

**EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK MENGGUNAKAN PERMAINAN
SIMULASI DALAM MENINGKATKAN KOHESI SOSIAL SISWA
DI SMA NEGERI 1 DEWANTARA**

TESIS



Oleh

SUCHIWATY YUSZA

15151043

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan

PROGRAM STUDI S2 BIMBINGAN DAN KONSELING

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2018

ABSTRACK

Suchiwaty Yusza. 2018. "Effectiveness Guidance Group Use Game Simulation In Improve Cohesion Social Student in SMA Negeri 1 Dewantara". Thesis. S2 Study Program Guidance and Counseling Faculty Science Education University Negeri Padang.

Social cohesion is unity, wholeness and cohesiveness, in order for members to remain in the group and to be compact. Members want to be part of a group, like each other, live harmonious and united and faithful in groups to achieve goals. Efforts are made in improving students' social cohesion with group guidance services using simulation games. This study aims to test the effectiveness of group guidance services using simulation games in improving the social cohesion of students.

This study uses a quantitative approach. This type of research is Quasi Experiment with the design of The Non Equivalent Control Group Design. The population of this study are students of class XI SMAN 1 Dewantara, sampling is done by Purposive Sampling technique. Questionnaire data collection using Likert scale model, as well as data were analyzed using Wilcoxon Signed Ranks Test and Kolmogorov Smirnov 2 Independent.

Results research this show that service guidance group use game simulation more effective in enhancement cohesion social students visible of the average results posttest group experiment of 163 and group control amounted to 151.

Keywords: Group conseling, Simulation Games, Cohesion Social

ABSTRAK

Suchiwyaty Yusza. 2018. “Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Permainan Simulasi dalam Meningkatkan Kohesi Sosial Siswa di SMA Negeri 1 Dewantara”. Tesis. Program Studi S2 Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Kohesi sosial merupakan kesatuan, keutuhan dan kepaduan, agar anggota tetap bertahan di dalam kelompok dan kompak, anggota termasuk siswa sekolah menengah ingin menjadi bagian dari kelompok, suka satu sama lain, hidup rukun serta bersatu dan setia di dalam kelompok untuk mencapai tujuan. Upaya yang dilakukan dalam peningkatan kohesi sosial siswa adalah dengan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi dalam meningkatkan kohesi sosial siswa.


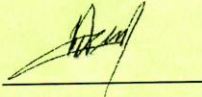
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini yaitu *Quasi Experiment* dengan rancangan *The Non Equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMAN 1 Dewantara, pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*. Pengumpulan data dengan kuesioner menggunakan model skala *Likert*, serta data dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* dan *Kolmogorov Smirnov 2 Independent*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi efektif dalam meningkatkan kohesi sosial siswa, terlihat dari rata-rata hasil *posttest* kelompok eksperimen sebesar 163 dan kelompok control sebesar 151.

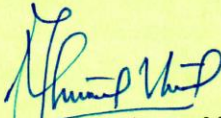
Kata Kunci: BimbinganKelompok, PermainanSimulasi, Kohesi Sosial

PERSETUJUAN AKHIR TESIS



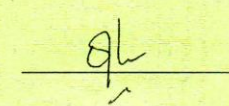
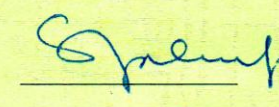

Nama Mahasiswa : *Suchiwyaty Yusza*
NIM : 15151043

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Firman, M.S., Kons. Pembimbing I		<u>20-09-2018</u>
Dr. Daharnis, M.Pd., Kons. Pembimbing II		<u>23-09-2018</u>


Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
Dr. Alwen Bentri, M.Pd.
NIP. 19610722 198602 1 002

Koordinator Program Studi S2 Bimbingan
dan Konseling FIP UNP

Prof. Dr. Herman Nirwana, M.Pd., Kons.
NIP. 19620405 198803 1 001

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

No	Nama	Tanda Tangan
1.	Prof. Dr. Firman, M.S., Kons. (Ketua)	
2.	Dr. Daharnis, M.Pd., Kons. (Sekretaris)	
3.	Prof. Dr. Solfema, M.Pd, (Anggota)	
4.	Dr. Syahniar, M.Pd., Kons. (Anggota)	
5.	Dr. Netrawati, M.Pd., Kons. (Anggota)	

Mahasiswa :
Nama : *Suchiwy Yusza*
NIM : 15151043
Tanggal Ujian : 13 Agustus 2018

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa.

