

**PENGARUH LAYANAN INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA PERMAINAN TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU
SOSIAL PADA TEMAN SISWA KELAS VII DI SMP N 1
COLOMADU TAHUN PELAJARAN 2018/2019**



Oleh:

BEKTI RAHAYU

15500007

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Bimbingan dan Konseling

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SLAMET RIYADI
SURAKARTA**

2019

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet
Riyadi Surakarta.

Surakarta, Mei 2019

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I



Dra. Lydia Ersta K, S.Pd,M.Pd
NIDN. 0606126301

Pembimbing II



Drs. AR Koesdyantho, M.Pd,Kons
NIDN. 0019116010

PENGESAHAN

Skripsi ini telah di pertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta dan di terima untuk persyaratan mendapat Gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Bimbingan dan Konseling.

Pada Hari : Selasa

Tanggal : 14 Mei 2019

Tim Penguji Skripsi :

Nama Terang

Tanda Tangan

Ketua : Dr. Hera Heru SS, M.Pd.

()

Sekretaris : Ahmad Jawandi, S.Pd.,M.Pd.

()

Penguji I : Dra.Lydia Ersta K, S.Pd,M.Pd.

()

Penguji II : Drs. AR Koesdyantho, M.Pd.,Kons.

()

Disahkan Oleh:

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Slamet Riyadi Surakarta

Dekan,


Dra. Sri Hartini, M.Pd
MDN.0610126303

ABSTRAK

Bekti Rahayu.15500007. PENGARUH LAYANAN INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU SOSIAL PADA SISWA KELAS VII SMP N 1 COLOMADU TAHUN PELAJARAN 2018/2019. Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Mei 2019.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Colomadu, populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu yang berjumlah 221 siswa. Sampel penelitian ini sejumlah 35 siswa yang diambil dengan menggunakan teknik *Proporsional Random Sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai perilaku sosial teman. Observasi digunakan untuk mengamati perilaku siswa dengan temannya, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh foto kegiatan pelaksanaan layanan. Teknik analisis data yang digunakan adalah t-test.

Berdasarkan hasil analisis data dapat diperoleh hipotesis bahwa Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019 Terbukti. Dibuktikan dengan $t_{hitung} = 5,908$ dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada d.b = $(N-1) = 35-1 = 34$ yang menunjukkan taraf signifikansi 5% = 2,034. Dapat disimpulkan bahwa hasil t_{hitung} lebih besar dari taraf signifikansi 5% = 2,034.

Kata Kunci : Layanan Informasi Media Permainan, Perilaku Sosial Pada Teman

MOTTO

“Apabila Anda Berbuat Kebaikan Kepada Orang Lain, Maka Anda Telah Berbuat
Baik Terhadap Diri Sendiri”

(Benyamin Franklin)

PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Almamater UNISRI dan Seluruh
Dosen BK UNISRI
2. Kedua orang tuakuyang selalu
memberikan kasih sayang, semangat
serta doa dan adikku tersayang
3. Sahabat dan teman seperjuangan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan Rahmat dan Karunian-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII Di SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/209”.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu dengan segala hormat penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dra. Sri Hartini, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta, yang telah memberi ijin penelitian.
2. Dr. Hera Heru Sri Suryanti, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Slamet Riyadi Surakarta, yang telah menyetujui judul skripsi ini.
3. Dra. Lydia Ersta K, S.Pd.,M.Pd.selaku pembimbing I dan Drs.AR Koesdyantho, M.Pd.,Kons. selaku pembimbing II yang telah bersedia memberi pengarahan dan bimbingan sampai terselesaikannya skripsi ini.
4. Bapak Sutarno, S.Pd.,M.Pd. selaku kepala sekolah SMP N 1 Colomadu yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
5. Semua pihak yang tidak bisa disebut satu persatu yang ikut berperan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak memperoleh balasan yang lebih baik dari Allah SWT.
Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembacanya.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari meski sudah berusaha secara maksimal dalam penyusunan skripsi ini, akan tetapi masih banyak kekurangan mengingat kemampuan dan keterbatasan penulis.

Demikian yang dapat penulis sampaikan, penulis mengucapkan terimakasih.

Surakarta, Mei 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABTRAK.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KERANGKA TEORITIS DAN HIPOTESIS	8
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Tinjauan Layanan Informasi	8

2. Tinjauan Media Permainan	12
3. Tinjauan tentang Perilaku Sosial.....	27
B. Hasil Penelitian yang Relevan	35
C. Kerangka Berfikir.....	36
D. Perumusan Hipotesis.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Tempat dan Waktu Penelitian	39
B. Bentuk dan Strategi Penelitian	39
C. Populasi, Sampel dan Sampling	40
D. Variabel Penelitian	42
E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Uji Coba Instrumen	54
G. Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	59
B. Deskripsi Data	66
C. Pengujian Hipotesis.....	72
D. Pembahasan Hasil Analisis Data.....	73
E. Keterbatasan Penelitian	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Jumlah Siswa Kelas VII.....	41
Tabel 1.2 Interpretasi Koefisien Korelasi	57
Tabel 1.3 Profil Sekolah.....	60
Tabel 1.4 Susunan Personalia	62
Tabel 1.5 Jumlah Seluruh Siswa	65
Tabel 1.6 Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Angket Perilaku Sosial Sebelum Diberi Layanan Informasi.....	66
Tabel 1.7 Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Angket Perilaku Sosial Sesudah Diberi Layanan Informasi	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Kerangka Berpikir	37
Gambar 1.2 Grafik Histogram dan Poligon Angket Perilaku Sosial Sebelum Diberi Layanan Informasi Media Permainan	67
Gambar 1.3 Grafik Histogram dan Poligon Angket Perilaku Sosial Sesudah Diberi Layanan Informasi Media Permainan.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Kisi-kisi Angket Perilaku Sosia.....	81
Lampiran 2 Angket Perilaku Sosial	83
Lampiran 3 Daftar Nama Try Out.....	90
Lampiran 4 Daftar Nama Sampel	91
Lampiran 5 Hasil Try Out Angket Perilaku Sosial	92
Lampiran 6 Hasil SPSS	93
Lampiran 7 Tabel Kerja Perhitungan Validitas Angket Try Out.....	97
Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil Validitas Try Out	99
Lampiran 9 Tabel Kerja Perhitungan Uji Reliabilitas Try Out.....	101
Lampiran 10 Hasil Angket Sebelum Diberi Layanan Informasi Media Permainan	104
Lampiran 11 Hasil Mean, Modus, Median dan Standar Deviasi Sebelum Diberi Layanan Informasi Media Permainan.....	105
Lampiran 12 Hasil Angket Sesudah Diberi Layanan Informasi Media Permainan	107
Lampiran 13 Hasil Mean, Modus, Median dan Standar Deviasi Sesudah Diberi Layanan Informasi Media Permainan.....	108
Lampiran 14 Tabel Kerja Uji Hipotesis	110
Lampiran 15 Tabel Taraf Signifikansi	112
Lampiran 16 RPL Pertemuan Pertama.....	116
Lampiran 17 RPL Pertemuan Kedua	118
Lampiran 18 RPL Pertemuan Ketiga	120
Lampiran 19 RPL Pertemuan Keempat	122
Lampiran 20 Jadwal Penelitian	124

Lampiran 21 Materi Layanan Informasi	125
Lampiran 22 Pedoman Observasi	127
Lampiran 23 Nilai-nilai r Product Moment	128
Lampiran 24 Dokumentasi	129
Lampiran 25 Surat Ijin Penelitian	133
Lampiran 26 Surat Selesai Penelitian	134
Lampiran 27 Pernyataan Keaslian Karya.....	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perilaku sosial adalah kegiatan yang berhubungan, berinteraksi serta bersosialisasi dengan orang lain. Bertingkah laku dan memainkan peran sosial yang dapat diterima orang lain dan mengembangkan sikap sosial yang ramah, sopan, simpati dan empati. Dalam lingkungan sekolah perilaku sosial ini sangat penting untuk ditingkatkan guna menciptakan generasi penerus bangsa yang tidak hanya mempunyai kecerdasan intelektual tapi juga mempunyai kecerdasan spiritual, moral dan sosial.

Anak usia sekolah atau siswa mempunyai peran yang penting dalam pembangunan bangsa dan negara, karena mereka merupakan generasi penerus yang diharapkan dapat membangun dan menghasilkan karya-karya yang berguna bagi negara. Di tangan siswa inilah bagaimana perkembangan suatu negara ditentukan. Perkembangan sosial remaja merupakan suatu hal yang perlu dipahami oleh guru, orang tua maupun orang-orang yang bertugas mendidik karena perkembangan sosial remaja sangat penting untuk mengembangkan kepribadian dan prestasi belajar. Perkembangan remaja sangat penting untuk kehidupan selanjutnya. Perkembangan sosial remaja mempengaruhi hubungannya dengan teman sebaya, orang tua dan pencarian jati diri atau identitas dirinya.

Apabila dalam perkembangan sosial remaja tidak berhasil maka remaja tidak akan menyelesaikan tugas perkembangan sosialnya dengan

baik, sehingga pada masa dewasa akan mengalami kesulitan dalam kehidupan sosialnya. Tugas yang harus dikuasai dalam perkembangan remaja adalah hubungan dengan teman sebaya atau dengan orang dewasa. Remaja dapat berprestasi maksimal dalam belajar jika remaja dapat diterima di kelompok sebayanya dan mampu menyelesaikan masalah sosial dengan baik.

Munculnya sikap-sikap selalu ingin menang sendiri, tidak mau untuk terlibat dengan kelompok yang tidak diinginkan, bersikeras terhadap pendapat sendiri, mengejek teman yang mengalami kegagalan. Hal tersebut merupakan perilaku sosial yang tidak sesuai dengan perkembangan remaja, sehingga siswa tidak bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya, tidak mau menerima lingkungan yang mungkin tidak sesuai dengan keinginannya.

Perilaku sosial pada anak usia sekolah atau siswa sangat penting diperhatikan, adanya sikap simpati dan empati sangat mempengaruhi siswa pada masa dewasanya nanti. Perilaku sosial pada siswa harus ditingkatkan, salah satunya adalah dengan saling membantu serta saling menghargai satu sama lain.

Seorang siswa dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah tidak akan lepas dari hubungan interaksi sosial di sekolah. Fakta lapangan menunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu masih belum bisa memerankan perilaku sosial sesuai dengan perkembangannya. Siswa masih belum bisa bersikap sopan dengan orang yang lebih tua, menganggap

gurunya sebagai teman sendiri dan masih sering mengolok-olok teman yang mengalami kegagalan, belum bisa membantu teman yang sedang mengalami kesusahan, tidak hanya berinteraksi sosial tapi dalam menjaga fasilitas sekolah juga perlu ditingkatkan karena masih banyak siswa yang suka mencoret-coret meja menggunakan tip-X, mencoret-coret tembok dengan pulpen dan perilaku yang merusak fasilitas sekolah lainnya.

Ketika perilaku sosial dirasa sangat penting bagi siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu, maka pihak sekolah pertama kali perlu meningkatkan perilaku sosial siswa yang rendah. Untuk itu, perilaku adalah hal yang penting dan merupakan ciri keramahan dalam berinteraksi di lingkungan sekitar baik lingkungan sekolah, masyarakat dan lingkungan keluarga. Perlu diketahui bahwa di SMP N 1 Colomadu kelas VII perlu meningkatkan perilaku sosial agar siswa mampu memenuhi tugas perkembangan sosialnya. Sehingga siswa dapat berperilaku sesuai dengan apa yang diharapkan yaitu dapat menghargai guru, tidak mengejek teman yang mengalami kegagalan, tidak merusak fasilitas sekolah serta bersikap sopan kepada orang yang lebih tua.

Menurut hasil observasi yang penulis peroleh di SMP N 1 Colomadu di lapangan menunjukkan bahwa sekitar 15% siswa memiliki perilaku sosial yang rendah, dari 221 siswa kelas VII di SMP N 1 Colomadu. Siswa masih merasa sulit dalam berteman dan kurang peduli dengan teman lain yang membutuhkan bantuan. Sekitar 35 siswa dari 221 siswa masih belum bisa berinteraksi dengan baik dengan teman sebayanya,

masih suka mengejek dan tidak mau berteman dengan siswa kurang aktif, masih memiliki sikap acuh tak acuh dengan teman, belum memahami pentingnya perilaku sosial yang tinggi.

Kurangnya perilaku sosial pada siswa tersebut bukan berarti tanpa sebab, namun siswa kelas VII di SMP N 1 Colomadu masih dalam proses peralihan dari masa anak menuju remaja sehingga mereka belum berpengalaman serta masih terbawa dengan kebiasaan waktu SD yaitu terlalu individualis. Hal ini tidak boleh dibiarkan begitu saja sehingga pada akhirnya menyebabkan siswa kurang bisa berinteraksi dengan teman yang lainnya dan memiliki tingkat kepeduliannya rendah.

Untuk mengatasi hal ini maka diperlukan adanya layanan informasi untuk meningkatkan perilaku sosial pada teman. Dimana layanan informasi merupakan layanan yang diberikan kepada siswa guna membantu menerima dan memahami berbagai informasi baik informasi pribadi, sosial, belajar, dan karier. Dengan adanya layanan informasi siswa mampu mengaplikasikan informasi yang sudah di pahami di lingkungannya agar siswa dapat diterima dan menerima keadaan lingkungan sekitar. Adapun layanan informasinya menggunakan media permainan. Dengan adanya layanan informasi menggunakan media permainan bertujuan agar siswa mampu memahami berbagai informasi baik pribadi sosial belajar dan karier dengan cara yang menyenangkan sehingga informasi dapat di terima oleh siswa secara maksimal. Dimana

media permainan diyakini akan dapat memberikan peran dan dampak positif terhadap perkembangan ketrampilan dalam bersosialisasi siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terutama bagi siswa bahwa pentingnya perilaku sosial yang tinggi. Karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak lepas dengan hubungan sosial sehingga manusia dikatakan sebagai makhluk sosial.

Berdasarkan uraian di atas, maka judul dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII Di SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Dari hasil observasi ada sekitar 35 siswa dari 221 siswa belum bisa berinteraksi baik dengan teman sebaya, belum memahami pentingnya perilaku sosial dan masih memiliki sikap acuh tak acuh.
2. Pemberian layanan informasi menggunakan media permainan untuk meningkatkan perilaku sosial siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi masalah mengenai “Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII di SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019”.

D. Perumusan Masalah

Apakah ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Pada Teman Siswa Kelas VII di SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII di SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai referensi dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan perilaku sosial, meningkatkan perilaku sosial dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Siswa

Diharapkan Perilaku sosial siswa dapat meningkat, sehingga siswa mampu menjalankan perkembangan sosialnya, memiliki sikap toleransi, simpati dan empati.

b. Untuk Guru BK

Sebagai alternatif dalam memberi layanan informasi mengenai peningkatan perilaku sosial.

c. Untuk Sekolah

Meningkatkan perilaku sosial dengan teman di lingkungan sekolah sehingga dalam interaksi sosial dapat berjalan dengan lancar.

BAB II

KERANGKA TEORITIS DAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan Layanan Informasi

a. Pengertian Informasi

Layanan informasi yaitu layanan yang membantu siswa menerima dan memahami berbagai informasi diri, sosial, belajar, karier/jabatan, dan pendidikan lanjutan (Zainal Aqib,2012:3).

Layanan informasi yaitu layanan yang dimaksudkan untuk membantu siswa dalam menerima dan memahami berbagai informasi (Lydia ErstaK, 2010:10).

Dapat disimpulkan bahwa layanan informasi yaitu layanan yang di berikan kepada siswa untuk membantu menerima dan memahami berbagai informasi pribadi, sosial, belajar dan karier.

Dalam menjalani kehidupan dan perkembangan diri, individu memerlukan berbagai informasi, baik untuk kehidupan sehari-hari maupun untuk merencanakan kehidupan yang akan datang. Informasi dapat diperoleh melalui berbagai sumber, mulai dari media lisan, tertulis dan grafis, melalui sumber formal, informal serta media elektronik.

Sangat diperlukannya informasi bagi individu semakin penting mengingat informasi sebagai acuan dalam bersikap dan bertindak laku, sebagai pertimbangan arah perkembangan diri,

dan sebagai dasar pengambilan keputusan. Layanan informasi berusaha memenuhi kekurangan individu mengenai informasi yang mereka perlukan. Dalam layanan ini, layanan disampaikan kepada siswa sebagai informasi yang kemudian diolah dan digunakan oleh individu yang memerlukan untuk kepentingan hidup dan perkembangannya. Layanan informasi dilaksanakan oleh konselor/guru BK yang diikuti oleh seorang atau lebih siswa.

b. Tujuan layanan informasi

Layanan informasi bertujuan untuk membekali siswa dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenali diri, merencanakan, dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga, dan masyarakat. Pemahaman yang diperoleh melalui layanan informasi digunakan sebagai bahan acuan dalam meningkatkan kegiatan dan prestasi belajar, mengembangkan cita-cita, menyelenggarakan kehidupan sehari-hari dan mengambil keputusan. Dalam hal pengembangan kemandirian, pemahaman dan penguasaan siswa terhadap informasi yang diperlukan akan memungkinkan siswa mampu memahami dan menerima dirinya di lingkungan secara objektif, positif, dan dinamis dalam mengambil keputusan, mengarahkan diri untuk kegiatan yang berguna bagi kehidupannya.

Jadi tujuan dari layanan informasi adalah untuk membekali siswa dengan ilmu pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna bagi kehidupan pribadinya. Sehingga siswa mampu mengenali, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan di lingkungannya. Siswa diharapkan juga mampu mengambil keputusan sesuai dengan keinginannya dan dapat menerima konsekuensi atas keputusan yang sudah diambil.

c. Komponen Layanan Informasi

Dalam layanan informasi terapat tiga komponen yang harus ada, yaitu konselor/guru BK, peserta dan materi/isi layanan informasi:

1) Konselor/guru BK

Konselor/guru BK adalah penyelenggara layanan informasi. Konselor harus menguasai sepenuhnya isi informasi, mengenal dengan baik peserta layanan dan kebutuhan informasi menggunakan cara yang efektif untuk melaksanakan layanan.

