



EFEKTIVITAS MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA

Nadya Efnandyah¹, Cici Yulia^{2(*)}

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Jakarta, Indonesia¹²
nadyaefnan@gmail.com¹, ciciyulia@uhamka.ac.id²

Abstract

Received: 06 Juli 2022
Revised: 08 Juli 2022
Accepted: 08 Juli 2022

Manusia disebut sebagai makhluk sosial. Dapat dilihat dari bagaimana manusia berinteraksi dengan manusia-manusia lainnya dilingkungan sekitar. Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang mempengaruhi satu dan lainnya. Media ular tangga diharapkan dapat membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran agar tercipta interaksi sosial yang baik bagi siswa. Dampak dari pandemi yang sedang terjadi saat ini juga sangat mempengaruhi interaksi sosial pada siswa. Selama pandemi berlangsung siswa melakukan pembelajaran dari jarak jauh, dari tempat tinggal masing-masing. Sehingga mereka hampir tidak pernah berinteraksi secara langsung selama masa pandemi. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk melihat apakah media ular tangga efektif dalam meningkatkan interaksi sosial pada siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Subjek penelitian yakni 10 siswa SMAN 1 Tenjolaya yang diambil secara *purposive sampling*. Pengambilan data penelitian menggunakan *pre test post test*. Peneliti membuat media ular tangga yang didalamnya meliputi pemahaman terkait interaksi sosial. Hasil dari penelitian ini diperoleh data media ular tangga dapat meningkatkan interaksi sosial.

Keywords: Manusia; Interaksi Sosial; Media Ular Tangga

(*) Corresponding Author: Yulia, ciciyulia@uhamka.ac.id, +62 8537 4737 337

How to Cite: Efnandyah, N. & Yulia, C. (2022). Efektivitas Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 696-701.

INTRODUCTION

Interaksi sosial disebut hubungan yang mempengaruhi satu dan lainnya dan adanya timbal balik antara satu sama lain. Adanya stimulus dan ada respon. Pemerannya melebihi satu individu, yaitu individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok sehingga menciptakan hubungan bersosial yang dinamis. Susanto berkata interaksi sosial yaitu hubungan antar manusia yang menciptakan hubungan yang tepat dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur sosial dan pengertian interaksi sosial oleh Bonner merupakan sebuah hubungan antar dua individu atau lebih, dimana perilaku individu dapat mempengaruhi atau mengubah perilaku individu ataupun sebaliknya (Yusnadi, 2014).

Masa remaja sekaligus masa penyesuaian bagi individu dengan kelompok, pada waktu remaja interaksi sosial dengan kelompok menjadi hal yang paling penting. Mereka cenderung menghabiskan waktu dengan kelompok dibandingkan dirumah. Jika interaksi sosial memiliki sifat positif, maka itu sangat berguna bagi perkembangannya. Namun jika interaksi sosial dengan kelompok itu menyimpang, ditakutkan akan mempengaruhi perilaku pada remaja tersebut. Perkembangan kemampuan bersosial pada anak dimulai dari masa pra sekolah sampai akhir sekolah dengan ditandai semakin meluasnya lingkungan sosial anak (Monks, Knoers, & S., 2003).

Kecendrungan interaksi sosial teman sebaya muncul ketika hidup dilingkungan yang serupa, bersama ditempat sekolah, dan berbagai kegiatan yang dilakukan bersama dengan teman sebaya. Sama seperti yang terjadi pada peserta didik di sekolah. Dengan bersekolah ditempat yang sama maka akan terjadi suatu interaksi dengan teman-teman, terutama teman seusianya. Interaksi sosial dengan teman seusianya cukup terbilang penting, karena dalam suatu proses pembelajaran teman sebaya yang ada dilingkungan sekolah adalah salah satu media untuk bertukar pengetahuan dan informasi. Oleh karena itu interaksi sosial yang baik sangat diperlukan guna memperlancar proses pembelajaran sehingga siswa mencetak hasil belajar yang baik dan didukung oleh perilaku yang baik.

Untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran peneliti menggunakan prasarana media ular tangga guna meningkatkan interaksi sosial pada siswa. Dalam proses pembelajaran penggunaan media yang memiliki konsep belajar sambil bermain adalah instrumen penting, guna meningkatkan interaksi sosial pada siswa. Permainan ini juga dapat digunakan sebagai media yang efektif dalam belajar karena selain mengasyikan media ini dapat membuat antusiasme siswa meningkat dalam belajar dan bermain. Media pembelajaran ular tangga selain dapat membuat siswa berperan aktif dalam proses belajar juga dapat melatih aspek seperti keterampilan, pengetahuan, dan karakter dalam proses pembelajaran.

Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai sarana oleh guru BK untuk meningkatkan interaksi sosial pada siswa. Media ular tangga juga digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti melakukan penelitian eksperimen yang judul Efektivitas Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Siswa SMA Negeri 1 Tenjolaya. Dengan bantuan media ular tangga peneliti berharap dapat membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran agar tercipta interaksi sosial yang baik bagi siswa.