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “Efektivitas Permainan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Kohesi Sosial Siswa di SMA Negeri 1 Dewantara” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Juli 2018



Saya yang menyatakan

Suchiwyaty Yusza
NIM. 15151043

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, atas berkah dan hidayah-Nya. Peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan tesis yang berjudul **“Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Permainan Simulasi dalam Meningkatkan Kohesi Sosial”**, dapat diselesaikan. Dalam menyusun tesis ini, peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu sebagai ungkapan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya, peneliti sampaikan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Firman, M.S., Kons., sebagai pembimbing I yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing, memberikan arahan dan motivasi sehingga penelitian dan penyusunan tesis ini dapat diselesaikan dengan baik dan Dr. Daharnis, M.Pd., Kons., sebagai pembimbing II, yang telah memberikan arahan dengan memberikan saran dan semangat untuk menyelesaikan tesis ini.
2. Dr. Syahniar, M.Pd., Kons., Dr. Netrawati, M.Pd., Kons., dan Prof. Dr. Solfema, M.Pd, selaku kontributor, penimbang instrumen yang telah memberikan masukan berupa ide, gagasan, saran, dan masukan demi penyusunan tesis.
3. Bapak dan Ibu Dosen PPs FIP UNP, khususnya Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan sehingga sangat membantu dalam penyelesaian tesis.
4. Staf Tata Usaha PPs FIP UNP yang telah memberikan pelayanan terbaik dan kelancaran administrasi pada peneliti dalam rangka penyelesaian tesis.

5. Kepala Sekolah, Guru, Karyawan, dan siswa SMAN 1 Dewantara yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memperoleh sejumlah informasi penting dalam penyusunan tesis ini.
6. Untuk Orangtuaku. Ayahanda M. Yusuf dan Ibunda Zakiah, kakakku Yayang Yusza serta suaminya M. Farid, adik-adikku Affiny Yusza dan Rizkie Yusza, yang telah memberikan semua dukungan baik moril dan materil, cinta, kasih sayang, do'a, perhatian, semangat dan kepercayaan yang senantiasa di berikan kepada peneliti.
7. Teman-teman mahasiswa PPs FIP UNP Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan dukungan, perhatian, semangat serta ide-ide yang telah diberikan dalam penyusunan tesis ini
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti dalam penelitian ini dan penyusunantesisini.

Semoga Allah SWT, memberikan imbalan yang setimpal untuk segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti berupa pahala dan kemuliaan di sisi-Nya. Peneliti sangat menyadari bahwa apenulisan tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun demi perbaikan untuk penulisan dimasa yang akan datang. Akhir kata peneliti ucapkan terimakasih.

Padang, Agustus 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACK.....	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI.....	iv
SURAT PERSETUJUAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	10
1. Kohesi Sosial.....	10
a. Definisi Kohesi Sosial	10
b. Karakteristik Kohesi Sosial	12

c. Dimensi Kohesi Sosial	13
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kohesi Sosial	14
e. Kelekatan (<i>Attachment</i>)	20
2. Permainan Simulasi.....	21
a. Definisi Permainan Simulasi	21
b. Langkah-langkah Permainan Simulasi	23
c. Permainan Simulasi UlarTangga.....	26
3. Bimbingan Kelompok	30
a. Pengertian Bimbingan Kelompok	30
b. Tujuan Bimbingan Kelompok	32
c. Asas-asas Bimbingan Kelompok.....	33
d. Tahap-tahap Pelaksanaan Bimbingan Kelompok.....	35
B. Penelitian Relevan.....	44
C. Kerangka Berpikir.....	45
D. Hipotesis	46