2) Peserta

Peserta layanan informasi dapat berasal dari berbagai kalangan mulai dari siswa, mahasiswa, anggota organisasi, karyawan dan dunia usaha/industri, serta anggota masyarakat lainnya, baik secara kelompok maupun individu.

3) Materi Layanan

Materi dalam layanan informasi sangat bervariasi, tergantung pada kebutuhan peserta layanan. Informasi yang dimaksud menyangkut seluruh bidang layanan bimbingan dan konseling yaitu bidang pengembangan pribadi, sosial, belajar, karier serta kehidupan berkeluarga dan berkewarganegaraan.

Dapat disimpulkan bahwa dalam pemberian layanan informasi terdapat beberapa komponen yaitu konselor/guru BK sebagai pemberi layanan, peserta yang akan diberi layanan, dan materi yang akan disampaikan dalam proses pemberian layanan informasi. Beberapa komponen tersebut wajib ada dalam pemberian layanan karena jika salah satu dari komponen tersebut tidak terpenuhi maka proses layanan informasi tidak akan berjalan.

d. Teknik Layanan Informasi

Ada beberapa teknik yang digunakan dalam pemberian layanan informasi sebagai berikut:

1) Ceramah, tanya jawab dan diskusi

Cara penyampaian informasi yang sering dipakai adalah ceramah yang kemudian diikuti dengan tanya jawab. Untuk mendalami informasi juga dapat melakukan diskusi diantara peserta.

2) Media

Dalam penyampaian informasi dapat menggunakan alat bantu seperti peraga, media tulis dan program elektronik (radio, televisi, rekaman, komputer dan LCD).

3) Narasumber

Dalam layanan informasi tidak hanya dikuasai oleh konselor saja pihak lain dapat diikutsertakan. Dalam hal ini peran narasumber sangat dominan. Narasumber diundang untuk menyajikan informasi yang dimaksudkan.

Beberapa teknik pemberian layanan informasi diatas sering digunakan dalam pemberian layanan karena dengan adanya teknik tersebut dapat mempermudah dalam penyampaian informasi dan dirasa sangat efektif sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta. Dalam penelitian ini teknik pemberian layanan informasi menggunakan media berupa media permainan.

2. Tinjauan Media Permainan

a. Pengertian media

Miarso (dalam Mochamad Nursalim, 2013:5) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Secara umum media mempunyai manfaat:

- 1) dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis
- 2) dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga
- 3) menimbulkan serta menumbuhkan minat siswa, interaksi lebih langsung antara siswa dengan guru pembimbing
- 4) proses layanan bimbingan dan konseling lebih menarik, menyenangkan dan interaktif
- 5) meningkatkan sikap positif siswa dan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling.

Dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan perasaan dalam proses belajar. Dengan adanya media dapat mempermudah penyampaian informasi dan memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.

b. Fungsi Media

Ada beberapa hal yang ditekankan dalam kaitannya dengan fungsi media bimbingan dan konseling menurut Mochamad Nursalim(2013:8) yaitu sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media BK bukan merupakan fungsi tambahan melainkan mempunyai fungsi tersendiri sebagai sarana membantu mewujudkan situasi bimbingan dan konseling yang lebih efektif.
- 2) Media BK merupakan bagian integral dari keseluruhan dalam proses layanan BK. Dengan artian bahwa media BK tidak

berdiri sendiri melainkan saling berhubungan dengan komponen lainnya untuk menciptakan situasi yang diharapkan.

- 3) Media BK dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai. Fungsi ini berarti pemilihan dan penggunaan media harus melihat pada kompetensi/tujuan dan materi BK.
- 4) Media BK bukan untuk alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan untuk sekedar permainan atau memancing perhatian siswa melainkan untuk mempermudah penyampaian informasi.
- 5) Media BK dapat berfungsi untuk memperlancar proses bimbingan dan konseling, bahwa melalui media BK siswa dapat memahami masalah yang dihadapi atau menangkap bahan materi yang diberikan agar lebih mudah dan cepat.
- 6) Media BK berfungsi untuk meningkatkan kualitas layanan BK yang pada umumnya dengan penggunaan media BK materi yang di terima akan tahan lama diingat.

Dapat disimpulkan bahwa media bimbingan dan konseling berfungsi untuk mempermudah menyampaikan informasi, memperlancar proses bimbingan dan konseling bahwa dengan menggunakan media siswa dapat memahami informasi dengan mudah, jelas dan cepat, serta dapat meningkatkan kualitas pemberian layanan BK, pada umumnya materi yang diterima akan

tahan lama diingat. Penggunaan media secara kreatif kemungkinan besar siswa dapat tertarik dengan layanan bimbingan dan konseling, belajar lebih banyak, meningkatkan ketrampilan sesuai dengan tujuan layanan bimbingan dan konseling. Sehingga dengan adanya media dalam bimbingan dan konseling proses pemberian layanan dapat berjalan dengan lancar, siswa mampu menerima materi dengan baik dan lebih mudah untuk diingat oleh siswa.

c. Pengertian Permainan

Istilah *play* diartikan bermain, sedangkan *games* diartikan permainan, Andang Ismail (dalam Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2011:3) membedakan dua maksud dari kata tersebut yaitu bahwa bermain (*play*) dapat bermakna sebagai suatu aktivitas murni untuk mencari kesenangan tanpa mencari “menang-kalah”, sedangkan permainan (*games*) adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian “menang-kalah”.

Play bisa jadi merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang tanpa melibatkan kehadiran orang lain sehingga total kesenangan dan kepuasan itu datang dari diri sendiri. Pada pengertian *games*, kesenangan dan kepuasan diperoleh melalui keterlibatan orang lain, tanpa hadirnya pihak kedua sebagai lawan, maka *games* tidak akan terjadi.

Permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara, namun keberadaannya sekarang sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan. Beberapa jenis permainan tradisional masih ada yang dapat bertahan, itu karena para pelaku permainan tradisional tersebut berada jauh dari jangkauan permainan modern yang menggunakan alat-alat canggih. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk kegiatan bermain yang diyakini dapat memberikan perkembangan fisik dan mental/psikis siswa.

Dari permainan tradisional, siswa akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan baik dengan teman, meningkatkan ketrampilan dalam berkomunikasi serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Pada dasarnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil akhir. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan siswa, yaitu dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih banyak) sampai belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak). Dengan demikian, siswa tidak akan canggung menghadapi pembelajaran di tingkat berikutnya.

Sudono(dalam Euis Kurniati, 2016:5) mengemukakan pengertian bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan siswa dengan menggunakan alat ataupun tanpa menggunakan alat yang akan menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi siswa.

Dalam kegiatan bermain siswa menggunakan seluruh alat inderanya, mengeksplorsi lingkungan, mencintai dan dapat memahami lingkungannya. Mulyadi (dalam Euis Kurniati, 2016:6) menyatakan bahwa bermain adalah sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan perkembangan siswa. Bukan hanya terkait pertumbuhan fisik tetapi juga perkembangan sosial dan mentalnya. Melalui bermain yang menyenangkan siswa memperoleh pengalaman yang kaya baik dengan dirinya sendiri, lingkungan, maupun dengan orang lain disekitarnya.

Dari penjelasan diatas, diketahui pentingnya permainan dalam bimbingan dan konseling sebagai sebuah teknik yang berguna untuk mediasi dalam pemberian materi kepada siswa. Pembelajaran menjadi menyenangkan dengan permainan sehingga membuat suasana kelas tidak monoton. Image bimbingan dan konseling menjadi positif dikarenakan dalam pemberian layanan sangat menyenangkan, gurunya menguasai materi dengan teknik yang menyenangkan, sehingga siswa akan merasakan fungsi BK

setelah pembelajaran. Siswa mempunyai kesan mendalam atas kegiatan yang terjadi dalam kelas. Meskipun dalam kegiatan pembelajaran terkesan bermain tetapi sebenarnya mempunyai learning point dalam pembelajaran.

Peran permainan tidak bisa dianggap remeh atau dipandang sebelah mata, karena permainan merupakan teknik pembelajaran yang jitu untuk siswa agar mengerti sebuah materi layanan dan pentingnya materi untuk pertumbuhan dan perkembangan hidupnya.

d. Jenis-jenis permainan

Pendapat Gordan & Browne (dalam Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2011:6) yang menjelaskan bahwa kegiatan bermain dapat ditinjau dari dimensi perkembangan sosialnya, digolongkan menjadi 4 bentuk, yaitu:

1) Bermain soliter

Bermain sendiri atau soliter yaitu bermain tanpa bantuan oleh oranglain. Para peneliti menganggap bermain soliter mempunyai fungsi yang sangat penting karena setiap kegiatan bermain jenis ini 50% menyangkut kegiatan edukatif dan 25% menyangkut kegiatan otot.

2) Bermain paralel

Bermain paralel yaitu bermain sendiri namun berdampingan. Jadi tidak ada interaksi anak satu dengan yang lain. Selama

bermain anak sering menirukan apa yang dilakukan oleh temannya dengan meniru anak belajar tema bermain anak lain.

3) Bermain asosiatif

Bermain asosiasif terjadi bila anak bermain bersama dengan teman bermainnya dalam sebuah kelompok seperti bermain sepak bola.

4) Bermain kooperatif

Bermain kooperatif terjadi bila anak mulai aktif menggalang teman untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan permainan.

Rusmana (dalam Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2011:7) mengkategorikan jenis permainan dalam tiga tipe berdasarkan apa yang menentukan siapa yang menang, yaitu:

- 1) Permainan ketrampilan fisik, yaitu menggunakan otot-otot kasar dan halus, sangat kompetitif, memiliki aturan yang mudah dijelaskan dan secara khusus bermanfaat untuk menilai kontrol impuls anak dan tingkatan umum dan integrasi kepribadian.
- 2) Game strategi atau strategi permainan, mempunyai keuntungan dalam mengamati kekuatan dan kelemahan intelektual, mengaktifkan proses ego, konsentrasi serta kontrol diri.

3) Game untung-untungan yang bersifat acak dan tidak sengaja.

e. Manfaat permainan tradisional

Permainan tradisional banyak memberikan kesempatan untuk bermain secara berkelompok bagi pelakunya. Setidaknya permainan dilakukan minimal oleh dua orang, dengan menggunakan alat-alat sederhana, mudah dicari dan menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitarnya, serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri.

Direktorat Nilai Budaya (dalam Euis Kurniati, 2016:3) mengatakan bahwa, setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan. Permainan rakyat tradisional selain dapat memupuk kesatuan dan persatuan juga dapat memupuk rasa kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan dan kejujuran.

Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional sangatlah bermanfaat untuk mengembangkan ketrampilan sosial siswa, mulai dari siswa saling menghargai satu sama lain, mampu menerima lingkungannya, dapat bekerja sama dengan baik, mempunyai rasa kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran dan bisa menghargai orang yang lebih tua.

f. Peran permainan dalam bimbingan dan konseling

Pendapat Ericson (dalam Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2011:13) menambahkan bahwa permainan sebagai bentuk komunikasi yang sangat signifikan dengan siswa. Piaget juga percaya bahwa permainan merupakan jalan dalam mengasimilasi informasi bagi dunianya dan beradaptasi pada situasi baru. Dalam kegiatan permainan yang dilakukan oleh siswa dapat memberikan kesempatan untuk melakukan interaksi sosial yang lebih luas dengan teman sebayanya, dengan guru dan pihak yang ada ditempat mereka belajar. Tujuan dari pembelajaran harus mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan teman sebaya, guru serta keluarganya.

Permainan sebagai salah satu teknik dalam bimbingan dan konseling, yang dipaparkan oleh ahli konseling anak, yaitu Katryn Geldard bersama suaminya David Geldard (dalam Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2011:14). Dalam bukunya mengupas beberapa teknik permainan sebagai jembatan komunikasi konseling dengan anak. Penggunaan media permainan dalam konseling anak berfungsi untuk:

- 1) Mendapatkan penguasaan diri atas permasalahan yang sedang dihadapi
- 2) Mendapat kekuatan dalam dirinya
- 3) Mengekspresikan emosinya

- 4) Membentuk pemecahan masalah dan kemampuan dalam membuat keputusan serta dapat menanggung resiko yang akan dihadapi
- 5) Membangun kemampuan dalam social
- 6) Membangun *self consept* dan *self esteem*
- 7) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi
- 8) Menambah wawasan

Maxim (Euis Kurniati, 2016:8) menjelaskan peran bermain terhadap perkembangan siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Fisik, mengembangkan otot besar dan kecil. Misalnya mengangkat balok, melempar bola, melukis dan menggunting.
- 2) Ketrampilan intelektual, mengembangkan kreativitas berfikir siswa melalui bahasa, mengamati warna, bentuk, dan problem solving.
- 3) Ketrampilan sosial, mengembangkan aktivitas interaksi siswa dengan siswa yang lain, belajar untuk menerima dan diterima orang lain dan memiliki sikap empati.
- 4) Emosi, mengembangkan ekspresi siswa, mengendalikan emosi, menghadapi ketegangan, rasa takut dan frustrasi dengan masalah yang sedang dihadapi.

Dapat disimpulkan bahwa peran permainan dalam bimbingan dan konseling adalah sebagai bentuk komunikasi dalam pembelajaran yang mampu mengembangkan ketrampilan sosial, ketrampilan intelektual, menngungkapkan emosinya dan menambah wawasan.

- g. Hal-hal yang perlu diperhatikan pada permainan dalam bimbingan dan konseling

Agar proses permainan berjalan lancar dan sesuai dengan harapan, maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru bimbingan dan konseling atau konselor atau fasilitator dalam permainan, yaitu:

1) Pra permainan

Sebelum berlangsungnya aktivitas permainan, sebaiknya mempersiapkan:

- a) Maksud dan tujuan yang akan dicapai dari permainan, hal ini ditungkan dalam satuan layanan bimbingan dan konseling
- b) Alat atau bahan yang akan dipakai, hal ini dilakukan apabila memang dalam permainan memakai alat dan bahan.Usahakan untuk tidak mendadak, agar tidak mengganggu waktu dan langkah permainan
- c) Kondisi tempat atau ruangan yang akan dipakai
- d) Kondisi peserta yang akan melakukan permainan, seperti usia peserta, kesehatan peserta.

- e) Jenis permainan yang akan diberikan, apakah bersifat *indoor* atau *outdoor*, beresiko atau tidak berbahaya, memakai media yang sederhana atau rumit, tanpa media atau multi media lainnya
- f) Pembentukan kelompok. Ide pembentukan kelompok bisa dari guru bimbingan dan konseling atau fasilitator bisa juga dari siswa atau peserta, namun masing-masing ada dampak positif dan negatifnya.

2) Proses permainan

Ketika sedang berlangsung permainan, maka sebagai guru bimbingan dan konseling perlu memperhatikan:

- a) Reaksi dan respon dari tiap peserta dengan mengobservasi seluruh gerakan tubuh (*general appearance*), bahasa tubuh (*body language*), kecenderungan sikap (*mood or effect*), proses berfikir (*thinking process*), fungsi intelektual (*intellectual functioning*), berbicara, kemampuan gerak (*motor skills*), bagaimana bermainnya dan bagaimana hubungan dengan Bimbingan dan Konseling atau fasilitator menurut Katrin Geldard dan David Geldard (dalam Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2011:20).
- b) Hubungan dengan peserta lain dengan mengobservasi proses komunikasi dan sosialisasi antar peserta

- c) Ketersediaan waktu. Apabila disesuaikan dengan jam masuk kelas, maka 40 menit atau 45 menit/ tatap muka hendaknya melingkupi seluruh rangkaian proses permainan.
- d) Durasi waktu permainan hendaknya diperhitungkan agar tujuan, evaluasi, refleksi dan poin belajar yang diharapkan dapat tercapai.
- e) Diakhir kegiatan permainan, guru Bimbingan dan Konseling atau fasilitator bersama-sama menemukan “makna atau refleksi dan nilai belajar yang diperoleh” dari permainan tersebut.

3) Pasca permainan

Penting sekali hasil observasi ketika proses permainan dijadikan bahan data untuk layanan kegiatan bimbingan dan konseling selanjutnya. Laporan ini harus segera ditindak lanjuti dalam tindakan yang sejalan dengan permasalahan yang terjadi. Apakah dengan layanan responsif berupa konseling individual ataupun melalui layanan dasar lainnya.

h. Kelebihan dan kekurangan permainan

Ada beberapa kelebihan dari permainan tradisional yang dilakukan oleh siswa diantaranya sebagai berikut:

- 1) Siswa mampu mengembangkan ketrampilan sosial yang diperoleh melalui permainan.

- 2) Beberapa permainan yang memiliki nilai kompetisi dalam permainan mampu memberikan kesempatan pada siswa untuk bersaing secara sehat dalam mencapai tujuannya.
- 3) Dengan bermain bersama teman, siswa mampu mengembangkan proses interaksi sosial, salah satunya interaksi sosial yang muncul adalah bercakap-cakap antar pemain hal ini sangat membantu mengembangkan ketrampilan sosial, motoric skill dan emotional skill. Serta siswa mampu mengembangkan ketrampilan bekerja sama dengan teman lain.
- 4) Permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan siswa, misalnya dapat menggerakkan seluruh anggota tubuh, merangsang otot keseimbangan, kecepatan, kekuatan, ketrampilan, merangsang panca indra dan mampu merangsang komunikasi verbal (berbicara, bernyanyi, bercerita, tanya jawab), dan dapat melatih etika moral (baik buruk, benar dan salah).
- 5) Bahan-bahan yang digunakan mudah didapat dan murah, bahkan dalam permainan ada yang menggunakan bahan bekas yang masih bisa dipakai di lingkungan sekitar.
- 6) Permainan tradisional sangat mendidik siswa untuk bisa menghadapi masa depan.