Dampak dari pandemi yang sedang terjadi ini juga sangat mempengaruhi interaksi sosial pada siswa. Selama pandemi berlangsung siswa melakukan pembelajaran dari jarak jauh, dari tempat tinggal masing-masing. Sehingga mereka hampir tidak pernah berinteraksi secara langsung selama masa pandemi. Pengaruh pandemi yang terjadi pada saat ini juga cukup luas dan masif terhadap berbagai dimensi kehidupan, baik dibidang sosial maupun ekonomi dan bisnis. Bencana ini dengan kebijakannya yaitu pembatasan sosial yang akhirnya memaksa sebagian besar masyarakat harus mengurangi kegiatan diluar rumah sehingga merubah perilaku individu untuk melakukan kegiatan baik bekerja maupun belajar yang dilakukan secara daring dari rumah. Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan pada interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga.

METHODS

Peneliti menggunakan metode eksperimen dalam penelitian ini. Dengan desain yang peneliti gunakan dalam penelitian ini ialah *one-group pre-test* dan *post-test* design. Pada desain ini terdapat *pre test* yang diberikan sebelum perlakuan, dimana nantinya peneliti akan membandingkan antara hasil *pre-test* dan hasil *post-test* sesudah diberikannya perlakuan (Sugiyono, 2010). Penelitian ini berjenis pre eksperimen, pada prinsipnya ini tidak ada kelas kontrol karena hanya menggunakan kelompok.

Dalam penelitian kali ini subjek yang di ambil ialah siswa kelas X di SMAN 1 Tenjolaya yang memiliki kemampuan interaksi sosial untuk mengentaskan masalah mulai

dari yang rendah hingga yang tinggi. Cara yang peneliti gunakan untuk mengambil sampel dalam penelitian ini yaitu ;

1. Berdasarkan wawancara yang sudah dilaksanakan
2. Berdasarkan hasil pretest dari nilai yang tinggi, sedang dan rendah mengenai interaksi sosial.
3. Berdasarkan AKPD yang diperoleh dari guru BK
4. Dan berdasarkan anjuran dari guru BK.

Penelitian ini menggunakan Teknik analisis deskriptif. Menurut (Muhson, 2006) Teknik analisis deskriptif ialah bentuk analisis yang berguna untuk menguraikan melalui cara penjelasan dan gambaran data yang sudah dikumpulkan. Pada analisis ini berfokus pada pengumpulan data dasar bukan berfokus untuk melihat hubungan atau hipotesis. Peneliti analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kategoris yaitu dengan melihat skala interaksi sosial siswa, dimana nantinya siswa tau subjek akan menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan jawaban selalu (S) sering (SR) jarang (J) tidak pernah (TP).

Pada penelitian ini peneliti melakukan perhitungan uji Wilcoxon dan uji Kolmogorov Semirnov. Pengujian ini dilakukan dengan cara peneliti melihat perbandingan data dari dua kelompok yaitu *pre test* dan *post test*. Uji Wilcoxon ini dikenal juga dengan kata uji *match pair test*.

RESULTS & DISCUSSION

Results

Sesuai tujuan penelitian ini, untuk melihat hasil skor *pre test* sebelum diberikan perlakuan dengan media ular tangga untuk meningkatkan interaksi sosial siswa, peneliti memberikan *pre test* kepada 10 anggota kelompok. Adapun hasil *pre test* yang diperoleh :

Tabel 1.
Data Hasil Skor dan Kategorisasi *Pre Test*

No	Nama/Inisial	Skor	Kategori
1	JBS	64	Rendah
2	AEK	98	Sedang
3	AD	97	Sedang
4	SAV	101	Tinggi
5	MM	83	Sedang
6	ZES	65	Rendah
7	NDP	125	Tinggi
8	HSR	67	Rendah
9	DS	65	Rendah
10	KT	63	Rendah
Jumlah		828	

Berdasarkan tabel 1, diperoleh hasil dari *pre test* siswa dengan kategori rendah sebanyak 5 anggota yaitu JBS mendapatkan skor 64 , ZES mendapatkan skor 65 ,HSR mendapatkan 67, DS mendapatkan skor 65 dan KT mendapatkan 63. Sedangkan pada hasil skor *pre test* yang masuk pada kategori sedang sebanyak 3 anggota , AEK mendapatkan skor 98, AD mendapatkan skor 97, dan MM mendapatkan skor 83. Kemudian pada hasil skor *pre test* siswa dengan kategori tinggi sebanyak 2 anggota yaitu SAV mendapatkan skor 101 dan NDP mendapatkan skor 125. Ini dapat diartikan bahwa

hasil dari *pre test* tentang interaksi sosial siswa yaitu diperoleh dengan hasil yang bermacam-macam mulai dari kategori rendah, sedang hingga tinggi.