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	48
B. Subjek Penelitian.....	51
C. Definisi Operasional.....	54
D. Pengembangan Instrumen	55
E. Teknik Pengumpulan Data.....	60
F. Teknik Analisis Data.....	61
G. Pelaksanaan Penelitian	63

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Penelitian.....	67
B. Uji Hipotesis.....	73

C. Pembahasan.....	80
D. Keterbatasan Penelitian.....	94

BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan.....	96
B. Implikasi.....	97
C. Saran.....	101

DAFTAR RUJUKAN.....	103
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	107
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Topik Permainan Simulasi	50
2. Kisi-kisi Instrumen Kohesi Sosial	55
3. Pedoman Skoring	56
4. Reliabilitas Instrumen Kohesi Sosial	59
5. Tingkat Pencapaian Kohesi Sosial	62
6. Jadwal Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Eksperimen	65
7. Jadwal Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Kontrol	66
8. Pelaksanaan Kegiatan Bimbingan Kelompok	67
9. Perbandingan Kohesi Sosial Siswa Kelompok Eksperimen <i>Pretest-Posstest</i>	68
10. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttes t</i> Kohesi Sosial Siswa Kelompok Eksperimen.....	69
11. Perbandingan Kohesi Sosial Siswa Kelompok Kontrol <i>Pretest-Posttest</i>	71
12. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kohesi Sosial Siswa Kelompok Kontrol	72
13. Hasil Analisis <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i> Perbedaan Kohesi Sosial pada <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	75
14. Arah Perbedaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kohesi Sosial Kelompok Eksperimen.....	75
15. Hasil <i>Signed Ranks Test</i> Perbedaan Kohesi Sosial pada <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	76
16. Arah Perbedaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kohesi Sosial Kelompok Kontrol	77
17. Hasil Analisis <i>Kolmogorov Smirnov 2 Independent</i> pada <i>Posttest</i> Kohesi Sosial Siswa Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tahap Pembentukan Bimbingan Kelompok.....	37
2. Tahap Peralihan Bimbingan Kelompok	38
3. Tahap Kegiatan Bimbingan Kelompok.....	41
4. Tahap Penyimpulan Bimbingan Kelompok.....	42
5. Tahap Pengakhiran Bimbingan Kelompok.....	43
6. Kerangka Berpikir	46
7. Rancangan Penelitian <i>The Non Equivalent Control Group</i>	48
8. Kerangka Prosedur Penelitian.....	51

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Perbedaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kohesi Sosial Kelompok Eksperimen	70
2. Perbedaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kohesi Sosial Kelompok Kontrol	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	107
2. Instrumen Penelitian.....	108
3. Tabulasi Data Uji Coba Validitas.....	115
4. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	116
5. Tabulasi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	123
6. Uji Hipotesis.....	125
7. Perangkat Layanan.....	128
8. Surat.....	179

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kohesi sosial merupakan kecenderungan suatu kelompok atau masyarakat mempertahankan dirinya dan menyatukan individu bersama dengan sejumlah komponennya (Arthur & Emily, 2010). Anggota kelompok dapat mempelajari bagaimana perilaku yang kompak terhadap kelompok sosial dengan memiliki rasa kekompakan secara keseluruhan antara setiap anggotanya.

Kohesi sosial dipandang sebagai karakteristik dari masyarakat berkaitan dengan koneksi dan hubungan antara unit sosial seperti individu, kelompok, asosiasi serta satuan teritorial (Schmitt, 2000). Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi kohesi sosial, yaitu: (1) sejumlah usaha yang diperlukan untuk masuk dalam kelompok sosial, sehingga menyebabkan ketertarikan anggota secara interpersonal pada satu sama lain, (2) adanya ancaman dari luar atau kompetensi, (3) kelompok kecil lebih cenderung kohesif, dan (4) sejauh mana anggota tertarik pada kelompok sebagai alat untuk memuaskan kebutuhan personal (Jalaluddin, 2005). Setiap kelompok perlu adanya *cohesiveness* (kesatuan), agar anggota termasuk siswa dapat bertahan lama dan berkembang dengan baik (Santosa, 2004).