Kekurangan dari permainan tradisional adalah sebagai berikut:

- 1) Lagu-lagu yang dinyanyikan pada beberapa permainan yang menjurus ke hal-hal yang berbau porno dan jorok dapat memberikan efek negatif bagi siswa, karena belum sesuai dengan perkembangannya.
 - 2) Pada proses permainan berlangsung, berbagai bahasa muncul, bahasa yang diucapkan cenderung kasar.
- i. Hambatan pelaksanaan permainan tradisional
- 1) Pemahaman orang tua dan guru yang menganggap bahwa permainan hanya membuang-buang waktu bahkan menganggap permainan adalah hal yang sepele.
 - 2) Guru disekolah kesulitan dalam mengimplementasikan permainan kedalam pembelajaran disekolah.
 - 3) Kurangnya pengetahuan dari pihak sekolah mengenai permainan tradisional yang dapat dijadikan media pembelajaran.
 - 4) Lahan yang tidak memadai untuk melakukan permainan.

3. Tinjauan Tentang Perilaku Sosial

a. Pengertian perilaku sosial

Perilaku sosial adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal bertingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain, belajar memainkan peran sosial yang dapat diterima oleh orang lain serta upaya mengembangkan sikap

sosial yang layak diterima oleh orang lain (Ahmad Susanto,2012:137).

Menurut Bar-Tal (dalam Ahmad Susanto, 2012:138), perilaku sosial dapat diartikan sebagai perilaku/tindakan yang dilakukan secara sukarela (*voluntary*), yang dapat menguntungkan atau menyenangkan orang lain tanpa antisipasi *reward* eksternal. Menurut Stang dan Wrightsman (dalam Ahmad Susanto 2012:138), mengartikan perilaku sosial sebagai suatu perilaku/tindakan yang secara sukarela dilakukan dengan tujuan agar dapat bermanfaat untuk oranglain.

Menurut Wawan.A& Dewi M, (2014:48) Perilaku adalah respon individu terhadap stimulus atau tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan yang baik disadari maupun tidak disadari.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah kegiatan atau tindakan yang dilakukan kepada orang lain secara sukarela dengan tujuan agar dapat bermanfaat untuk orang lain tanpa memperdulikan motif-motif penolong. Bentuk perilaku sosial pada siswa yang paling penting diterapkan yakni untuk penyesuaian sosial yang memungkinkan siswa mampu bergaul dengan teman-temannya. Perilaku sosial pada siswa diarahkan untuk pengembangan sosial yang baik, seperti kerjasama, simpati, empati, tolong-menolong, dan saling membutuhkan satu sama lain.

Untuk itu, sasaran perilaku sosial pada siswa yaitu untuk mengembangkan ketrampilan berkomunikasi, ketrampilan memiliki rasa senang, menjalin persahabatan, serta memiliki etika dan tata krama yang baik. Dengan demikian materi di kelas yang diberikan dalam layanan bimbingan dan konseling meliputi: kedisiplinan, kerjasama, tanggung jawab, tolong menolong dan empati.

b. Pola perilaku sosial

Harlock (dalam Ahmad Susanto, 2012:139) secara spesifik mengklasifikasikan pola perilaku sosial kedalam pola-pola sebagai berikut:

- 1) Meniru, yaitu agar sama dengan kelompok, maka siswa meniru sikap dan perilaku yang dikagumi.
- 2) Persaingan, yaitu keinginan untuk mengalahkan dan mengungguli orang lain. Persaingan ini sudah tampak pada usia 4 tahun dimana anak bersaing berlomba-lomba untuk meraih prestasi dalam memperoleh juara dalam suatu permainan, dan menunjukkan antusiasme dengan mengerjakan sesuatu sendiri.
- 3) Kerja sama, siswa mulai mampu untuk bekerja sama dalam sebuah tim, serta kerja kelompok kegiatan kelompok mulai berkembang dan meningkat baik.
- 4) Simpati, simpati membutuhkan pengertian tentang perasaan-perasaan dan emosi orang lain. Semakin banyak kontak

interaksi dengan orang lain maka semakin cepat simpati berkembang.

- 5) Empati, seperti simpati, empati membutuhkan pengertian perasaan dan emosi orang lain, tetapi juga membutuhkan kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain.
- 6) Dukungan sosial, selain dukungan dari orang tua dukungan dari teman-teman juga lebih penting.
- 7) Membagi, siswa mengetahui salah satu cara memperoleh persetujuan sosial adalah membagi miliknya. Pada saat tertentu siswa rela membagi makanannya kepada temannya untuk mempertebal tali pertemanan dan menunjukkan identitas keakraban mereka.
- 8) Perilaku akrab, siswa memberikan rasa kasih sayang kepada guru dan teman, dengan cara bergurau dan tertawa diantara mereka. Kepada guru mereka memperlakukan layaknya sebagai orang tua.

Selain pola perilaku sosial menurut Harlock diatas , pola perilaku sosial lainnya perlu diajarkan atau dikembangkan kepada siswa, seperti siswa mampu menghargai teman, baik menghargai milik, pendapat dan menghargai hasil karya teman serta kondisi-kondisi yang ada pada teman. Menghargai kondisi orang lain, misalnya siswa tidak mengejek siswa lain yang kurang sempurna

anggota tubuhnya, cacat, terdapat kekurangan dalam fisik dan psikisnya. Pengembangan perilaku sosial juga bisa diajarkan untuk membantu orang lain, tidak egois, miliki sikap kebersamaan, kesederhanaan dan kemandirian.

Helms &Turner (dalam Euis Kurniati, 2016:10) menjelaskan bahwa pola perilakusosial siswa dapat dilihat dari empat dimensi, sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat bekerjasama dengan teman
- 2) Siswa mampu menghargai teman, baik menghargai milik, pendapat, hasil karya atau kondisi yang ada pada teman
- 3) Siswa mampu berbagi dengan teman
- 4) Siswa mampu membantu kepada orang lain.

Hal tersebut tidak hanya ditunjukkan dalam hubungannya dengan teman sebayanya tapi juga dengan orang yang lebih tua. Menurut Beaty (dalam Euis Kurniati, 2016:10) kebutuhan belajar bagi siswa yang kaitannya dengan perkembangan sosial siswa meliputi beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Belajar menjalin hubungan dan bermain dengan yang lain
- 2) Belajar berinteraksi dengan teman sebayanya untuk bisa menerima dan memberi
- 3) Belajar bergaul dengan siswa lain dan berinteraksi dengan baik

- 4) Belajar untuk melihat sesuatu dari perspektif siswa lain tentang beberapa hal
- 5) Belajar bersabar menunggu giliran
- 6) Belajar berbagi dengan yang lain
- 7) Belajar merespon sesuatu yang benar
- 8) Belajar menyelesaikan permasalahan interpersonal

c. Alasan mempelajari perilaku sosial

Ada sedikitnya empat alasan yang dikemukakan oleh Sujino (dalam Ahmad Susanto, 2012: 140) yaitu sebagai berikut:

- 1) Agar siswa belajar bertingkah laku yang dapat diterima lingkungannya.
- 2) Agar siswa dapat memainkan peran sosial sesuai dengan perkembangannya agar bisa diterima di kelompoknya, misalnya berperan sebagai laki-laki dan perempuan.
- 3) Agar siswa dapat mengembangkan sikap sosial yang sehat terhadap lingkungannya yang merupakan modal penting untuk sukses dalam kehidupan sosialnya dimasa mendatang.
- 4) Agar siswa mampu menyesuaikan diri dengan baik, dan lingkungan pun juga dapat menerima dengan senang hati.

d. Aspek perilaku sosial

Beaty (dalam Ahmad Susanto, 2012:145) menyatakan bahwa perkembangan sosial siswa berkaitan dengan perilaku prososial dan bermain sosialnya. Aspek perilaku sosial meliputi :

- 1) Empati, yaitu menunjukkan perhatian kepada orang lain yang kesusahan atau menceritakan perasaan orang lain yang mengalami konflik.
 - 2) Kemurahan hati, yaitu berbagi sesuatu dengan yang lain atau memberikan barang miliknya.
 - 3) Kerja sama, yaitu bergantian menggunakan barang, melakukan sesuatu dengan gembira.
 - 4) Kepedulian yaitu membantu orang lain yang sedang membutuhkan bantuan.
- e. Prosedur pembentukan perilaku

Dalam operant conditioning prosedur pembentukan perilaku menurut Skinner (dalam Wawan.A& Dewi M, 2014:52) sebagai berikut:

- 1) Melakukan identifikasi tentang hal-hal yang merupakan penguatan berupa hadiah bagi perilaku yang akan dibentuk.
- 2) Melakukan analisis untuk mengidentifikasi komponen-komponen kecil yang membentuk perilaku yang dikehendaki. Kemudian disusun dalam urutan yang tepat untuk menuju terbentuknya perilaku yang diinginkan.
- 3) Menggunakan secara urut komponen-komponen tersebut sebagai tujuan sementara , mengidentifikasi reinforcer untuk masing-masing komponen tersebut.

- 4) Melakukan pembentukan perilaku dengan menggunakan urutan komponen yang telah disusun. Apabila komponen satu telah diberikan maka hadiahnya diberikan.

Perilaku manusia sebagian besar adalah perilaku yang dibentuk dengan proses belajar. Maka salah satu persoalan ialah bagaimana cara membentuk perilaku sesuai dengan yang diharapkan. Menurut Bimo Walgito (2008:18-19) berikut cara pembentukan perilaku:

- 1) Cara pembentukan perilaku dengan conditioning atau kebiasaan

Salah satu cara pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan kebiasaan atau kondisioning. Dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku sesuai dengan yang diharapkan, akhirnya akan terbentuk perilaku tersebut. Misalnya: menggosok gigi sebelum tidur, bangun pagi.

- 2) Pembentukan perilaku dengan pengertian

Selain pembentukan perilaku dengan kondisioning, perilaku juga dapat dibentuk dengan pengertian atau insight. Misalnya kalau masuk sekolah jangan terlambat, karena dapat mengganggu teman-teman yang lain. Naik motor menggunakan helm, karena helm untuk keamanan diri.

- 3) Pembentukan perilaku menggunakan model

Disamping pembentukan perilaku menggunakan cara-cara diatas, pembentukan perilaku masih dapat dibentuk menggunakan model atau contoh. Orang berbicara bahwa orang tua adalah contoh anak-anaknya, pemimpin sebagai panutan yang dipimpin, hal berikut menunjukkan bahwa pembentukan perilaku dengan menggunakan model.

f. Jenis-jenis perilaku

Skinner (dalam Bimo Walgito, 2008:17) perilaku dibedakan menjadi dua yaitu:

- 1) Perilaku yang alami (*innate behavior*) yaitu perilaku yang dibawa sejak lahir, yang berupa reflek dan insting.
- 2) Perilaku operan (*operant behavior*) yaitu perilaku yang dibentuk melalui proses belajar.

B. Hasil Penelitian yang relevan

1. Penelitian Nur Aini Dewi Safitri. 2017, dengan judul Pengaruh Layanan Bimbingan Sosial terhadap Kepedulian Sosial Pada Siswa Kelas X IPS 4 MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017 yang merupakan skripsi dari mahasiswi Program Studi Bimbingan dan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa, peneliti menjumpai masalah dari hasil wawancara pada tanggal 28 November 2016, informasi yang diperoleh dari Guru Bimbingan dan Konseling di MAN 1 Surakarta, terdapat 50% dari seluruh siswa kelas X IPS 4

dirasa kurang terhadap memilikinya sikap kepedulian, baik kepedulian sesama teman kelas, guru maupun lingkungan sekitarnya. Setelah adanya peneliti memberikan layanan bimbingan sosial, maka manfaat yang diperoleh anak dapat memiliki pengetahuan yang sangat luas, mampu membawa diri, menjadi diri yang lebih bertanggung jawab, mampu memahami dan melaksanakan tugas perkembangan sesuai dengan perannya.

2. Penelitian Dian Setyorini.2016, dengan judul Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok terhadap Perilaku Pro-sosial Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Gondangrejo Tahun Pelajaran 2015/2016 yang merupakan skripsi dari mahasiswi Program Studi Bimbingan dan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa, ada pengaruh layanan bimbingan kelompok terhadap perilaku pro-sosial siswa kelas VIIIA SMP Negeri 2 Gondangrejo Tahun Pelajaran 2015/2016.

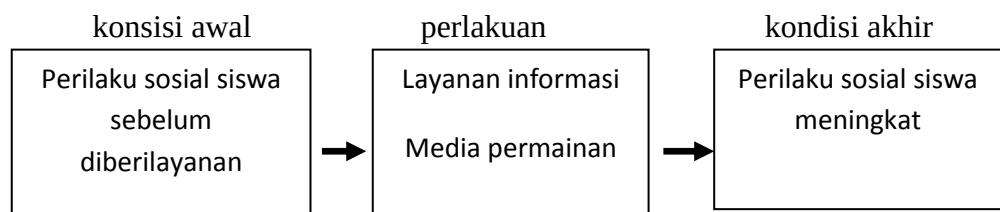
C. Kerangka Berpikir

Pelaksanaan Layanan informasi yaitu layanan yang membantu siswa menerima dan memahami berbagai informasi pribadi, sosial, belajar, karier. Dalam pemberian layanan informasi agar lebih mudah siswa memahami pesan yang disampaikan disini perlu menggunakan media yaitu media permainan. Dengan adanya media permainan siswa dapat menerima

informasi dan pesan yang di sampaikan oleh guru BK secara maksimal dan menyenangkan serta tanpa mengurangi tujuan informasi.

Dalam pemberian layanan ini media permainan sangat dibutuhkan guna mendukung tercapainya perkembangan sosialisasi siswa yang meliputi interaksi sosial siswa dengan teman sebayanya, mampu bekerja sama, saling membantu satu sama lain, memiliki sikap peduli dengan sesama serta mampu menerima dan memahami lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan layanan informasi dengan menggunakan media permainan terhadap peningkatan perilaku sosial pada teman di lingkungan. Sehingga diharapkan setelah diberikan layanan informasi menggunakan media permainan perilaku sosial siswa dapat meningkat. Kerangka berpikir yang dapat digambarkan dibawah ini:



Gambar 1.1
Kerangka Berpikir

D. Perumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban baru didasarkan pada teori yang relevan dan belum berdasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data. Tujuan penyusunan hipotesis yaitu selain untuk memberi arah penelitian juga untuk membatasi variabel yang diajukan.

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir diatas , dapat diajukan hipotesis sebagai berikut : “Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret sampai April 2019 tahun pelajaran 2018/2019.

B. Bentuk dan Strategi Penelitian

1. Bentuk Penelitian

Dalam penelitian ini, bentuk penelitian yang digunakan adalah Deskriptif Kuantitatif. Menurut Sumadi Suryabrata (2009:75) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bermaksud untuk membuat deskripsi tentang situasi atau kejadian-kejadian. Menurut Sudaryono(2018:82) penelitian deskriptif adalah sebuah penelitian yang berupa masalah-masalah dan fakta saat ini dari populasi yang meliputi kegiatan penelitian sikap atau pendapat terhadap individu, organisasi, keadaan ataupun prosedur.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk mebuat deskripsi tentang masalah dan kejadian berupa fakta dari situasi tertentu.

2. Strategi Penelitian

Adapun strategi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest-Posttest Design* karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan :

- a. Memberikan angket tentang perilaku sosial untuk mengetahui tingkat perilaku sosial siswa
- b. Memberikan layanan informasi menggunakan media permainan
- c. Memberikan angket tentang perilaku sosial yang sama untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap layanan yang diberikan
- d. Angket yang telah diisi kemudian dianalisis menggunakan rumus T-tes sehingga dapat diketahui pengaruh layanan yang diberikan

C. Populasi, Sampel dan Sampling

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2015:80).

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Suharsimi, 2013:173). Apabila seseorang akan meneliti semua elemen yang ada di wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi populasi.

Dengan demikian beberapa pendapat dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, Populasi adalah wilayah generalisasi atau

keseluruhan subjek atau obyek yang akan diteliti kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pengertian populasi diatas, maka dalam penelitian ini anggota populasi adalah siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 221 siswa dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1.1
Jumlah Siswa kelas VII

Kelas	P	L	Jumlah
VII A	19	12	31
VII B	20	12	32
VII C	19	12	31
VII D	19	13	32
VII E	19	13	32
VII F	20	12	32
VII G	20	11	31
Jumlah			221

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono,2015:81). Sampel penelitian merupakan suatu bagian dari populasi (Sudaryono, 2018:167).

Untuk sekedar pengetahuan atau ancér-ancér maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua atau semua populasi dijadikan sampel. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat

diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih. (Suharsimi Arikunto,1993: 107)

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sebagian jumlah dari populasi. Dalam penelitian ini peneliti tidak mampu untuk meneliti semua populasi dari kelas VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, VII F, VII G sejumlah 221 siswa, maka peneliti menarik kesimpulan/ sampel yang diambil sejumlah 35 siswasebagai sampel dari keseluruhan kelas VII yang dalam pengambilan sampelnya setiap kelas diambil 5 sampel/siswa, sehingga jumlah sampel ada 35 siswa.

3. Sampling

Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2015:81). Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampling menggunakan *ProporsionalRandom Sampling* karena pengambilan sampel dari populasi secara acak dan sesuai porsinya. Populasi yang digunakan untuk sampel yaitu siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu tahun pelajara 2018/2019 yang berjumlah 35 siswa.

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017:60).

Macam-macam variabel penelitian menurut Sugiyono(2017:61) dapat dibedakan menjadi:

1. Variabel independen :Sering disebut variabel bebas adalah merupakan variabel yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel Independen atau bebas dalam penelitian ini yaitu Layanan Informasi Media Permainan.
2. Variabel dependen :Sering juga disebut variabel terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel Dependen atau variabel terikat dalam penelitian ini yaitu Perilaku Sosial.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data penelitian, peneliti disini menggunakan metode pengumpulan data, diantaranya yaitu:

1. Metode Pokok
 - a. Angket (kuesioner)
 - 1) Pengertian Angket

Metode kuesioner adalah suatu daftar yang berisi rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti (Cholod Narbuko & Abu Achmadi, 2013:76).

Menurut Suharsimi(2013:194) angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya ataupun hal-hal yang diketahui.

Menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa angket adalah teknik pengumpulan data berupa sejumlah pertanyaan untuk memperoleh informasi tentang pribadi responden maupun hal-hal yang diketahuinya.

2) Jenis-jenis Angket

Menurut Cholid Narbuko & Abu Achmadi(2013:77-78) angket dibedakan menjadi beberapa jenis, tergantung pada sudut pandangnya:

a) Menurut prosedurnya:

(1) Angket langsung yaitu angket yang diberikan dan dijawab oleh responden.

(2) Angket tak langsung yaitu angket yang dikirimkan kepada seseorang untuk mencari informasi tentang orang lain.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket langsung karena diberikan secara langsung kepada responden yang akan diteliti.

b) Menurut jenis penyusunan itemnya dibedakan menjadi:

(1) Angket tipe isian yaitu angket yang harus dijawab oleh responden dengan mengisi format titik pada setiap pertanyaan, angket tipe isian dibedakan lagi menjadi dua:

- (a) Angket terbuka yaitu apabila responnya tentang masalah yang dipertanyakan.
- (b) Angket tertutup yaitu angket yang jawabannya sudah tersedia sehingga respondent tinggal memilih salah satu jawaban sudah disediakan.
- (2) Angket tipe pilihan yaitu angket yang harus dijawab oleh responden dengan cara memilih salah satu jawaban yang sudah tersedia dimana jumlah alternatif pilihannya minimal 2 dan maksimal 5 supaya tidak menjemukan responden.

Dalam penelitian ini digunakan angket tipe isian dan angket tertutup sehingga responden tinggal memilih salah satu jawaban yang sudah disediakan. Dalam memberikan angket ini peneliti dapat mengetahui perilaku sosial siswa sebelum dan setelah diberikan treatment.

3) Kelebihan dan Kelemahan Angket

Kelebihan angket menurut Suharsimi(2013:195) sebagai berikut:

- a) Tidak memerlukan hadirnya peneliti
- b) Dapat dibagikan secara serentak kepada responden
- c) Dapat dijawab langsung oleh responden menurut kecepatan dan waktu senggang responden

- d) Dapat dibuat anonim sehingga responden bebas menjawab dengan jujur dan tidak malu-malu.
- e) Dibuat terstandart sehingga semua responden dapat diberi pertanyaan yang sama.

Kelemahan angket menurut Suharsimi(2013: 195-196) sebagai berikut:

- a) Responden sering tidak teliti sehingga ada pertanyaan yang terlewati tidak terjawab, padahal sukar diulang untuk diberikan kembali kepada responden.
 - b) Sering sukar dicari validitasnya.
 - c) Walaupun dibuat anonim, kadang-kadang responden memberikan jawaban yang tidak betul atau tidak jujur.
 - d) Sering tidak kembali, terutama yang dikirim lewat pos. Menurut penelitian, angket yang dikirim lewat pos angka pengembaliannya rendah hanya 20% (Aderson)
 - e) Waktu pengembaliannya tidak bersama-sama, terkadang ada yang pengembaliannya lama hingga terlambat
- 4) Langkah-langkah dalam menyusun angket

Menurut Cholid Narbuko & Abu Achmadi(2013:78-79) ada beberapa langkah dalam penyusunan angket yaitu:

- a) Persiapan

Sebelum materi yang berupa item-item disusun dan dirumuskan terlebih dahulu harus menyusun kerangka

materi yang berisi tentang faktor-faktor atau aspek aspek yang akan diteliti serta jumlah item yang dibutuhkan.

b) Penyusunan materi

Materi angket yang berisi item-item pertanyaan dirumuskan harus dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- (1) Isi pertanyaan, isi pernyataan termuat dalam petunjuk angket sekaligus menjelaskan maksud dan tujuan, cara menjawab serta contohnya.
- (2) Perumusan pertanyaan, pertanyaan harus dirumuskan dalam kalimat yang sederhana, tidak ada kata-kata rangkap arti, tidak subyektif dan tidak emosional.
- (3) Susunan pertanyaan, pertanyaan harus disusun rapi sehingga merangsang responden untuk menjawab angket dengan sejujur-jujurnya, bukan karena terpaksa atau tertekan takut.
- (4) Bentuk pertanyaan, harap diperhatikan bentuk pertanyaan apakah peneliti mau menggunakan isian, pilihan atau campuran, dimaksudkan untuk memudahkan responden menjawab, agar data yang terkumpul benar-benar valid.
- (5) Penyebaran angket, menyebarkan angket kepada calon responden yang menjadi obyek penelitian.

5) Tujuan angket

Menurut Cholid Narbuko & Abu Achmadi (2013:77) tujuan dilakukan angket ialah :

- a) Memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.
- b) Memperoleh informasi mengenai suatu masalah secara serentak atau bersama-sama.

2. Metode Bantu

a. Observasi

1) Pengertian Observasi

Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2015:145) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Menurut Cholid Narbuko & Abu Achmadi (2013:70) observasi atau pengamatan adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa observasi adalah pengumpulan data dengan cara pengamatan dan mencatat gejala yang diselidiki dengan proses biologis dan psikologis.

2) Jenis-jenis observasi

Menurut Sugiyono(2017:204-2015) dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation*. Kemudian dari segi instrumentasi yang digunakan maka observasi dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur.

Kemudian dari jenis-jenis observasi diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Observasi berperan serta (*participant observation*)

Dalam penelitian ini, peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Peneliti ikut melakukan kegiatan yang di kerjakan oleh sumber data dan merasakan suka dukanya dalam proses pengamatan. Dengan observasi partisipan ini, data yang diperoleh lebih akurat, lengkap dan lebih tajam sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.

b) Observasi nonpartisipan

Dalam observasi nonpartisipan peneliti tidak terlibat langsung dengan obyek yang diamati, hanya sebagai pengamat independen.

c) Observasi terstruktur

Observasi terstruktur yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Jadi observasi terstruktur dilakukan oleh peneliti yang sudah tahu dengan pasti variabel apa yang akan diamati.

d) Observasi tidak terstruktur

Observasi tidak terstruktur ialah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi dan belum tahu variabel apa yang akan diamati.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik bantu untuk mengamati perilaku sosial siswa dengan observasi partisipan karena peneliti terlibat langsung dengan obyek dan pengamatan dilakukan secara langsung.

3) Alat-alat observasi

Menurut Cholid Narbuko & Abu Achmadi(2013:73) ada beberapa alat-alat dalam melakukan observasi yaitu:

- a) *Anecdotal record* atau sering disebut daftar riwayat kelakuan adalah catatan yang dibuat oleh peneliti kelakuan-kelakuan atau tindakan luar biasa yang dianggap penting oleh peneliti.
- b) Catatan berkala, dalam catatan ini peneliti tidak mencatat kejadian khusus, melainkan hanya pada waktu-waktu

tertentu saja, oleh karena itu data yang dicatat banyak yang dilupakan oleh observer dan kurang lengkap sehingga hasilnya kurang dapat dipercaya.

- c) *Check list* yaitu daftar yang berisi nama-nama subyek dan faktor-faktor yang hendak diselidiki, yang bermaksud mensistematiskan catatan observasi, alat ini lebih meyakinkan peneliti memperoleh data yang meyakinkan dibidang lain. Sebab, faktor-faktor sudah di tulis dalam daftar isian jadi observer tinggal memberi tanda (*check*) pada kolom untuk setiap subyek yang diamati.
- d) *Rating scale* adalah mencatat gejala menurut tingkat-tingkatnya, alat ini digunakan untuk memperoleh gambaran keadaan subyek yang diteliti menurut tingkatannya.
- e) *Mechanical devices* yaitu observasi menggunakan alat-alat mekanik agar lebih praktis dan efektif.

Dalam penelitian ini alat yang digunakan dalam observasi adalah *check list* karena peneliti tinggal memberi tanda (*check*) pada kolom berisi faktor-faktor yang hendak diselidiki sesuai dengan subyek yang diamati.

4) Kelebihan dan kekurangan observasi

Setiap teknik penelitian pasti ada kelebihan dan kekurangannya masing-masing, terutama dalam teknik observasi menurut

Cholid Narbuko & Abu Achmadi (2013:75-76) adalah sebagai berikut :

a) Kelebihan observasi

- (1) Observasi merupakan alat yang digunakan langsung untuk meneliti bermacam-macam gejala dan tingkah laku manusia.
- (2) Bagi orang yang sibuk lebih tidak berkeberatan untuk diamati dari pada mengisi jawaban dalam angket.
- (3) Dapat mencatat secara serempak dengan terjadinya sesuatu gejala.

b) Kekurangan observasi

- (1) Banyak kejadian yang tidak bisa dicapai dengan pengamatan langsung. Misalnya kehidupan pribadi seseorang yang sangat rahasia.
- (2) Apabila yang diamati tau bahwa dia sedang diteliti maka mereka menunjukkan sikap atau gejala yang menimbulkan kesan baik ataupun lebih jelek terhadap observer.
- (3) Setiap kejadian tidak bisa diramalkan sebelumnya sehingga menyulitkan peneliti. Demikian untuk menunggu timbulnya reaksi yang dibuat sering kali tidak dapat secara spontan, kadang-kadang harus menunggu waktu yang sangat lama.

(4) Peneliti sering kali mengalami kesulitan dalam mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan karena kejadian-kejadian itu berlangsung sangat lama sampai bertahun-tahun tetapi ada yang berlangsung dalam waktu sangat singkat dan secara serempak di beberapa tempat.

b. Dokumentasi

1) Pengertian dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Dalam pelaksanaan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah dokumen, catatan harian dan gambar (Suharsimi, 2013:201).

Menurut Bungin (dalam Imam Gunawan 2014:177) teknik dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian sosial untuk menelusuri data historis.

Dapat disimpulkan bahwa dokumentasi adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk menyelidiki benda-benda tertulis serta menelusuri data histori. Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang siswa dan mengambil gambar ketika pemberian layanan informasi.

2) Kelebihan dokumentasi

- a) Dokumen dapat mengetahui dan menggambarkan keadaan subjek yang diteliti.
- b) Dapat memberikan keterangan serta bukti-bukti dengan segera apabila dibutuhkan
- c) Dengan memahami dokumen orang dapat mengetahui dan menggambarkan keadaan masa lalu.

3) Kelemahan dokumentasi

- a) Dalam proses penyelidikan tidak langsung mengetahui secara langsung tentang keadaan yang sebenarnya.
- b) Terkadang hanya hal yang baik saja yang didokumentasikan
- c) Dengan maksud tertentu terkadang dokumentasi dibuat tidak wajar.

F. Uji Coba Instrumen (Validitas dan Reliabilitas Data)

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur (Sudaryono, 2018:301).

Uji validitas menggunakan rumus korelasi Product Moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(SuharsimiArikunto,2013:213)

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : Jumlah sampel

X : Jumlah nilai X (skor item dan butir soal)

Y : Jumlah nilai Y (skor total)

Berdasarkan hasil uji coba (*try out*) angket variabel perilaku sosial pada teman terhadap 27 responden dengan menggunakan program SPSS pada taraf signifikansi 5% dengan nilai $r_{tabel}=0.381$ diketahui bahwa dari 40 item pernyataan, yang tidak valid sebanyak 10 item yaitu nomor 8,13,14,20,22,25,27,30,35 dan 37. Berdasarkan hasil tersebut maka item pernyataan yang dapat digunakan sebanyak 30 item pernyataan perilaku sosial pada teman. Untuk mengetahui uraian hasil keseluruhan item pernyataan yang di uji cobadapat dilihat dalam lampiran 8.

2. Reliabilitas Data

Reliabilitas yang berasal dari kata *reliability* berarti sejauh mana hasil sesuatu pengukuran dapat dipercaya (Sudaryono, 2018:322).

Teknik yang digunakan untuk mencari reliabilitas dengan menggunakan teknik belah dua dengan menggunakan rumus Product moment angka kasar sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2013:226)

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara fariabel X dan Y

N : Jumlah sampel

X : Jumlah nilai X (skor item dan butir soal)

Y : Jumlah nilai Y (skor total)

Kemudian dimasukan kedalam rumus Sperman Brown sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2r_{11}}{(1+r_{1/2 \ 1/2})}$$

(Suharsimi Arikunto, 2005: 95)

Keterangan:

r_{11} : Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

$r_{1/2 \ 1/2}$: korelasi antara skor-skor setiap belahan soal

Kemudian untuk menentukan kriteria reliabilitas soal, dan mengadakan interpretasi mengenai besarnya koefisien korelasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2
Interpretasi Koefisien Korelasi

Besarnya nilai	Interpretasi
Antara 0,800 s/d 1,00	Sangat tinggi
Antara 0,600 s/d 0,800	Tinggi
Antara 0,400 s/d 0,600	Cukup
Antara 0,200 s/d 0,400	Rendah
Antara 0,00 s/d 0,200	Sangat rendah

Berdasarkan hasil uji reliabilitas variabel variabel perilaku sosial pada teman dengan menggunakan rumus korelasi product moment angka kasar dan dimasukan dalam rumus Spearment Brown diperoleh $t_{hitung}=0,945$ (lihat lampiran 9) sehingga angket tersebut masuk dalam kategori antara 0,800 sampai dengan 1,00 atau dapat dikatakan mempunyai reliabilitas sangat tinggi.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah metode analisis data menggunakan teknik TS atau *Pre-test and Post –test Group*.

Data yang telah diperoleh dari sampel kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus T-tes sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2}{N(N-1)}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2013 : 349)

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dengan *post test* (*post test-pre test*)

x_d = deviasimasing-masingsubjek ($d-M_d$)

Σx^2_d = jumlahkuadratdeviasi

N = subyekpadasampel

$d.b.$ = ditentukandengan $N-1$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya SMPN 1 Colomadu

SMP Negeri 1 Colomadu berawal dari SMP Colomadu. Berdiri berdasarkan kebutuhan masyarakat Colomadu di bidang pendidikan dan diprakarsai oleh Wedana Wonoharjo Bp. Sumarno dan Camat Colomadu Bp. Panca Wigati. Pada tahun 1962, menempati sebuah gedung TRIKORA yang terletak di Desa Gawan, Colomadu Karanganyar. Berdasarkan lokasi keberadaannya sekolah tersebut oleh masyarakat pada saat itu lebih dikenal dengan nama SMP TRIKORA atau SMP Gawan. Pada tahun 1963 SMP Colomadu menjadi SMP Persiapan Negeri. Para pengajar dibantu dari SMP Negeri Kartasura, Sukoharjo. Jumlah 3 ruang terdiri dari 1 ruang Kepala Sekolah dan ruang Guru serta 2 ruang Kelas Belajar. Pada tahun 1965 berdasarkan Surat Keputusan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah nomor 97/SK/B III/1965 tanggal 19 Juli 1965 Sekolah tersebut resmi menjadi Sekolah Negeri dengan nama SMP Negeri Colomadu. Lulusan perdana pada tahun ajaran 1965-1966 dengan jumlah 68 siswa. Pada tahun 1976 dengan adanya transisi sekolah kejuruan menjadi SMP dan di daerah Colomadu terdapat lebih dari satu SMP Negeri, maka SMP Negeri Colomadu dilengkapi dengan nama "SMP Negeri 1 Colomadu" sampai sekarang.

2. Profil Sekolah

Tabel 1.3
Profil Sekolah

a.	Nama Sekolah	SMPNEGERI 1 COLOMADU
b.	NPSN	20312060
c.	Alamat (Jalan/Kec/Kab/Kota)	Gawanan, Colomadu, Karanganyar
d.	No. Telp	(0271) 781894
e.	Fax	-
f.	Nama Kepala Sekolah	Sutarno, S.Pd, M.Pd
g.	Kategori Sekolah Potensial	RSBI / SSN / Rintisan SSN
h.	Tahun Beroperasi	1963
i.	Kepemilikan Tanah / Bangunan	Milik Pemerintah / Yayasan / Pribadi)
j.	Luas Tanah/Status	3.627 m ² / SHM/HGB / Hak Pakai /Akte Jual – Beli Hibah*)
k.	Luas Bangunan	3.424 m ²
l.	No. Rekening Rutin Sekolah	3-019-07559-1
m.	Pemegang Rekening	SMP NEGERI 1 COLOMADU
n.	Nama Bank	BANK JATENG
o.	Cabang	Karanganyar

3. VISI DAN MISI SMPN 1 Colomadu

a. Visi Sekolah

Berbudi Pekerti Luhur, Berprestasi, dan Peduli Lingkungan

b. Misi Sekolah

- 1) Memberikan Kesempatan Kepada Peserta didik untuk meningkatkan keimanan dan ketaqwaan pada tuhan yang maha esa.
- 2) Memberikan pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya.
- 3) Mengembangkan sikap toleransi terhadap sesama penganut agama maupun penganut agama lainnya.
- 4) Mengembangkan sikap saling menghargai sesama manusia.
- 5) Memberikan layanan pendidikan untuk mengembangkan potensi peserta didik dibidang akademik.
- 6) Memberikan layanan pendidikan untuk mengembangkan potensi peserta didik non akademik.
- 7) Menumbuhkembangkan peserta didik untuk peduli terhadap pelestarian lingkungan.
- 8) Menumbuhkembangkan peserta didik untuk peduli terhadap kebersihan dan kesehatan lingkungan.
- 9) Mengembangkan sikap budaya hidup bersih dan sehat.
- 10) Mendorong peserta didik untuk berusaha memelihara lingkungan, mencegah pencemaran dan kerusakan lingkungan.