Tabel 2.
 Persentase Kategori Hasil *Pre Test*

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Rendah	0	0%
2	Rendah	5	50%
3	Sedang	3	30%
4	Tinggi	2	20%
5	Sangat Tinggi	0	0%
	Jumlah	10	100%

Dilihat dari tabel 1.2 hasil skor *pre test* interaksi sosial siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan media ular tangga berada di kategori rendah dengan persentase 50%, dikategori sedang dengan persentase 30% dan dikategori tinggi dengan persentase 20%. Untuk melihat hasil *post test* setelah diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga untuk meningkatkan interaksi sosial pada siswa, peneliti melakukan pemberian *post test* kepada 10 siswa dengan media ular tangga. Adapun hasil *post test* yang diperoleh :

Tabel 3.
 Data Hasil.Skor dan Kategorisasi *post test*

No	Nama/Inisial	Skor	Kategori
1	JBS	78	Sedang
2	AEP	108	Tinggi
3	AD	102	Tinggi
4	SAV	110	Tinggi
5	MM	99	Tinggi
6	ZES	81	Sedang
7	NDP	131	Sangat Tinggi
8	HSR	87	Sedang
9	DS	78	Sedang
10	KT	71	Sedang
	Jumlah	1281	

Berdasarkan tabel 1.3 diatas, memperoleh hasil dari *post test* kategori sedang ada 5 anggota, yaitu JBS mendapatkan skor 78, ZES mendapatkan skor 81, HSR mendapatkan skor 87,DS mendapatkan skor 78,dan KT mendapatkan skor 71. Selanjutnya pada hasil *post test* dengan kategori tinggi sebanyak 4 anggota, AEK mendapatkan skor 108, AD mendapatkan skor 102, SAV mendapatkan skor 110. NDP berada dikategori sangat tinggi mendapatkan skor 133. Ditinjau dari rentang skor dan kategori sebelum dengan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga, dapat diartikan bahwa hasil dari *post test* interaksi sosial siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan.

Berikut gambaran media yang digunakan untuk penelitian:



Gambar 1.
Media Ular Tangga

Discussion

Interaksi sosial sangat berguna untuk menelaah dan mempelajari bagaimana bentuk lingkungan sekitar. Interaksi sosial adalah inti dari segala aspek kehidupan karena tanpa interaksi tidak akan ada kehidupan bersosial. Interaksi dalam sosial juga penting untuk dimiliki siswa. Dengan interaksi sosial siswa akan memiliki kemampuan dalam mengenal lingkungan, karakter orang disekitarnya, dan mampu menyelesaikan masalah masalah yang ada dilingkungan sekitar. Dalam hasil angket yang telah diperoleh, banyak siswa yang belum mengenal lingkungan sekolah, sukar bergaul dengan teman-teman di sekolah, belum mengenal tentang perilaku sosial yang bertanggung jawab, dan banyak siswa yang belum memiliki teman. Sehingga interaksi sosial menjadi urgensi tersendiri bagi siswa kelas X yang akan beradaptasi dengan siswa kelas XI dan XII.

Manfaat penggunaan media ular tangga dalam bimbingan konseling ini pula dapat membantu siswa. Karena ketika kita menggunakan media sebagai alat bantu pemberian layanan yang menyenangkan maka akan membuat siswa merasa senang mengikuti kegiatan ini. Jika di lihat dari manfaat permainan ular tangga ini maka dapat di jadikan sebagai media layanan bimbingan konseling yang berfokus pada masalah siswa yang berhubungan dengan karier, belajar, sosial, dan pribadi.

CONCLUSION

Berlandaskan hasil dari penelitian dan pembahasan yang sudah dijelaskan oleh peneliti pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil pada data skor *pre test* dan *post test* yang diperoleh, nilai rata-rata atau (*mean*) yang didapatkan dari hasil *pre test* yaitu 82,80 dan nilai rata-rata atau (*mean*) yang diperoleh dari hasil *post test* yaitu 97,80. Ini bertanda bahwasanya terdapat peningkatan pada interaksi sosial siswa baik sebelum ataupun sesudah diberikannya perlakuan dengan menggunakan media ular tangga.
2. Pada Hasil perhitungan uji Wilcoxon mendapatkan..hasil $Z_{hitung} 2,805 > Z_{tabel} 1,960$ yang menandakan bahwa H_0 ditolak atau H_1 diterima. Jadi, dapat dibuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan media ular tangga. Ini menandakan bahwa media ular tangga efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.
3. Diharapkan guru bk mampu menciptakan media atau metode belajar yang inovatif, efektif dan kreatif. Pembuatan media yang inovatif juga bertujuan agar siswa tidak merasa bosan dan dapat memahami materi atau topik layanan yang diberikan oleh guru bk.

REFERENCES

- Monks, F. J., Knoers, A. & H. S. (2003). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Gajahmada University Press.
- Muhson, A. (2006). Teknik Analisis Kuantitatif. *Makalah Teknik Analisis II*, 1–7.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Yusnadi, susani sani &. (2014). *Dinamika Kelompok*. unimed express.