Kohesi sosial yang rendah biasanya ada rasa saling bermusuhan, agresif, dan biasanya ada rasa kesenangan ketika anggota kelompok lain berbuat salah; siswa tidak memiliki rasa untuk saling bekerjasama antara anggota kelompoknya

dalam hal berdiskusi dan masih ada siswa yang belum mampu menyesuaikan dirinya karena perbedaan status sosial. Kohesi sosial dapat terganggu apabila siswa tidak mampu menyesuaikan dirinya dan bekerjasama antara anggota kelompoknya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, kohesi sosial yang rendah dapat mengakibatkan terjadinya perpecahan antara anggota kelompok dan perselisihan di dalam kelompok. Kohesi sosial ialah bagaimana anggota kelompok saling menyukai dan mencintai satu dengan yang lainnya. Tingkatan kohesi sosial akan menunjukkan seberapa baik kekompakan dalam kelompok yang bersangkutan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kerjasama sangat dibutuhkan dalam sebuah kelompok, namun dalam kenyataannya masih kurang menerapkan kerjasama antarsiswa. Berkaitan dengan masalah tersebut, adapun permasalahan siswa yang ditemukan, sebagai berikut: (1) keterlibatan dalam kelompok (35,29%), terlihat bahwa hanya sebagian siswa yang terlibat aktif dan ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas kelompok, (2) tanggung jawab dalam kelompok (29,41%), terlihat hanya sebagian siswa yang memberikan ide dan pendapat untuk membantu menyelesaikan tugas kelompok, dan (3) kepercayaan dalam kelompok (17,65%), terlihat ketika pada saat anggota kelompok mengerjakan tugas kelompok, sebagian siswa tidak mempercayai dengan kemampuan anggota kelompoknya (Apriyani, 2013). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, masih banyak yang terjadi pada kohesi sosial siswa, yaitu:

(1) membodohi temannya sendiri, (2) tidak percaya terhadap temannya, (3) sikap kesetiakawanan yang rendah, (4) persaingan kurang baik, (5) membedakan status sosial, dan (6) masih rendahnya kerjasama.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap siswa harus memiliki kohesi sosial yang baik terhadap anggota kelompoknya. Siswa yang memiliki kohesi sosial yang bagus, maka individu dengan setiap anggota kelompok dapat menjalin hubungan yang erat dan menjadi satu kesatuan yang utuh dalam mencapai tujuan bersama. Oleh karena itu, siswa harus membangun keeratan dan saling ketergantungan pada setiap anggota, agar menjadi sebuah kelompok yang satu kesatuan dan kuat.

Berdasarkan informasi yang didapatkan peneliti dari guru BK di SMA Negeri 1 Dewantara, sebagian siswa memiliki kohesi sosial yang rendah di dalam kelas. Hal ini dapat ditunjukkan pada saat pembagian kelompok, siswa tidak mau bekerjasama dengan anggota yang bukan teman-teman terdekatnya. Ada berbagai hal yang terjadi di dalam kelompok, yaitu ada siswa yang hanya mengerjakan sendiri, karena tidak mempercayai dengan kemampuan anggota kelompoknya, tidak bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok dan ada juga yang merasa tidak nyaman di dalam kelompok tersebut, karena status sosialnya berbeda. Agar siswa memiliki kohesi sosial yang baik, maka guru BK membantu siswa untuk meningkatkan kohesi sosial siswa dengan cara bimbingan kelompok.