4. Susunan Personalia Sekolah

Tabel 1.4
Susunan Personalia Sekolah

JABATAN	NAMA
Kepala Sekolah	Sutarno, S.Pd, M.Pd
Waka Kurikulum	Drs. Slamet Abadi, M.Pd Drs. Agus Sulistyو S.Pd Sugeng Darsono S.Pd
Waka Kesiswaan	Widartiningsih, S.Pd Marwoto, S,Pd, MPd Sri Sutatik, S.Pd Dra. Sri Subur Dra. Rina Purwati
Waka Sarana Prasarana	Mari Nugrahasih, S. Pd Arief Wacono, S.Kom Siwi Prawesti, S.I.Pus
Koordinator BK	Drs. Agus Sulistyو
Kepala Laboratorium	Sriyono S.Pd,M.Pd
Kepala Perpustakaan	Afifah Sari R, S.Pd
Wali Kelas VII A	Dra. Rina Purwati
VII B	Sri Pujiarti, S.Pd
VII C	Sriyono, M.Pd
VII D	Kasidi, S.Pd
VII E	Rahayu Siswantini, S.Pd
VII F	Winarnidiaty, S.Pd
VII G	Marwoto. M.Pd
Wali Kelas VIII A	Suratmi, S.Pd
VIII B	Karsiyem, S.Pd
VIII C	Titiek Iswahyuni, S.Pd
VIII D	Sri Sutatik, S.Pd

VIII E	Dra. Maria Suci Rahayu
VIII F	Sih Nuryanti, S.Pd
VIII G	Dra. Teophila Budiharsi
Wali Kelas IX A	Eti Yuda Iswari, S.Pd
IX B	Dra. Sanem
IX C	Miratul Marati, S.Pd
IX D	Tandyo Artoko, M.Pd
IX E	Umi Hanik, S.Pd
IX F	Sugeng Darsono, S.Pd
IX G	Arief Wacono, S.Kom
Guru Mata Pelajaran	
Bahasa Indonesia	Sugeng Darsono, S.Pd Sunarti, S.Pd Dra. Heny Suprijantini Sih Nuryanti, S.Pd
Pendidikan Jasmani	Sunaryo, S.Pd Harini Anggara, S.Pd
Guru TIK	Eti Yuda Iswari, S.Pd Arief Wacono, S.Pd
Guru Agama Islam	Tandyo Artoko, S.Ag, M.Pd Sri Hidayah, S. Ag, M.Pd
Guru Agama Kristen	Wayanti S. Ag.K
Guru Bahasa Inggris	Miratul Marati, S.Pd Karsiyem, S.Pd Umi hanik, S.Pd Afifah Sari Rachmawati, S.Pd
Guru IPS	Sri Sudarti, S.Pd Dra. Teophila Budiharsi Kasidi, S.Pd

Guru Bimbingan dan Konseling	Pujo Harjanto, M.Pd Tatik Sri Muliayati, S.Pd Dra. Sri Subur Drs. Agus Sulistyono
Guru IPA	Sriyono, S. Pd., M. Pd Drs, Slamaet Abadi, M. Pd Hj. Devita Puspitanti, S.Pd Sri Sutatik, S.Pd Dra. Rina Purwati
Guru Matematika	Widartiningsih, S.Pd Endang Sriwidati, S.Pd Dra. Maria Suci Rahayu Marwoto MPd Winarnidiati, S.Pd
Guru Bahasa Jawa	Suratmi, S.Pd Rahayu Siswanti, S.Pd
Guru Prakarya	Sri Pujiarti, S.Pd
Guru Pendidikan PPKn	Sri Wahyono, S.Pd Titiek Iswahyuni, S.Pd Dra. Sanem
Guru seni Budaya	Mari Nugrahasih, S. Pd Jaka Subagya, S. Pd

5. Daftar Jumlah Seluruh Siswa SMPN 1 Colomadu

Tabel 1.5
Daftar Jumlah Seluruh Siswa

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	VII A	19	12	31
2	VII B	20	12	32
3	VII C	19	12	31
4	VII D	19	13	32
5	VII E	19	13	32
6	VII F	20	12	32
7	VII G	20	11	31
Jumlah Siswa Kelas VII		136	85	221
1	VIII A	15	16	31
2	VIII B	14	18	32
3	VIII C	12	16	28
4	VIII D	14	17	31
5	VIII E	15	17	32
6	VIII F	18	14	32
7	VIII G	16	16	32
Jumlah Siswa Kelas VIII		104	114	218
1	IX A	14	21	35
2	IX B	14	22	36
3	IX C	20	14	34
4	IX D	22	13	35
5	IX E	20	15	35
6	IX F	20	12	32
7	IX G	15	12	27
Jumlah Siswa Kelas IX		125	109	234
TOTAL SISWA				673

B. Deskripsi Data

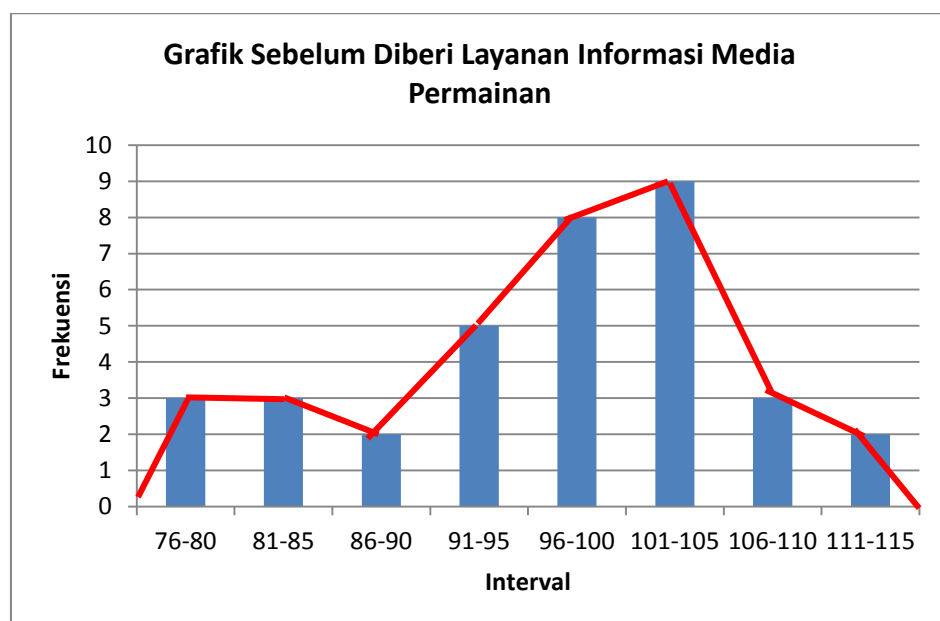
1. Deskripsi Data Hasil Angket Perilaku Sosial Pada Teman Sebelum Pemberian Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan

Berdasarkan hasil angket perilaku sosial pada teman sebelum pemberian layanan informasi menggunakan media permainan pada siswa kelas VII yang menjadi sampel sejumlah 35 siswa di SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019, diperoleh nilai tertinggi 115 dan terendah 76. Dari analisis data diperoleh nilai mean = 96,713 modus = 95,58 median = 96,312 dan standar deviasi = 9,440. Selanjutnya data hasil angket perilaku sosial pada teman siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu tahun pelajaran 2018/2019 sebelum diberikan layanan informasi menggunakan media permainan dapat digambarkan dalam tabel frekuensi sebagai berikut:

Tabel 1.6
Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Angket Perilaku Sosial Pada
Teman Sebelum Pemberian Layanan Informasi Dengan
Menggunakan Media Permainan Siswa Kelas VII SMP N 1
Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019

Interval	X	X^2	f	Cfb	f.X	f.X ²
111-115	113	12769	2	35	226	25538
106-110	108	11664	3	33	324	34992
101-105	103	10609	9	30	927	95481
96-100	98	9604	8	21	784	76832
91-95	93	8649	5	13	465	43245
86-90	88	7744	2	8	176	15488
81-85	83	6889	3	6	249	20667
76-80	78	6084	3	3	234	18252
Jumlah	764	74012	35	-	3385	330495

Berdasarkan data hasil angket perilaku sosial sebelum pemberian layanan informasi dengan menggunakan media permainan tentang perilaku sosial pada teman siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu tahun pelajaran 2018/2019 dapat digambarkan dalam bentuk grafik histogram dan poligon sebagai berikut:



Gambar 1.2
Grafik Histogram dan Poligon Angket Perilaku Sosial Pada Teman
Sebelum Diberikan Layanan Informasi Dengan Menggunakan
Media Permainan Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun
Pelajaran 2018/2019

2. Deskripsi Treatment Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan

Treatment pertama, dilaksanakan pada Rabu, 13 Maret 2019 pukul 09.00 WIB - selesai di aula. Pada pertemuan pertama ini dalam proses pemberian layanan informasi menggunakan media permainan kegiatan

dilakukan dengan pengenalan terlebih dahulu dan membagi kelompok siswa yang dijadikan sampel yaitu sejumlah 35 siswa menjadi 4 kelompok.

Dalam pemberian treatment pertama ini diikuti oleh 35 siswa yang sudah dibagi kelompoknya menjadi 4 kelompok, kemudian setelah pengenalan kegiatan layanan informasi menggunakan media permainan ini dilanjutkan dengan berdoa dan peneliti menjelaskan permainan yang akan dilaksanakan. Setelah semua mengerti kemudian permainan dimulai, permainan pertama dalam treatment ini adalah memasukan pensil kedalam botol dimana permainan ini bertujuan agar melatih kekompakan dan kerjasama, selain itu siswa juga bisa memberikan kepercayaan kepada temannya yang memberikan aba-aba untuk berusaha memasukan pensil kedalam botol. Kemudian setelah permainan selesai peneliti memberikan pertanyaan kepada siswa tentang apa manfaat yang didapat dari permainan ini, setelah siswa menjawab peneliti menegaskan dan menyelipkan materi mengenai perilaku sosial pada teman.

Treatment kedua, dilaksanakan pada hari Kamis, 14 Maret 2019 pada pukul 09.00 WIB - selesai di aula. Pada pertemuan kedua ini kegiatan layanan informasi menggunakan media permainan peneliti menjelaskan tentang pola perilaku sosial kemudian dibarengi dengan siswa yang sudah dibagi kelompoknya berbanjar sesuai dengan kelompoknya dan saling memijit pundak teman yang ada didepannya

kemudian berbalik arah bergantian, permainan ini bertujuan untuk merefleksi siswa dan mampu menghargai, dan membantu teman lain.

Pertemuan ketiga, dilaksanakan pada hari Senin, 18 Maret 2019 pukul 09.00-selesai di aula sekolah SMP N 1 Colomadu. Pada pertemuan ketiga ini seperti halnya pertemuan pertama dan kedua peneliti membuka kegiatan dengan salam dan berdoa serta membagi kelompok menjadi 4, kemudian peneliti memberikan pengarahan tentang permainan apa yang akan dilaksanakan dalam pertemuan ketiga ini yaitu permainan estafet karet gelang dimana siswa harus berbanjar sesuai dengan kelompoknya dan memberikan karet gelang dengan menggunakan sedotan, setelah permainan selesai siswa diberikan pertanyaan apa manfaat yang didapat dari permainan ini dan peneliti selanjutnya memberikan penegasan tentang apa manfaat yang didapat dari permainan yang sudah dilaksanakan.

Pertemuan keempat, pertemuan keempat ini dilaksanakan pada hari Selasa 19 Maret 2019 pukul 09.00- selesai di aula sekolah SMP N 1 Colomadu. Dalam pertemuan keempat ini peneliti membuka dengan salam dan berdoa tidak lupa menanyakan kabar siswa untuk menjalin keharmonisan dalam kegiatan, serta membagi kelompok menjadi 4, kemudian peneliti memberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilaksanakan yaitu rantai kata dimana setiap kelompok berbanjar menghadap kebelakang kecuali yang paling depan karena yang paling depan dijadikan sebagai pemimpin penerima pesan pertama dari

peneliti, kemudian pesan mulai disampaikan dengan menepuk pundak yang ada didepannya dan membisikan pesan yang sudah di terima begitu sampai dengan yang paling ujung, selanjutnya yang paling ujung mencocokkan dengan pesan yang diterima oleh pemimpin kelompok. Setelah permainan selesai peneliti menanyakan apa manfaat yang didapat dalam permainan ini dan peneliti juga memberikan penegasan tentang apa manfaat yang didapat dari permainan ini serta peneliti juga memberikan materi perkembangan sosial siswa.

3. Deskripsi Data Hasil Angket Perilaku Sosial Pada Teman Sesudah Pemberian Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan

Hasil tabulasi data angket perilaku sosial pada teman siswa kelas VII yang menjadi sampel sebanyak 35 siswa SMP N 1 Colomadu diperoleh nilai tertinggi 119 dan nilai terendah 97. Dari analisis data diperoleh nilai mean = 106,428 median = 107,75 modus = 110,394 dan standar deviasi = 7,716. Kemudian data hasil angket perilaku sosial pada teman siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019 sesudah diberikan layanan informasi menggunakan media permainan dapat digambarkan dalam tabel frekuensi sebagai berikut:

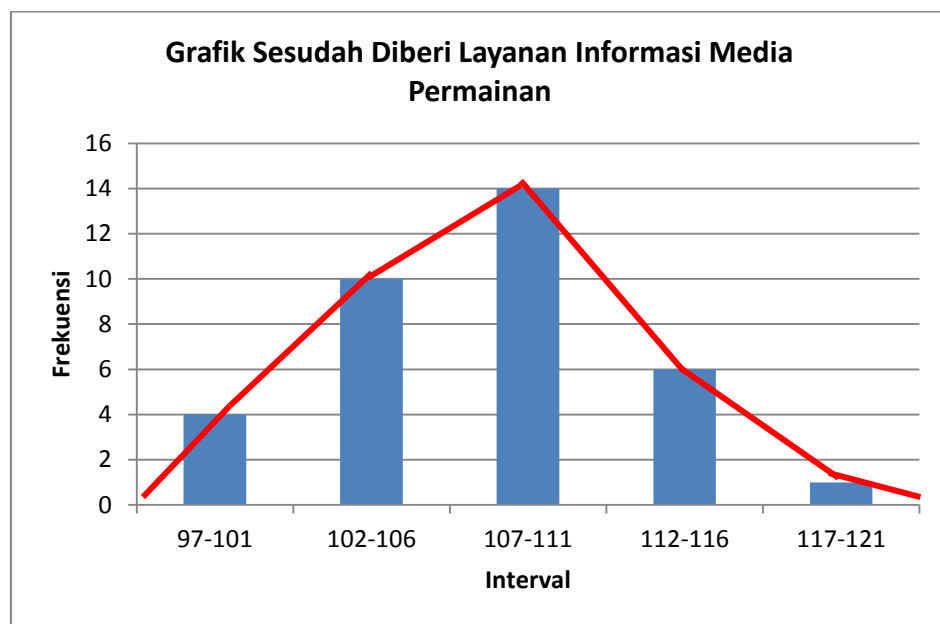
Tabel 1.7
Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Angket Perilaku Sosial Pada Teman Sesudah Pemberian Layanan Informasi Menggunakan Media Permainan Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomau Tahun Pelajaran 2018/2019

Interval	X	X ²	F	Cfb	f.X	f.X ²
117-121	119	14161	1	35	119	14161

Lanjutan

112-116	114	12996	6	34	684	77976
107-111	109	11881	14	28	1526	166334
102-106	104	10816	10	14	1040	108160
97-101	89	7921	4	4	356	31684
Jumlah	535	57775	35	-	3725	398315

Berdasarkan data hasil angket sesudah pemberin layanan informasi dengan menggunakan media permainan tentang perilaku sosial pada teman siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu tahun pelajaran 2018/2019 dapat digambarkan dalam bentuk grafik histogam dan poligon sebagai berikut:



Gambar 1.3
Grafik Histogram dan Poligon Angket Perilaku Sosial Pada Teman
Sesudah Diberikan Layanan Informasi Dengan Menggunakan
Media Permainan Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun
Pelajaran 2018/2019

Berdasarkan hasil tabulasi data angket perilaku sosial pada teman sebelum diberikan layanan informasi dengan menggunakan media permainan diperoleh nilai tertinggi 115 dan terendah 76 dengan nilai $\text{mean} = 96,713$ $\text{modus} = 95,58$ $\text{median} = 96,312$ dan standar deviasi = 9,440.

Kemudian diberikan treatment 4 kali dalam kegiatan pemberian layanan informasi menggunakan media permainan diperoleh hasil angket perilaku sosial pada teman siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu dengan nilai tertinggi 119 dan nilai terendah 97 dengan nilai $\text{mean} = 106,428$ $\text{median} = 107,75$ $\text{modus} = 110,394$ dan standar deviasi = 7,716. Berdasarkan dari hasil sebelum dan sesudah pemberian treatment tentang perilaku sosial pada teman dengan layanan informasi menggunakan media permainan berpengaruh terhadap perilaku sosial pada teman siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu.

C. Pengujian Hipotesis

Dari hasil analisis data tentang pengaruh layanan informasi dengan menggunakan media permainan terhadap peningkatan perilaku sosial pada teman siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu tahun pelajaran 2018/2019 yang dianalisis menggunakan rumus t-test diperoleh hasil nilai t_{hitung} sebesar 5,908 (lihat lampiran 14) kemudian nilai t_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada $\text{d.b} = (N-1) = 35-1 = 34$ yang menunjukkan taraf signifikansi $5\% = 2,034$. Dapat disimpulkan bahwa hasil t_{hitung} lebih besar dari taraf signifikansi $5\% = 2,034$.

Berdasarkan analisis data diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan “Tidak Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019” ditolak dan Hipotesis Kerja /Alternatif (H_a) yang diajukan menyatakan “Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019” Diterima kebenarannya, pada taraf signifikansi 5%.

D. Pembahasan Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil uji hipotesis diatas dapat diterima dengan baik, Hipotesis Nihil (H_0) yang menyatakan “Tidak Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019” ditolak dan Hipotesis Kerja /Alternatif (H_a) yang diajukan menyatakan “Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019” Diterima kebenarannya, pada taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian ini dapat dijelaskan bahwa layanan informasi menggunakan media permainan memberi peran penting dalam peningkatan perilaku sosial pada teman siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu.

Pada penelitian ini populasi yang di ambil adalah semua siswa kelas VII dimana satu kelas diantaranya yaitu kelas VII F digunakan sebagai uji coba angket dan setiap kelas diambil sampel sesuai dengan porsinya kemudian dijadikan sebagai sampel penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku sosial pada teman siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu tahun pelajaran 2018/2019 melalui layanan informasi menggunakan media permainan.

