu minggu guna mengetahui realitas perilaku kepedulian siswa setelah mereka melakukan *treatment* berupa permainan.

Sehingga pada pertemuan terakhir peneliti meminta siswa untuk mengumpulkan hasil catatan kegiatan perilaku sosial selama satu minggu. Hasil yang didapat siswa terbilang baik dalam menerapkan perilaku peduli sosial baik di lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah. Siswa juga diminta untuk

mengutarakan kesan dan perasaannya setelah melakukan perilaku peduli sosial, mereka merespon dengan baik mereka merasakan *feedback* positif seperti hati terasa tenang. Dan berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran juga diperoleh hasil yang baik. Beliau berpendapat bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan terhadap kepedulian sosial siswa, salah satu contohnya yaitu siswa tidak lagi membedakan teman, mampu bekerja sama dan saling peduli antar teman.

Dalam hal ini penggunaan teknik simulasi *game* dinamika dalam kelompok sangat mempengaruhi dalam layanan bimbingan kelompok. Sehingga selaras dengan pendapat Dinkmeyer dan Muro bahwa tujuan bimbingan kelompok salah satunya yaitu untuk membangun dan mengembangkan perilakunya terhadap kepekaan pada orang lain sehingga terbentuklah kecakapan yang lebih baik dari sebelumnya dalam bersikap empatik.¹²

¹² Maliki, *Bimbingan Konseling di Sekolah Dasar Suatu Pendekatan Imajinatif*, (Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2016), 117.