Guru BK atau konselor mempunyai tanggung jawab untuk meningkatkan kohesi sosial siswa. Salah satu cara meningkatkan kohesi sosial dengan cara

memberikan layanan bimbingan kelompok (Wijaya, 2014). Layanan bimbingan kelompok yang diselenggarakan guru BK berfungsi untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang pengelolaan emosi yang baik bagi dirinya, kondisi dan keadaan lingkungan, perencanaan masa depan. Layanan bimbingan kelompok di pilih, karena semua individu dapat berperan aktif, bekerjasama dalam membantu permasalahan individu yang dialaminya, sehingga siswa dapat lebih aktif dan dinamika kelompok dapat berjalan dengan baik.

Bimbingan kelompok dapat berjalan dengan baik dan memiliki keterikatan atau kekompakan dalam kelompok tersebut, yaitu menggunakan permainan simulasi. Permainan simulasi dapat memberikan motivasi yang lebih untuk siswa, dengan suasana kelas yang tidak meresahkan dan menakutkan. Permainan simulasi dapat merangsang minat dan siswa mampu untuk berdiskusi di dalam kelompok. Permainan simulasi adalah salah satu cara memberikan bantuan kepada individu atau siswa melalui kegiatan kelompok (Kindvaster, 1996). Kelebihan permainan simulasi adalah dapat melatih siswa untuk menjalin kerjasama yang baik antara anggota dalam mengatasi masalah, melatih siswa untuk memberanikan mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dengan teman sebaya atau anggota kelompoknya.

Permainan simulasi dapat merangsang berbagai bentuk belajar, seperti belajar tentang persaingan, kerjasama, empati sistem sosial, konsep, keterampilan, dan kemampuan berpikir kritis (Uno, 2007). Pemilihan

penggunaan permainan simulasi didasarkan pada permasalahan yang berkaitan dengan sosial, sehingga permainan simulasi pemilihan yang tepat untuk meningkatkan kohesi sosial siswa. Melalui permainan simulasi siswa dapat menimbulkan interaksi antar anggota kelompok, sehingga timbul rasa saling percaya untuk mengungkapkan pendapat dan argumen masing-masing anggota kelompok sehingga dapat tercipta suatu pemahaman melalui permainan simulasi.

Pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi, dibutuhkan sebuah media yang dapat digunakan dalam meningkatkan kohesi sosial. Media yang dibuat harus interaktif dan menyenangkan sehingga dalam memberikan layanan bimbingan kelompok dapat diterima siswa dengan baik, serta melatih keterampilannya. Media yang akan dikembangkan yaitu berupa permainan simulasi ular tangga. Kelebihan permainan simulasi ular tangga tersebut, dapat meningkatkan kerjasama, dan mengembangkan sikap sosial terhadap teman sebaya. Oleh karena itu, dengan menggunakan media ular tangga, siswa dapat menerima untuk memahami dalam pemberian layanan bimbingan kelompok yang akan dilaksanakan melalui permainan simulasi dalam meningkatkan kohesi sosial.

Bertitik tolak dari fenomena di atas, kohesi sosial perlu ditingkatkan lagi pada siswa, maka peneliti melakukan penelitian tentang “Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Permainan Simulasi dalam Meningkatkan Kohesi Sosial Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Kohesi sosial perlu ditingkatkan dalam diri siswa, agar dapat mempelajari perilaku yang kompak terhadap kelompok sosial dengan memiliki rasa kekompakan secara keseluruhan antara anggota kelompok. Kohesi sosial merupakan rasa tertarik di antara para anggota kelompok yang memiliki kesamaan sikap, nilai-nilai, sifat-sifat pribadi, serta mampu untuk bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama (Walgito, 2010). Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi kohesi sosial, sebagai berikut: (1) sejumlah usaha yang diperlukan untuk masuk dalam kelompok sosial, sehingga menyebabkan ketertarikan anggota secara interpersonal pada satu sama lain, (2) adanya ancaman dari luar, (3) kelompok kecil lebih cenderung kohesif, dan (4) sejauh mana tertarik pada anggota kelompok sebagai alat untuk memuaskan kebutuhan personal (Jalaludin, 2005). Setiap kelompok perlu adanya *cohesiveness* (kesatuan), agar siswa dapat bertahan lama dan berkembang dengan baik.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh guru BK dalam meningkatkan kohesi sosial yaitu memberikan layanan bimbingan kelompok. Guru BK atau konselor mempunyai tanggung jawab untuk meningkatkan kohesi sosial siswa. Salah satu cara meningkatkan kohesi sosial dengan cara memberikan layanan bimbingan kelompok (Wijaya, 2014).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan ditemukan fenomena-fenomena mengenai kohesi sosial, yaitu:

1. Membodohi temannya
2. Tidak percaya terhadap teman sebaya
3. Sikap kesetiakawanan yang rendah
4. Persaingan yang kurang baik
5. Membedakan status sosial
6. Masih rendahnya kerjasama

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini terfokus dan dibatasi pada peningkatan kohesi sosial siswa dengan memberikan perlakuan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah secara umum dalam penelitian adalah “apakah bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi efektif dalam meningkatkan kohesi sosial siswa”. Adapun yang menjadi rumusan masalah secara khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kohesi sosial pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi?
2. Apakah terdapat perbedaan kohesi sosial pada kelompok kontrol sebelum dan setelah diberikan bimbingan kelompok tanpa menggunakan permainan simulasi?

3. Apakah terdapat perbedaan kohesi sosial pada kelompok eksperimen yang diberikan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi dengan kelompok kontrol yang diberikan bimbingan kelompok tanpa menggunakan permainan simulasi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan umum dalam penelitian ini untuk mengungkapkan efektivitas bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi dalam meningkatkan kohesi sosial siswa SMA Negeri 1 Dewantara. Sedangkan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengungkapkan hal-hal sebagai berikut:

1. Perbedaan kohesi sosial pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi.
2. Perbedaan kohesi sosial pada kelompok kontrol sebelum dan setelah diberikan bimbingan kelompok tanpa menggunakan permainan simulasi.
3. Perbedaan kohesi sosial kelompok eksperimen yang diberikan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi dengan kelompok kontrol yang diberikan bimbingan kelompok tanpa menggunakan permainan simulasi.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan berguna untuk memberikan kontribusi bagi pengembangan teori dan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi dalam meningkatkan kohesi sosial siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Dinas Pendidikan atau instansi lain yang bergerak dalam pendidikan dapat menempatkan guru pembimbing di sekolah khususnya Sekolah Menengah Atas (SMA)
- b. Bagi Musyawarah Guru Bimbingan dan Konseling (MGBK), penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam upaya meningkatkan pelayanan BK di sekolah terutama dalam meningkatkan kohesi sosial agar konflik siswa tersebut dapat diatasi dengan melalui layanan bimbingan kelompok yang menggunakan permainan simulasi.
- c. Bagi Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan (LPMP), penelitian ini akan menjadi masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam bidang BK. Penelitian ini dapat juga dijadikan sebagai bahan masukan untuk penelitian dalam bidang BK.
- d. Bagi Peneliti lainnya, agar dapat dijadikan sebagai bahan kajian dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan secara umum bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi efektif meningkatkan kohesi sosial siswa. Secara khusus dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan kohesi sosial siswa pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi efektif dalam meningkatkan kohesi sosial.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan kohesi sosial siswa pada kelompok kontrol sebelum dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok tanpa menggunakan permainan simulasi. Layanan bimbingan kelompok tanpa menggunakan permainan simulasi efektif dalam meningkatkan kohesi sosial.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan kohesi sosial siswa pada kelompok eksperimen yang diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi dengan siswa kelompok kontrol yang diberikan layanan bimbingan kelompok tanpa menggunakan permainan simulasi, pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah diberikan perlakuan sama-sama meningkat, tetapi peningkatan tersebut lebih tinggi berada pada kelompok eksperimen.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi dan layanan bimbingan

kelompok tanpa permainan simulasi dapat meningkatkan kohesi sosial siswa, tetapi dalam meningkatkan kohesi sosial siswa lebih efektif apabila diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi.