Berdasarkan pengamatan awal, siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu masih sering bersikap acuh terhadap teman, tidak peduli dengan keadaan teman, kurang bisa berbagi sesuatu yang dimilikinya dengan teman, serta siswa dalam perkembangan sosialnya belum optimal, terkadang masih bersikap kurang sopan dengan orang yang lebih tua. Terlihat dari beberapa siswa sering mengejek teman yang mengalami kesusahan, tidak mau berteman dengan siswa yang kurang aktif, dan sering mentertawakan teman yang tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru ataupun teman yang sedang terjatuh. Dalam hal ini menunjukan bahwa perilaku sosial pada teman perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perilaku sosial pada teman diantaranya memberikan layanan informasi menggunakan media permainan tentang bagaimana berperilaku dengan baik dilingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat, mampu mengoptimalkan perkembangan sosialnya dengan baik. Dimana siswa bisa

menghargai satu sama lain, mau berbagi apa yang dimilikinya kepada teman yang membutuhkan, saling tolong menolong dan bisa bekerja sama dengan baik dalam sebuah tim, sehingga dalam perkembangan sosial siswa dapat berkembang dengan optimal.

E. Keterbatasan penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangannya antara lain:

1. Keterbatasan dalam waktu, menyebabkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan waktu yang singkat, sehingga kurang maksimal dalam penggunaan metode untuk memperoleh data yang digunakan dalam penelitian ini.
2. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini hanya bersifat statistik, sehingga hasil analisis yang diperoleh dalam bentuk nilai atau angka.
3. Dalam penelitian ini hanya ditujukan pada siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019 dan tidak berlaku pada sekolah lain yang memiliki situasi dan kondisi yang berbeda dalam permasalahannya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan rumus *t-test* pengaruh layanan informasi dengan menggunakan media permainan terhadap peningkatan perilaku sosial pada teman siswa kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019 diperoleh hasil t_{hitung} sebesar $=5,908$. Kemudian nilai t_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada d.b $= (N-1) = 35-1 = 34$ yang menunjukkan taraf signifikansi $5\% = 2,034$. Dapat disimpulkan bahwa hasil $t_{hitung}=5,908$ lebih besar dari taraf signifikansi $5\% = 2,034$ dengan demikian hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan “Tidak Ada Pengaruh Layanan Dengan Informasi Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019” ditolak dan Hipotesis Kerja /Alternatif (H_a) yang diajukan menyatakan “Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Pada Teman Siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019” diterima kebenarannya, pada taraf signifikansi 5% .

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekolah

Pihak sekolahan dan guru BK hendaknya bekerja sama untuk meningkatkan perilaku sosial siswa dengan menambah jam layanan bimbingan dan konseling, sehingga dalam perkembangan sosial siswa dapat berkembang secara optimal dan permasalahan mengenai perilaku sosial siswa dapat diminimalisir.

2. Kepada Guru BK

Hendaknya guru BK bisa meningkatkan layanan informasi kepada siswa mengenai perilaku sosial, sehingga permasalahan yang dihadapi oleh siswa dapat terselesaikan dengan baik dan perilaku sosial pada teman dapat meningkat.

3. Kepada Siswa

Hendaknya siswa lebih aktif dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling agar dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi serta mampu mencegah permasalahan yang akan datang.

4. Kepada Orang Tua Siswa

Diharapkan orang tua siswa memberikan dukungan mengenai pelaksanaan layanan informasi disekolah dengan mendampingi dan mengarahkan putra-putrinya dalam meningkatkan perilaku sosial serta dapat berperan penting dalam perkembangan perilaku sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto.2012.***Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalamBerbagai Aspeknya***.Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Bimo Walgito. 2008. ***Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)***. Yogyakarta: ANDIOFFSET
- Cholod Narbuko & Abu Achmadi. 2013. ***Metodologi Penelitian***. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Dian Setyorini. 2016. ***Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok TerhadapPerilaku Pro-Sosial Pada Siswa Kelas VIII A SMP NEGERI 2Gondangrejo Tahun Pelajaran 2015/2016***. UniversitasSlamet Riyadi Surakarta. Skripsi
- Euis Kurniati. 2016. ***Permainan Tradisional Dan Perannya DalamMengembangkanKetrampilan Sosial Anak***. Jakarta : Kencana PrenadamediaGroup
- Iman Gunawan. 2014. ***Metode Penelitian Kualitatif : Teori Dan Praktik***. Jakarta:Bumi Aksara
- Lydia Ersta K. 2010. ***Bimbingan dan Konseling Belajar***. Surakarta:FKIPUniversitas Slamet Riyadi Surakarta
- Mochamad Nursalim. 2013. ***Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling***.Jakarta : Akademia Permata
- Nur Aini Dewi Safitri. 2017. ***Pengaruh Bimbingan Sosial Terhadap KepedulianSosial pada Siswa kelas X IPS 4 MAN 1 SURAKARTA TahunPelajaran 2016/2017***.Universitas Slamet RiyadiSurakarta. Skripsi
- Prayitno. 2017. ***Konseling Profesional Yang Berhasil: Layanan Dan KegiatanPendukung***.Jakarta : Rajawali Pers
- Sudaryono.2018. ***Metodologi Penelitian***. Depok : Rajawali Pers
- Sumadi Suryabrata. 2009. ***Metodologi Penelitian***. Jakarta: PT.Raja GrafindoPersada
- Sardiman.2011.***Interaksi &Motivasi Belajar Mengajar***.Jakarta:Rajawali Pers
- Suwarjo& Eva Imania Eliasa. 2011.***Permainan (Game) dalam Bimbingan dan Konseling***. Yogyakarta:Paramita Publishing

- Sugiyono.2012.**Metode Penelitian Kombinasi (MixedMethods)**.Bandung:Alfabeta
- _____. 2015.**Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D**.Bandung:Alfabeta
- _____.2018. **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung : Alfabeta
- Suharsimi Arikunto.1993.**Prosedur penelitian**. Jakarta: Bina Aksara
- _____. 2005.**Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan**. Jakarta : Bumi Aksara
- _____. 2013.**Prosedur Penelitian**. Jakarta :PT Rineka Cipta
- Wina Sanjaya. 2013. **Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur**.Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Wawan.A& Dewi M. 2014.**Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap, dan PerilakuManusia**. Yogyakarta: Nuha Medika
- Zainal Aqib. 2012. Ikhtisar Bimbingan dan Konseling disekolah. Bandung:YRAMA WIDYA

LAMPIRAN

Lampiran 1

KISI-KISI INSTRUMEN PENGARUH LAYANAN INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU SOSIAL PADA TEMAN

No.	Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item		Jumlah
				(+)	(-)	
1.	Layanan informasi dapat membantu siswa memperoleh, dan memahami berbagai informasi pribadi, belajar, sosial dan karier untuk mengenali merencanakan, dan mengembangkan ketrampilan yang dimilikinya. Dengan menggunakan media permainan proses pemberian informasi akan lebih mudah diterima dan diingat siswa karena informasi yang disampaikan menjadi menyenangkan. Perilaku sosial adalah tindakan yang dilakukan kepada orang lain agar bermanfaat dan menguntungkan orang lain	1.1. Layanan informasi dengan menggunakan media permainan dapat meningkatkan rasa empati siswa kepada orang lain.	1.1.1. Siswa mampu menunjukkan perhatian kepada orang lain yang kesusahan	11	1	2
			1.1.2. Siswa mampu memahami perasaan orang lain yang mengalami masalah	19	10	2
			1.1.3. Siswa bersedia meluangkan waktu untuk mendengarkan cerita teman yang mengalami kesusahan	2	18	2
		1.2. Layanan informasi dengan menggunakan media permainan dapat menumbuhkan kemurahan hati siswa kepada orang lain.	1.2.1. Siswa mau berbagi sesuatu dengan teman lainnya	7, 20	24, 21	4
			1.2.2. Siswa bersedia membantu apa yang dibutuhkan teman lain sesuai dengan kemampuannya	9, 36	8	3

	tanpa mengharapkan imbalan dari orang lain. Perilaku sosial merupakan salah satu materi layanan informasi yang diberikan kepada siswa untuk meningkatkan perilaku sosial sehingga siswa mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya		1.2.3. Siswa mau meminjamkan barang yang dimiliki pada teman yang membutuhkan	17	16	2
		1.3. Layanan informasi menggunakan media permainan dapat mengembangkan rasa kepedulian siswa	1.3.1. Siswa tidak menjauhi teman yang sering menyendiri	6	23, 40	3
			1.3.2. Siswa selalu menjaga kerukunan dalam lingkungan sekolah	14, 32, 38	15	4
			1.3.3. Siswa saling menghormati satu sama lain	3, 31, 33, 34	22, 37	6
		1.4. Layanan informasi menggunakan permainan dapat meningkatkan kerja sama.	1.4.1. Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok	4, 39	5	3
			1.4.2. Siswa rela mengutamakan kepentingan umum dari pada kepentingan pribadi	12, 30	13, 29	4
			1.4.3. Siswa tidak egois dalam sebuah kelompok	26	25	2
			1.4.3. Siswa aktif dalam kerja kelompok	37, 35	28	3

Lampiran 2

ANGKET PENGARUH LAYANAN INFORMASI DENGAN MENGUNAKAN MEDIAPERMAINAN TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU SOSIAL PADA TEMAN

Nama Siswa :

Kelas :

No. Induk :

A. Pengantar

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui perilaku sosial siswa
2. Hasil pengisian angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai akademik anda

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah identitas anda terlebih dahulu pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan teliti dan saksama setiap pernyataan angket sebelum memberikan jawaban
3. Isilah angket berikut dengan jujur sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya
4. Beri tanda (✓) pada salah satu jawaban yang telah tersedia

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

SELAMAT MENGERJAKAN

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Saya kurang memperhatikan saat diajak bicara oleh teman meskipun saya sedang tidak melakukan kegiatan apapun				
2.	Saya selalu mendengarkan curhat teman ketika bersedih walaupun saya sedang ada masalah yang lebih berat daripada				

	masalah teman.				
3.	Saya menghargai pendapat teman dalam sebuah permainan meskipun saya kurang setuju				
4.	Saya selalu mengerjakan tugas kelompok bersama teman meskipun soalnya sulit dikerjakan				
5.	Saya lebih suka bermain dari pada mengerjakan tugas kelompok meskipun soalnya mudah dikerjakan				
6.	Saya selalu berteman dengan siapa saja walaupun dengan teman yang pendiam				
7.	Saya selalu membagi makanan kepada teman meskipun hanya cukup untuk satu orang				
8.	Saya lebih suka melihat teman kesusahan meskipun saya bisa membantu				
9.	Saya selalu membantu teman yang kesusahan meskipun saya mempunyai kegiatan yang padat				
10.	Saya besikap acuh kepada teman yang mempunyai masalah meskipun dia teman dekat saya				
11.	Saya selalu memperhatikan teman yang kesusahan dengan menghiburnya meskipun saya sedang banyak kegiatan				
12.	Saya lebih suka bekerja kelompok dari pada bermain sendiri				
13.	Saya lebih suka menyendiri dari pada mengerjakan tugas kelompok meskipun saya tidak sibuk				
14.	Saya selalu menyelesaikan masalah dengan teman secara musyawarah meskipun teman mengajak ribut				
15.	Saya menyelesaikan masalah dengan tawuran meskipun hanya masalah sepele				
16.	Saya selalu menyimpan tipex ketika teman ingin meminjam meskipun saya mempunyai tipex				

17.	Saya selalu meminjamkan buku catatan kepada teman yang membutuhkan meskipun tulisan saya jelek				
18.	Saya selalu bilang sibuk ketika akan diajak curhat teman meskipun sebenarnya saya tidak sibuk				
19.	Saya selalu berusaha menghibur teman yang sedang menangis walaupun hanya sebentar				
20.	Saya selalu memberikan uang jajan kepada teman yang membutuhkan meskipun saya harus tidak jajan				
21.	Saya lebih suka menyimpan uang saku dari pada memberikan kepada teman yang membutuhkan meskipun uang saku saya banyak				
22.	Saya tidak mau berteman dengan teman yang berbeda agama saat bermain				
23.	Saya akan ikut-ikutan menjauhi teman yang menyendiri meskipun dia pernah membantu saya				
24.	Walaupun teman saya tidak makan saya tetap makan sendiri tanpa berbagi				
25.	Saya tetap kekeh dengan pendapat saya meskipun teman lain tidak setuju				
26.	Saya selalu menghargai pendapat teman dalam tugas kelompok meskipun teman lain tidak setuju				
27.	Saya selalu rajin datang saat mengerjakan tugas kelompok meskipun ada teman yang mengajak bermain				
28.	Saya merasa malas ketika diajak mengerjakan tugas kelompok meskipun saya sedang tidak melakukan kegiatan apapun				
29.	Saya lebih suka duduk dikelas daripada kerja bakti membersihkan lingkungan sekolah meskipun saya dikelas sendirian				
30.	Saya selalu mengikuti kegiatan jalan sehat meskipun ada teman saya yang				

	mengajak nongkrong dikantin				
31.	Meskipun saya tidak disukai teman, saya tidak pernah menjelek-jelekan dia				
32.	Saya selalu menyapa teman ketika bertemu meskipun kadang tidak direspon				
33.	Meskipun saya tidak akrab saya selalu mengingatkan teman yang salah				
34.	Saya selalu tersenyum ketika ketemu siswa lain dilingkungan sekolah meskipun belum saya kenal				
35.	Saya selalu hadir dalam kegiatan pramuka wajib meskipun saya diajak teman membolos				
36.	Saya selalu membantu mengantarkan teman yang sakit ke UKS meskipun harus meninggalkan pelajaran sebentar				
37.	Saya lebih suka diam daripada menegur teman ketika bertemu di jalan meskipun dia teman satu kelas				
38.	Saya tidak pilih-pilih dalam berteman, dengan siapapun saya berteman				
39.	Saya mau dipasangkan kerja kelompok dengan teman manapun yang ditentukan oleh guru				
40.	Saya selalu acuh dengan teman yang murung meskipun dia teman satu kelas				

ANGKET PENGARUH LAYANAN DENGAN INFORMASI
MENGUNAKAN MEDIAPERMAINAN TERHADAP
PENINGKATAN PERILAKU SOSIAL PADA TEMAN

Nama Siswa :

Kelas :

No. Induk :

A. Pengantar

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui perilaku sosial siswa
2. Hasil pengisian angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai akademik anda

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah identitas anda terlebih dahulu pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan teliti dan saksama setiap pernyataan angket sebelum memberikan jawaban
3. Isilah angket berikut dengan jujur sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya
4. Beri tanda (✓) pada salah satu jawaban yang telah tersedia

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

SELAMAT MENGERJAKAN

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Saya kurang memperhatikan saat diajak bicara oleh teman meskipun saya sedang tidak melakukan kegiatan apapun				
2.	Saya selalu mendengarkan curhat teman ketika bersedih walaupun saya sedang ada masalah yang lebih berat daripada masalah teman.				

3.	Saya menghargai pendapat teman dalam sebuah permainan meskipun saya kurang setuju				
4.	Saya selalu mengerjakan tugas kelompok bersama teman meskipun soalnya sulit dikerjakan				
5.	Saya lebih suka bermain dari pada mengerjakan tugas kelompok meskipun soalnya mudah dikerjakan				
6.	Saya selalu berteman dengan siapa saja walaupun dengan teman yang pendiam				
7.	Saya selalu membagi makanan kepada teman meskipun hanya cukup untuk satu orang				
8.	Saya selalu membantu teman yang kesusahan meskipun saya mempunyai kegiatan yang padat				
9.	Saya besikap acuh kepada teman yang mempunyai masalah meskipun dia teman dekat saya				
10.	Saya selalu memperhatikan teman yang kesusahan dengan menghiburnya meskipun saya sedang banyak kegiatan				
11.	Saya lebih suka bekerja kelompok dari pada bermain sendiri				
12.	Saya menyelesaikan masalah dengan tawuran meskipun hanya masalah sepele				
13.	Saya selalu menyimpan tipex ketika teman ingin meminjam meskipun saya mempunyai tipex				
14.	Saya selalu meminjamkan buku catatan kepada teman yang membutuhkan meskipun tulisan saya jelek				
15.	Saya selalu bilang sibuk ketika akan diajak curhat teman meskipun sebenarnya saya tidak sibuk				
16.	Saya selalu berusaha menghibur teman yang sedang menangis walaupun hanya sebentar				

17.	Saya lebih suka menyimpan uang saku dari pada memberikan kepada teman yang membutuhkan meskipun uang saku saya banyak				
18.	Saya akan ikut-ikutan menjauhi teman yang menyendiri meskipun dia pernah membantu saya				
19.	Walaupun teman saya tidak makan saya tetap makan sendiri tanpa berbagi				
20.	Saya selalu menghargai pendapat teman dalam tugas kelompok meskipun teman lain tidak setuju				
21.	Saya merasa malas ketika diajak mengerjakan tugas kelompok meskipun saya sedang tidak melakukan kegiatan apapun				
22.	Saya lebih suka duduk dikelas daripada kerja bakti membersihkan lingkungan sekolah meskipun saya dikelas sendirian				
23.	Meskipun saya tidak disukai teman, saya tidak pernah menjelek-jelekan dia				
24.	Saya selalu menyapa teman ketika bertemu meskipun kadang tidak direspon				
25.	Meskipun saya tidak akrab saya selalu mengingatkan teman yang salah				
26.	Saya selalu tersenyum ketika ketemu siswa lain dilingkungan sekolah meskipun belum saya kenal				
27.	Saya selalu membantu mengantarkan teman yang sakit ke UKS meskipun harus meninggalkan pelajaran sebentar				
28.	Saya tidak pilih-pilih dalam berteman, dengan siapapun saya berteman				
29.	Saya mau dipasangkan kerja kelompok dengan teman manapun yang ditentukan oleh guru				
30.	Saya selalu acuh dengan teman yang murung meskipun dia teman satu kelas				

Lampiran 3

Daftar Nama Siswa Yang Digunakan Untuk Try Out Angket

No.	NIS	NAMA SISWA	KELAS
1	11916	ADELIA OKTIANA SAFITRI	VII F
2	11918	AFIF RIDHO MAKRUFI	VII F
3	11919	ANGIT JENI ARINDA	VII F
4	11920	ANNISA YULINDA HASANAH	VII F
5	11921	ARSIKA KURNIA SANDI	VII F
6	11922	BETRAN EGI RAHMADHANA	VII F
7	11923	CHRISTIANUNO LINTANG SAMUDRA	VII F
8	11924	DARU SURYA PRAYOGA	VII F
9	11925	DAVID ALVARIS LESMANA	VII F
10	11926	DELFIANA SARI	VII F
11	11927	DIMAS DEANDRA	VII F
12	11930	FACHREZA RAFIQ HIDAYAT	VII F
13	11931	HANDITO PUTRO	VII F
14	11932	KHAKIM NUR MAJID	VII F
15	11933	LUQMAN GHOZALI	VII F
16	11934	MARSHANDA DYAH PITALOKA	VII F
17	11935	MUHAMMAD IMAM RIYADI	VII F
18	11936	MUHAMMAD YUSUF BAGASKORO	VII F
19	11937	NABILA RAMADHANI	VII F
20	11938	NILA SARI	VII F
21	11939	REVAN YOGI SAPUTRO	VII F
22	11940	RIZKI NUR SISA	VII F
23	11941	ROSIDA ALYA NURRACHMA	VII F
24	11942	SEKAR MAYANG	VII F
25	11943	VICKY FEBRIANSYAH	VII F
26	11944	YOLANDA DIVA ANGGRAINI	VII F
27	11946	ZHAHRA AURILLYA PUTRI	VII F

Lampiran 4

Daftar Nama Siswa Yang Diberikan Layanan Informasi Menggunakan Media
Permainan Terhadap Peningkatan Perilaku Sosial Teman

No.	NIS	NAMA SISWA	KELAS
1	11765	DEVANDA YULIA ANZHARI	VII A
2	11766	ERFINA MEILANY	VII A
3	11774	LINDA AYU KUSUMANING ASTUTIK	VII A
4	11787	WAHYU WIDI HASTARI	VII A
5	11788	WIDIA ARI RETNAWATI	VII A
6	11790	AIRIN PRIHATININGSIH	VII B
7	11791	AI SYAH DWI INSYAFFI NURAINI	VII B
8	11798	AURARIA	VII B
9	11803	I MADE SRI WIRASANTOSA	VII B
10	11811	NATISHA REVI MAYSAYU HANDOKO	VII B
11	11822	ABIMANYU SHODIQ	VII C
12	11824	ALUNG SUWANDANA	VII C
13	11825	ARIF RIFAI	VII C
14	11845	REVALINA PUTRI NATAYA	VII C
15	11847	SABILLA NUR SEPTIYANA	VII C
16	11855	ARLINDA INDAH NURAINI	VII D
17	11858	BINTA MUTTIAH KHOIRI	VII D
18	11868	MERZY ANJANI RATNA GANADI	VII D
19	11872	NIEVA ALUDIA SANTOSO	VII D
20	11873	NOVITA DWI ARIANI	VII D
21	11886	ANDIKA SULISTIONO	VII E
22	11897	HAFKIN PUTRI MARGA NEGARA	VII E
23	11910	SEPTYAVIA NURLAYLA	VII E
24	11911	SHIFA SYAFITRI	VII E
25	11912	TIARA ANGGITA WINATA PUTRI	VII E
26	11921	ARSIKA KURNIA SANDI	VII F
27	11931	HANDITO PUTRO	VII F
28	11935	MUHAMMAD IMAM RIYADI	VII F
29	11941	ROSIDA ALYA NURRACHMA	VII F
30	11946	ZHAHRA AURILLYA PUTRI	VII F
31	11948	AFRIZAL GHIFARI SAFA	VII G
32	11956	DENA DWI JUNUTA PUTRI	VII G
33	11958	DWI HERNAWATI	VII G
34	11961	MUHAMMAD FAREL ARDHANA	VII G
35	11973	TIARA DARA JUGA	VII G

Lampiran 5

Tabel Try Out Perilaku Sosial Pada Teman
Siswa Kelas VII F SMPN 1 Colomadu

No.	Nomer Item																																								Jumlah	Ganjil	Genap	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40				
1	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	1	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	125	62	63	
2	4	1	3	3	2	3	3	4	2	4	2	3	3	1	3	4	3	4	3	2	4	4	3	4	3	2	3	3	4	2	1	2	1	3	2	3	4	3	3	3	114	56	58	
3	1	4	3	4	4	3	3	4	2	4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	1	4	133	65	68	
4	4	3	2	4	4	4	2	4	2	4	3	3	4	2	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	2	4	3	4	3	4	3	3	129	64	65
5	3	4	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	126	60	66
6	4	3	3	3	2	3	4	4	1	3	1	3	3	3	2	4	3	2	3	1	4	4	4	4	3	2	3	3	4	3	1	2	2	2	3	4	2	3	3	2	113	55	58	
7	2	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	1	3	4	2	3	4	4	4	2	2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	135	67	68	
8	3	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	3	3	2	4	3	2	4	3	2	4	4	4	3	3	4	3	3	2	1	3	4	3	1	3	1	4	3	3	3	123	60	63	
9	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	145	71	74	
10	3	4	2	3	2	4	3	4	3	4	4	3	1	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	1	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	4	2	4	4	4	133	61	72	
11	3	2	3	4	4	2	3	4	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	4	3	2	3	2	1	1	1	1	1	1	106	54	52	
12	2	2	1	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	2	1	1	1	1	1	1	116	58	58	
13	3	1	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	107	57	50	
14	4	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	2	2	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	138	69	69	
15	4	2	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	1	3	4	2	3	4	4	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	1	4	4	1	129	64	65
16	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	2	4	4	4	3	2	3	3	4	142	71	71	
17	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	3	4	4	2	3	3	4	2	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	3	3	3	123	64	59	
18	3	1	3	3	3	4	2	4	2	3	2	2	3	3	3	4	2	3	3	2	4	4	4	2	2	4	3	3	4	4	3	2	3	3	4	2	3	4	3	3	119	59	60	
19	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	2	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	2	4	3	3	122	61	61	
20	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	1	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	2	4	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	127	60	67	
21	2	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	2	4	4	4	2	3	2	4	3	1	3	4	3	3	3	3	2	3	1	1	3	3	1	3	3	2	3	2	4	112	56	56	
22	4	4	3	4	3	2	4	3	3	2	4	4	3	4	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	138	71	67	
23	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	1	4	4	3	146	69	77	
24	1	1	1	1	2	1	1	3	2	1	2	1	3	3	4	2	1	1	2	1	2	4	3	2	1	1	1	2	2	3	1	1	1	3	3	1	2	1	1	1	70	36	34	
25	3	1	2	3	2	2	2	3	2	4	1	2	4	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	4	4	3	4	3	1	101	49	52	
26	3	3	3	4	4	4	4	4	2	2	3	4	4	2	3	3	4	2	3	2	4	4	4	3	3	2	1	4	4	3	3	3	3	4	2	4	4	3	4	1	126	65	61	
27	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	1	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	127	63	64	
	82	73	74	94	88	88	82	99	71	89	82	88	89	74	98	91	78	84	88	61	87	103	100	90	76	80	74	87	95	79	75	77	79	79	82	82	70	85	77	75	3325	1647	1678	

Lampiran 6

Hasil SPSS Validitas Try Out Angket Perilaku Sosial Pada Teman

	VAR00039	VAR00040	VAR00041
VAR00001 Pearson Correlation	.672**	.122	.444*
Sig. (2-tailed)	.000	.544	.020
N	27	27	27
VAR00002 Pearson Correlation	.347	.573**	.689**
Sig. (2-tailed)	.077	.002	.000
N	27	27	27
VAR00003 Pearson Correlation	.396*	.339	.526**
Sig. (2-tailed)	.041	.084	.005
N	27	27	27
VAR00004 Pearson Correlation	.158	.382	.611**
Sig. (2-tailed)	.433	.049	.001
N	27	27	27
VAR00005 Pearson Correlation	.002	.181	.383*
Sig. (2-tailed)	.993	.365	.049
N	27	27	27
VAR00006 Pearson Correlation	.521**	.511**	.694**
Sig. (2-tailed)	.005	.006	.000
N	27	27	27
VAR00007 Pearson Correlation	.359	.209	.578**
Sig. (2-tailed)	.066	.295	.002
N	27	27	27
VAR00008 Pearson Correlation	.056	.135	.351
Sig. (2-tailed)	.780	.502	.027
N	27	27	27
VAR00009 Pearson Correlation	.148	.178	.405*
Sig. (2-tailed)	.460	.375	.036
N	27	27	27
VAR00010 Pearson Correlation	.206	.345	.413*
Sig. (2-tailed)	.303	.078	.032
N	27	27	27
VAR00011 Pearson Correlation	.197	.464*	.686**

Sig. (2-tailed) N	.325 27	.015 27	.000 27
VAR00012 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.401* .038 27	.341 .082 27	.721** .000 27
VAR00013 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.089 .658 27	-.323 .100 27	.023 .909 27
VAR00014 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.234 .240 27	.205 .304 27	.295 .195 27
VAR00015 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.162 .419 27	.503** .007 27	.400* .039 27
VAR00016 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.500** .008 27	.340 .083 27	.646** .000 27
VAR00017 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.116 .564 27	.375 .054 27	.441* .021 27
VAR00018 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.276 .164 27	.351 .073 27	.606** .001 27
VAR00019 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.275 .165 27	.303 .125 27	.638** .000 27
VAR00020 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.002 .991 27	.324 .100 27	.352 .072 27
VAR00021 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.298 .131 27	.135 .502 27	.496* .009 27
VAR00022 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.231 .246 27	.318 .106 27	.318 .106 27

VAR00023 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.178 .499 27	.432* .106 27	.463* .015 27
VAR00024 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.479* .011 27	.313 .111 27	.481* .011 27
VAR00025 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.065 .748 27	.243 .223 27	.346 .077 27
VAR00026 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.093 .645 27	.312 .113 27	.473* .013 27
VAR00027 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.041 .838 27	.152 .448 27	.366 .061 27
VAR00028 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.372 .056 27	.230 .248 27	.668** .000 27
VAR00029 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.635** .000 27	.510** .007 27	.696** .000 27
VAR00030 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.067 .741 27	-.202 .313 27	.269 .175 27
VAR00031 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.125 .536 27	.181 .366 27	.607** .001 27
VAR00032 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.268 .177 27	.361 .065 27	.686** .000 27
VAR00033 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.261 .188 27	.247 .215 27	.601 .001 27
VAR00034 Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.556** .003 27	.247 .215 27	.442* .029 27

VAR00035 Pearson Correlation	.378	.305	.317
Sig. (2-tailed)	.052	.122	.107
N	27	27	27
VAR00036 Pearson Correlation	.783**	.249	.564**
Sig. (2-tailed)	.000	.211	.002
N	27	27	27
VAR00037 Pearson Correlation	.135	.306	.165
Sig. (2-tailed)	.501	.120	.410
N	27	27	27
VAR00038 Pearson Correlation	.752**	.440*	.565**
Sig. (2-tailed)	.000	.022	.002
N	27	27	27
VAR00039 Pearson Correlation	1	.277	.617**
Sig. (2-tailed)		.162	.001
N	27	27	27
VAR00040 Pearson Correlation	.277	1	.610**
Sig. (2-tailed)	.162		.001
N	27	27	27
VAR00041 Pearson Correlation	.617**	.610*	1
Sig. (2-tailed)	.00`	.001	
N	27	27	27

*.Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 7

**TABEL KERJA PERHITUNGAN UNIVALIDITAS ITEM PERTANYAAN
NO 1 TRY OUT ANGKET VARIABEL PERILAKU SOSIAL TEMAN**

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	3	125	9	15625	375
2	4	114	16	12996	456
3	1	133	1	17689	133
4	4	129	16	16641	516
5	3	126	9	15876	378
6	4	113	16	12769	452
7	2	135	4	18225	270
8	3	123	9	15129	369
9	4	145	16	21025	580
10	3	133	9	17689	399
11	3	106	9	11236	318
12	2	116	4	13456	232
13	3	107	9	11449	321
14	4	138	16	19044	552
15	4	129	16	16641	516
16	4	142	16	20164	568
17	3	123	9	15129	369
18	3	119	9	14161	357
19	3	122	9	14884	366
20	3	127	9	16129	381
21	2	112	4	12544	224

22	4	138	16	19044	552
23	3	146	9	21316	438
24	1	70	1	4900	70
25	3	101	9	10201	303
26	3	126	9	15976	378
27	3	127	9	16129	381
Jumlah	82	3325	268	415967	10254

Berdasarkan tabel kerja diatas, maka perhitungan uji validitas pertanyaan no.1 try out angket variabel perilaku sosial paa teman yaitu sebagai berikut:

$$\begin{array}{ll} \text{Diketahui: } \sum X = 82 & \sum Y^2 = 415967 \\ \sum Y = 3325 & \sum XY = 10254 \\ \sum X^2 = 268 & N = 27 \end{array}$$

Kemudian dari data diatas dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* untuk mengetahui nilai validitas pertanyaan no. 1 yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}} \\ &= \frac{27(10254) - (82)(3325)}{\sqrt{\{27(268) - (82)^2\}\{27(415967) - (3325)^2\}}} \\ &= \frac{276858 - 272650}{\sqrt{\{(7236) - (6724)\}\{(11231109) - (11055625)\}}} \\ &= \frac{4208}{\sqrt{(512)(175484)}} \\ &= \frac{4208}{\sqrt{89847808}} \\ &= \frac{4208}{9478,808} \\ &= 0,4439 \end{aligned}$$

Lampiran 8

REKAPITULASI HASIL UJI VALIDITAS TRY OUT ANGKET

MOTIVASI BELAJAR (X)

No Resp	Koefisien Korelasi (t_{hitung})	Nilai r_{tabel} Sig. 5 % N = 27	Keterangan
1.	0,444	0,381	Valid
2.	0,689	0,381	Valid
3.	0,526	0,381	Valid
4.	0,611	0,381	Valid
5.	0,383	0,381	Valid
6.	0,694	0,381	Valid
7.	0,578	0,381	Valid
8.	0,351	0,381	Tidak Valid
9.	0,405	0,381	Valid
10.	0,413	0,381	Valid
11.	0,686	0,381	Valid
12.	0,721	0,381	Valid
13.	0,023	0,381	Tidak Valid
14.	0,295	0,381	Tidak Valid
15.	0,400	0,381	Valid
16.	0,646	0,381	Valid
17.	0,441	0,381	Valid
18.	0,606	0,381	Valid
19.	0,638	0,381	Valid
20.	0,352	0,381	Tidak Valid
21.	0,496	0,381	Valid
22.	0,318	0,381	Tidak Valid
23.	0,463	0,381	Valid
24.	0,481	0,381	Valid
25.	0,346	0,381	Tidak Valid
26.	0,473	0,381	Valid
27.	0,366	0,381	Tidak Valid
28.	0,668	0,381	Valid
29.	0,696	0,381	Valid
30.	0,269	0,381	Tidak Valid
31.	0,607	0,381	Valid
32.	0,686	0,381	Valid
33.	0,601	0,381	Valid
34.	0,442	0,381	Valid
35.	0,317	0,381	Tidak Valid
36.	0,564	0,381	Valid
37.	0,165	0,381	Tidak Valid

38.	0,565	0,381	Valid
39.	0,617	0,381	Valid
40.	0,610	0,381	Valid

Lampiran 9

Tabel Kerja Perhitungan Uji Reliabilitas Try Out Angket Perilaku Sosial Pada
Teman

No.	Ganjil X	Genap Y	X ²	Y ²	X.Y
1	62	63	3844	3969	3906
2	56	58	3136	3364	3248
3	65	68	4225	4624	4420
4	64	65	4096	4225	4160
5	60	66	3600	4356	3960
6	55	58	3025	3364	3190
7	67	68	4489	4624	4556
8	60	63	3600	3969	3780
9	71	74	5041	5476	5254
10	61	72	3721	5184	4392
11	54	52	2916	2704	2808
12	58	58	3364	3364	3364
13	57	50	3249	2500	2850
14	69	69	4761	4761	4761
15	64	65	4096	4225	4160
16	71	71	5041	5041	5041
17	64	59	4096	3481	3776
18	59	60	3481	3600	3540
19	61	61	3721	3721	3721
20	60	67	3600	4489	4020
21	56	56	3136	3136	3136
22	71	67	5041	4489	4757
23	69	77	4761	5929	5313
24	36	34	1296	1156	1224
25	49	52	2401	2704	2548

26	65	61	4225	3721	3965
27	63	64	3969	4096	4032
Jumlah	1647	1678	101931	106272	103882

Berdasarkan tabel kerja perhitungan ujireliabilitas maka diketahui data sebagai berikut:

$$\begin{array}{ll} \text{Diketahui: } \sum X = 1647 & \sum Y^2 = 106272 \\ \sum Y = 1678 & \sum XY = 103882 \\ \sum X^2 = 101931 & N = 27 \end{array}$$

Selanjutnya dari data diatas dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi product moment untuk mengetahui nilai r_{xy} yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}} \\ &= \frac{27(103882) - (1647)(1678)}{\sqrt{\{27(101931) - (1647)^2\}\{27(106272) - (1678)^2\}}} \\ &= \frac{2804814 - 2763666}{\sqrt{\{(2752137) - (27126609)\}\{(2869344) - (2815684)\}}} \\ &= \frac{41148}{\sqrt{(39528)(53660)}} \\ &= \frac{41148}{\sqrt{2121072480}} \\ &= \frac{41148}{46055,102} \end{aligned}$$

$$= 0,893$$

Kemudian dimasukan kedalam rumus Spearman-Brown sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2r^{1/2} \cdot 1/2}{1 + r^{1/2} \cdot 1/2}$$

$$= \frac{2(0,893)}{1+(0,893)}$$

$$= \frac{1,786}{1,893}$$

$$= 0,945$$

Berdasarkan uji reliabilitas *try out* variabel Perilaku Sosial Pada Teman yang dianalisis menggunakan rumus *Spearman-Brown* diperoleh nilai sebesar 0,945 masuk dalam kategori antara 0,800 sampai dengan 1,000 sehingga dapat dikatakan mempunyai reliabilitas sangat tinggi.