B. Implikasi

1. Implikasi terhadap Teori Kohesi Sosial

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mengenai kohesi sosial siswa sebagaimana telah dibahas pada bab IV, menunjukkan adanya peningkatan pada kelompok eksperimen. Pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum perlakuan memiliki kesamaan dalam kohesi sosial. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok, kondisi kohesi sosial kelompok eksperimen secara signifikan mengalami perubahan yang lebih baik atau meningkat dibandingkan dengan kelompok kontrol.

2. Implikasi terhadap Program Bimbingan dan Konseling

Berdasarkan hasil penelitian, bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi efektif dalam meningkatkan kohesi sosial siswa. Oleh karena itu, kegiatan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi guna untuk membantu siswa dalam hubungan sosial terhadap anggota-anggota kelompoknya, misalnya menjalin kerjasama, menerima pendapat-pendapat anggotanya dengan baik, dan tidak memandang status sosial.

Pelaksanaan bimbingan kelompok hendaknya memfokuskan terhadap kohesi sosial agar setiap anggota kelompok dapat menjalin keeratan yang sangat baik, sehingga materi dalam layanan tertuju kepada peningkatan kohesi sosial seperti bertanggung jawab, kerjasama, kepedulian, toleransi dan sebagainya. Selanjutnya sekolah dapat menyusun program yang membantu siswa yang mengganggu kehidupan sehari-hari melalui kerjasama dengan konselor untuk melaksanakan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi di sekolah.

a. Perencanaan Kegiatan

Perencanaan kegiatan yang perlu dipersiapkan oleh guru BK adalah:

- 1) Mengatur jadwal dan tempat pelaksanaan layanan bimbingan kelompok
- 2) Melakukan layanan bimbingan kelompok secara kelompok
- 3) Guru BK harus kreatif dalam menetapkan topik yang akan dibahas dalam bimbingan kelompok yang berkaitan dengan permasalahan kohesi sosial siswa, topik yang akan dibahas dalam kegiatan bimbingan kelompok menjadi faktor yang akan menentukan keefektifan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi
- 4) Mempersiapkan segala sesuatu yang menunjang kegiatan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi berjalan dengan baik, misalnya ruangan bersih dan nyaman
- 5) Menginformasikan rencana layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi kepada sasaran layanan

b. Pelaksanaan Kegiatan

Adapun pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan kelompok yaitu:

- 1) Pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi secara kelompok
- 2) Menjelaskan pelaksanaan kegiatan, asas, fungsi, serta tujuan dari kegiatan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi
- 3) Menyampaikan topik yang akan dibahas yang berkaitan dengan kohesi sosial
- 4) Membahas topik yang dibahas, dalam pembahasan topik tidak menyampingkan asas, fungsi dan tujuan dari kegiatan layanan
- 5) Menyimpulkan hasil dari topik yang dibahas dan komitmen yang akan dilakukan oleh peserta kelompok setelah mengikuti kegiatan layanan

c. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemahaman sasaran layanan terhadap topik yang dibahas dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi. Adapun tahap-tahap dalam penilaian pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi, yaitu:

- 1) Penilaian Segera (Laiseg) yaitu penilaian yang dilakukan menjelang proses layanan itu berakhir. Penilaian bentuk ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang wawasan, pengetahuan baru, perasaan

- positif, dan rencana kegiatan yang akan dilakukan siswa/anggota kelompok setelah selesainya layanan. Laiseg dilakukan untuk melihat AKUR (Acuan, Kompetensi, Usaha, dan Rasa) siswa/anggota kelompok segera setelah mengikuti pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi.
- 2) Penilaian Jangka Pendek (Laijapen) yaitu penilaian yang dilakukan setelah beberapa hari berlangsungnya kegiatan layanan dengan kata lain merupakan penilaian yang dilakukan beberapa waktu setelah pemberian bantuan. Laijapen dilakukan setelah mengikuti layanan yang sudah dilaksanakan. Hal ini mungkin dilaksanakan setelah tiga hari sampai seminggu pasca pelayanan diberikan kepadanya, tidak terlalu lama.
 - 3) Penilaian Jangka Panjang (Laijapang) yaitu penilaian yang dilakukan dalam kurun waktu tertentu misalnya satu bulan, satu semester, atau satu tahun. Penilaian dilakukan beberapa waktu setelah pemberian layanan.

C. Saran

Berdasarkan hasil-hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan, ada beberapa saran yang dapat diajukan sebagai tindak lanjut penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Dinas Pendidikan atau Instansi

Hendaknya Dinas Pendidikan disarankan untuk memberikan perhatian khusus pada perilaku negatif remaja yang sering terjadi sekarang ini, seperti kohesi sosial siswa, dengan memetakan guru untuk diberi pelatihan kepada guru BK/Konselor dalam memberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi, untuk mencegah, mengurangi, dan mengentaskan permasalahan kohesi sosial siswa.

2. Kelompok Musyawarah Guru Bimbingan dan Konseling (MGBK)

Hendaknya dalam upaya meningkatkan keprofesionalan guru BK/Konselor sekolah yaitu dengan mengadakan kegiatan *workshop* terkait dengan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi untuk meningkatkan kohesi sosial siswa.

3. Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan (LPMP)

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahwa masukan penataran yang diadakannya, dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling.

4. Bagi Peneliti lainnya

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi efektif dalam meningkatkan kohesi sosial siswa di sekolah, sehingga dengan adanya penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini sampai kepada peningkatan kohesi sosial secara mendalam dengan diadakannya obeservasi dan wawancara.

DAFTAR RUJUKAN

- Alizamar. 2012. "Model Pengembangan dalam Pengembangan Kegiatan Belajar Mahasiswa". *Disertasi*. Padang. Program Doktor (S3) Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Alwansyah, Purnomo, E., & Pargito. 2015. "Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa dengan Menggunakan Model Simulasi". *Tesis*. Lampung. Program Pascasarjana (S2) Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Arikunto, S. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, D, A., dkk. 2013. Model Layanan BK Kelompok Teknik Permainan (Games) untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Jurnal Unesa*. Vol. 3 (1).
- Balkan, E. & Adalier, A. 2011. The Relationship Between Social Cohesion and Computer Internet Usage. *Journal of Educational Technology*. Vol 10 (3).
- Baron. R. A & Byrne. D. 2005. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Demis. E. G & Brian. J. 2018. Respect the Technique: Status-based Respect Increases Minority Group Social Cohesion With Majority Groups, While Also Increasing Minority Collective Action Tendencies. *Journal of Social Psychology*. Vol. 158 (2).
- Durkin. 1995. *Development Social Psychology*. Massachussets: Blackwell Publisher Inc.
- Ekasari, A & Bayani. I. 2009. Attachment Pada Ayah dan Penerimaan Peer-Group Dengan Risiliensi. *Jurnal Studi Kasus Pada Siswa Laki-laki Di Tingkat SMP*. Vol.2 (2).
- Eliasa, E. I. 2012. *Games: Permainan dalam Bimbingan dan Konseling*. Tangerang: MGBK Nasional.
- Gallagher. S. 2014. An Education in Narratives. *Educational Philosophy and Theory*. Vol. 46 (6).
- Gritosudarmo. I. 1997. *Perilaku Keorganisasian*. Yogyakarta: BPFE.
- Grunfeld, F. 1976. *Spiele der Welt*. Franfrut: Wolfgang Krunger Verlag.
- Herlianto. P., Tadjri. I. & Saraswati. S. 2012. Hubungan Kohesivitas dengan Dinamika Kelompok dalam Bimbingan Kelompok pada Siswa SMP Negeri 13