Lampiran 10

HASIL ANGKET PERILAKU SOSIAL SEBELUM DIBERIKAN LAYANAN (PRE-TEST) SISWA KELAS VII SMPN 1 COLOMADU
TAHUN PELAJARAN 2018/2019

No.	Nomor Item																														Jumlah	Ganjil	Genap	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30				
1.	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	115	57	58	
2.	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	103	51	52	
3.	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	110	54	56	
4.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	100	50	50	
5.	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	104	51	53	
6.	4	3	4	3	4	2	2	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	1	100	54	46	
7.	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	111	54	57	
8.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	86	43	43	
9.	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	98	49	49	
10.	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	103	52	51	
11.	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	4	4	3	3	85	42	43	
12.	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	4	4	2	3	3	2	4	4	3	2	3	2	2	2	1	3	2	3	3	79	40	39	
13.	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	94	48	46	
14.	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	95	47	48	
15.	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	98	50	48	
16.	3	3	1	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	2	3	3	4	3	4	2	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	100	49	51	
17.	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	102	49	53	
18.	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	2	4	95	45	50	
19.	2	2	2	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	102	53	49	
20.	2	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	4	4	3	2	4	4	2	3	2	4	3	4	3	4	4	4	2	94	49	45	
21.	4	1	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	103	52	51	
22.	1	1	3	3	1	4	4	3	3	4	2	4	1	4	2	3	4	4	2	4	3	1	4	3	4	3	4	4	3	4	90	41	49	
23.	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	2	105	51	54		
24.	1	4	3	3	1	4	4	3	3	4	2	4	1	3	4	4	4	4	2	4	3	1	4	4	3	3	3	4	3	4	94	41	53	
25.	1	4	3	3	1	4	4	3	3	4	2	4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	3	4	4	4	3	4	99	44	55	
26.	3	4	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	98	47	51	
27.	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	83	43	40	
28.	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	2	1	2	4	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	2	4	3	2	1	1	77	37	40	
29.	2	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	109	54	55	
30.	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	1	4	2	4	96	44	52
31.	1	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	1	3	4	2	1	3	1	2	1	3	4	1	4	2	3	4	2	81	40	41	
32.	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	110	53	57	
33.	2	4	3	3	4	3	3	2	4	4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	102	50	52	
34.	3	3	2	3	3	1	4	3	4	2	1	1	1	3	1	2	1	4	2	4	2	2	2	3	1	4	3	4	4	3	76	34	42	
35.	4	4	2	3	4	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	101	50	51	
JML	97	108	103	113	110	118	109	110	114	122	104	126	111	109	117	113	114	128	124	109	114	112	117	112	109	114	113	123	112	113	3398	1668	1730	

Lampiran 11

HASIL PERHITUNGAN MEAN, MODUS, MEDIAN DAN STANTAR DEVIASI HASIL ANGKET PERILAKU SOSIAL SISWA SEBELUM SIBERIKAN TREATMENT

Nilai	X	X ²	f	cfb	f.X	f.X ²
111-115	113	12769	2	35	226	25538
106-110	108	11664	3	33	324	34992
101-105	103	10609	9	30	927	95481
96-100	98	9604	8	21	784	76832
91-95	93	8649	5	13	465	43245
86-90	88	7744	2	8	176	15488
81-85	83	6889	3	6	249	20667
76-80	78	6084	3	3	234	18252
Jumlah	764	74012	35	-	3385	330495

1. Mean

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

$$= \frac{3358}{35}$$

$$= 96,713$$

2. Median

Keterangan :

Bb = Batas bawah nyata dari interval yang mengandung median

cfb = Frekuensi kumulatif dibawah interval yang mengandung median

fd = Frekuensi dalam interval yang mengandung median

i = Interval

N = Jumlah subjek atau frekuensi dalam distribusi

$$Md = Bb + \left(\frac{\frac{1}{2}N - cfb}{fd} \right) \cdot i$$

$$= 95,5 + \left(\frac{\frac{1}{2}35 - 13}{8} \right) 5$$

$$= 95,5 + \left(\frac{17,5 - 13}{8} \right) 5$$

$$= 95,5 + \left(\frac{4,5}{8} \right) \cdot 5$$

$$= 95,5 + 2,812$$

$$= 96,312$$

3. Mencari Nilai Modus

$$\begin{aligned}
 \text{Modus} &= 3\text{Median} - 2\text{Mean} \\
 &= 3 \times 96,312 - 2 \times 96,713 \\
 &= 288,936 - 193,428 \\
 &= 95,508
 \end{aligned}$$

4. Mencari Nilai Standar Deviasi

$$\begin{aligned}
 \text{SD} &= \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{\sum fX^2}{N}\right)^2} \\
 &= \sqrt{\frac{330495}{35} - \left(\frac{3385}{35}\right)^2} \\
 &= \sqrt{9442,714 - (96,)^2} \\
 &= \sqrt{89,117} \\
 &= 9,440
 \end{aligned}$$

Lampiran 12

Hasil Angket Perilaku Sosial Sesudah Diberikan Layanan (Post Test) Siswa Smpn 1 Colomadu

No	Nomor Item																														Jumlah	Ganjil	Genap
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	109	52	57	
2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	108	53	55	
3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	119	59	60	
4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	107	54	53	
5	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	108	57	51	
6	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	109	54	55	
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	110	55	55	
8	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	105	53	52	
9	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	97	49	48	
10	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	101	49	52	
11	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	106	55	51	
12	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	106	53	53	
13	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	107	56	51	
14	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	102	53	49	
15	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	101	51	50	
16	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	110	57	53	
17	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	102	48	54	
18	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	101	51	50	
19	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	103	52	51	
20	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	109	53	56	
21	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	110	56	54	
22	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	110	53	57	
23	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	110	55	55	
24	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	116	58	58	
25	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	115	56	59	
26	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	2	3	4	3	4	4	4	4	108	53	55	
27	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	2	4	3	4	103	49	54	
28	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	103	51	52	
29	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	109	55	54	
30	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	102	52	50	
31	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	116	58	58	
32	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	109	55	54	
33	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	114	59	55	
34	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	116	58	58	
35	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	112	57	55	
Jml	131	124	126	122	127	126	124	123	128	124	125	136	128	123	130	120	128	127	127	124	121	127	125	124	124	126	123	130	122	128	3773	1889	1884

Lampiran 13

HASIL PERHITUNGAN MEAN, MODUS, MEDIAN DAN STANDAR DEVIASI HASIL ANGKET PERILKU SOSIAL PADA TEMAN SISWA SESUDAH DIBERIKAN TREATMENT

Interval	X	X ²	F	Cfb	f.X	f.X ²
117-121	119	14161	1	35	119	14161
112-116	114	12996	6	34	684	77976
107-111	109	11881	14	28	1526	166334
102-106	104	10816	10	14	1040	108160
97-101	89	7921	4	4	356	31684
Jumlah	535	57775	35	-	3725	398315

1. Mean

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

$$= \frac{3725}{35}$$

$$= 106,428$$

2. Median = $Bb + \left(\frac{\frac{1}{2}N - cfb}{fd} \right) \cdot i$

$$= 106,5 + \left(\frac{\frac{1}{2}35 - 14}{14} \right) 5$$

$$= 106,5 + \left(\frac{17,5 - 14}{14} \right) 5$$

$$= 106,5 + \left(\frac{3,5}{14} \right) \cdot 5$$

$$= 106,5 + 1,25$$

$$= 107,75$$

Keterangan :

Bb = Batas bawah nyata dari interval yang mengandung median

cfb = Frekuensi kumulatif dibawah interval yang mengandung median

fd = Frekuensi dalam interval yang mengandung median

i = Interval

N = Jumlah subjek atau frekuensi dalam distribusi

3. Mencari Nilai Modus

$$\text{Modus} = 3\text{Median} - 2\text{ Mean}$$

$$= 3 \times 107,75 - 2 \times 106,428$$

$$= 323,25 - 212,856$$

$$= 110,394$$

4. Mencari Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{\sum fX^2}{N}\right)^2}$$

$$= \sqrt{\frac{398315}{35} - \left(\frac{3725}{35}\right)^2}$$

$$= \sqrt{11380,428 - (106428)^2}$$

$$= \sqrt{51,509}$$

$$= 7,716$$

Lampiran 14

TABEL KERJA HIPOTESIS PENGARUH LAYANAN INFORMASI
MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN TERHADAP PENINGKATAN
PERILAKU SISIAL PADA TEMAN SISWA KELAS VII SMP N 1
COLOMADU TAHUN PELAJARAN 2018/2019

NO. SUB	Xa	Xb	D (Xb-Xa)	MD($\Sigma D/N$)	d(D-MD)	d ²
1	115	109	-6	10,714	-16,714	279,357796
2	103	108	5	10,714	-5,714	32,649796
3	110	119	9	10,714	-1,714	2,937796
4	100	107	7	10,714	-3,714	13,793796
5	104	108	4	10,714	-6,714	45,077796
6	100	109	9	10,714	-1,714	2,937796
7	111	110	-1	10,714	-11,714	137,217796
8	86	105	19	10,714	8,286	68,657796
9	98	97	-1	10,714	-11,714	137,217796
10	103	101	-2	10,714	-12,714	161,645796
11	85	106	21	10,714	10,286	105,801796
12	79	106	27	10,714	16,286	265,233796
13	94	107	13	10,714	2,286	5,225796
14	95	102	7	10,714	-3,714	13,793796
15	98	101	3	10,714	-7,714	59,505796
16	100	110	10	10,714	-0,714	0,509796
17	102	102	0	10,714	-10,714	114,789796
18	95	101	6	10,714	-4,714	22,221796
19	102	103	1	10,714	-9,714	94,361796
20	94	109	15	10,714	4,286	18,369796
21	103	110	7	10,714	-3,714	13,793796
22	90	110	20	10,714	9,286	86,229796
23	105	110	5	10,714	-5,714	32,649796
24	94	116	22	10,714	11,286	127,373796
25	99	115	16	10,714	5,286	27,941796
26	98	108	10	10,714	-0,714	0,509796
27	83	103	20	10,714	9,286	86,229796
28	77	103	26	10,714	15,286	233,661796
29	109	109	0	10,714	-10,714	114,789796
30	96	102	6	10,714	-4,714	22,221796
31	81	116	35	10,714	24,286	589,809796

32	110	109	-1	10,714	-11,714	137,217796
33	102	114	12	10,714	1,286	1,653796
34	76	116	40	10,714	29,286	857,669796
35	101	112	11	10,714	0,286	0,081796
Jumlah	3398	3773	375		0,01	3913,14286

Berdasarkan tabel kerja persiapan uji hipotesis diatas diperoleh data sebagai berikut:

$$MD = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{375}{35}$$

$$= 10,714$$

Diketahui : MD = 10,714

N = 35

$$\sum d^2 = 3913,142$$

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N-(N-1)}}}$$

$$= \frac{10,714}{\sqrt{\frac{3913,142}{35-(35-1)}}}$$

$$= \frac{10,714}{\sqrt{\frac{3913,142}{1190}}}$$

$$= \frac{10,714}{\sqrt{3,288}}$$

$$= \frac{10,714}{1,813}$$

$$= 5,908$$

Lampiran 15

Tabel Taraf Signifikansi

d.f	TINGKAT SIGNIFIKANSI						
Dua sisi	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
Satu sisi	10%	5%	2,5%	1%	0,5%	0,1%	0,05%
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	318,309	636,619
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	22,327	31,599
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	10,215	12,924
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	7,173	8,610
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	5,893	6,869
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,208	5,959
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,785	5,408
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	4,501	5,041
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,297	4,781
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,144	4,587
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,025	4,437
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,930	4,318
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,852	4,221
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,787	4,140
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,733	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,686	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,646	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,610	3,922
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,579	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,552	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,527	3,819
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,505	3,792
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,485	3,768
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,467	3,745

25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,450	3,725
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,435	3,707
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,421	3,690
28	3,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,408	3,674
29	1,311	1,699	2,045	2,426	2,756	3,296	3,659
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,385	3,646
31	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744	3,375	3,633
32	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738	3,365	3,622
33	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733	3,356	3,611
34	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728	3,348	3,601
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724	3,340	3,591
36	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719	3,333	3,582
37	1,305	1,687	2,026	2,431	2,715	3,326	3,574
38	1,304	1,686	2,024	2,429	2,712	3,319	3,566
39	1,304	1,685	2,023	2,426	2,708	3,313	3,558
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,307	3,551
41	1,303	1,683	2,020	2,421	2,701	3,301	3,544
42	1,302	1,682	2,018	2,418	2,698	3,296	3,538
43	1,302	1,681	2,017	2,416	2,695	3,291	3,532
44	1,301	1,680	2,015	2,414	2,692	3,286	3,526
45	1,301	1,679	2,014	2,412	2,690	3,281	3,520
46	1,300	1,679	2,013	2,410	2,687	3,277	3,515
47	1,300	1,678	2,012	2,408	2,685	3,273	3,510
48	1,299	1,677	2,011	2,407	2,682	3,269	3,505
49	1,299	1,677	2,010	2,405	2,680	3,265	3,500
50	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678	3,261	3,496
51	1,298	1,675	2,008	2,402	2,676	3,258	3,492
52	1,298	1,675	2,007	2,400	2,674	3,255	3,488
53	1,298	1,674	2,006	2,399	2,672	3,251	3,484
54	1,297	1,674	2,005	2,397	2,670	3,248	3,480

55	1,297	1,673	2,004	2,396	2,668	3,245	3,476
56	1,297	1,673	2,003	2,395	2,667	3,242	3,473
57	1,297	1,672	2,002	2,394	2,665	3,293	3,470
58	1,296	1,627	2,002	2,392	2,663	3,237	3,466
59	1,296	1,671	2,001	2,391	2,662	3,234	3,463
60	1,296	1,671	2,000	2,930	2,660	3,232	3,460
61	1,296	1,670	2,000	2,389	2,659	3,229	3,457
62	1,295	1,670	1,999	2,388	2,657	3,227	3,454
63	1,295	1,669	1,998	2,387	2,656	3,225	3,452
64	1,295	1,669	1,998	2,386	2,655	3,223	3,449
65	1,295	1,669	1,997	2,385	2,654	3,220	3,447
66	1,295	1,668	1,997	2,384	2,652	3,218	3,444
67	1,294	1,668	1,997	2,383	2,651	3,216	3,442
68	1,294	1,668	1,995	2,382	2,650	3,214	3,429
69	1,294	1,667	1,995	2,382	2,649	3,213	3,437
70	1,294	1,667	1,994	2,381	2,648	3,211	3,435
71	1,294	1,667	1,994	2,380	2,647	3,209	3,433
72	1,293	1,666	1,993	2,379	2,646	3,207	3,431
73	1,293	1,666	1,993	2,379	2,645	3,209	3,429
74	1,293	1,666	1,993	2,378	2,644	3,204	3,427
75	1,293	1,665	1,992	2,377	2,643	3,202	3,425
76	1,293	1,665	1,992	2,376	2,642	3,201	3,423
77	1,293	1,665	1,991	2,376	2,641	3,199	3,421
78	1,292	1,665	1,991	2,375	2,640	3,198	3,420
79	1,292	1,664	1,990	2,374	2,640	3,197	3,418
80	1,292	1,664	1,990	2,374	2,683	3,195	3,416
81	1,292	1,664	1,990	2,373	2,638	3,194	3,425
82	1,292	1,664	1,989	2,373	2,673	3,193	3,413
83	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	3,191	3,412
84	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	3,190	3,410

85	1,292	1,663	1,988	2,371	2,635	3,189	3,409
86	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	3,188	3,407
87	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	3,187	3,406
88	1,291	1,661	1,987	2,369	2,633	3,185	3,405
89	1,291	1,662	1,987	2,369	2,632	3,184	3,403
90	1,291	1,662	1,987	2,368	2,632	3,183	3,402
91	1,291	1,662	1,986	2,368	2,631	3,182	3,401
92	1,291	1,662	1,986	2,368	2,630	3,181	3,399
93	1,291	1,661	1,986	2,367	2,630	3,180	3,398
94	1,291	1,661	1,986	2,367	2,629	3,179	3,397
95	1,291	1,661	1,985	2,366	2,629	3,178	3,396
96	1,290	1,661	1,985	2,366	2,628	3,177	3,395
97	1,290	1,661	1,985	2,365	2,627	3,176	3,394
98	1,290	1,661	1,984	2,365	2,627	3,175	3,393
99	1,290	1,660	1,984	2,365	2,626	3,175	3,392
100	1,290	1,660	1,985	2,364	2,626	3,274	3,390

Lampiran 16

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING SEMESTER GENAP SMP N 1 COLOMADU TAHUN PELAJARAN 2018/2019

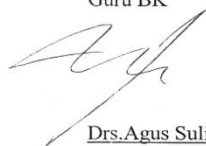
A.	Komponen	Layanan Dasar
B.	Bidang Layanan	Pribadi, sosial
C.	Topik/Tema Layanan	Pentingnya kerjasama, toleransi
D.	Fungsi Layanan	Pemahaman
E.	Tujuan Umum	Siswa/konseli mampu memahami kerjasama dan toleransi dalam tim.
F.	Tujuan Khusus	1. Siswa/ konseli mampu melatih kerjasama. 2. Siswa / konseli mampu menerapkan kerjasama dan toleransi.
G.	Sasaran Layanan	Kelas VII
H.	Materi Layanan	1. Hal-hal untuk melatih kekompakan. 2. Pengaplikasian kekompakan dan kerjasama..
I.	Waktu	1x pertemuan x 35 menit
J.	Sumber Materi	Internet, buku
K.	Metode/Teknik	Permainan memasukan pensil kedalam botol
L.	Media/Alat	Pensil, botol, tali rafia
M.	Pelaksanaan	
	1. Tahap Awal/ pendahuluan	
	a. Pernyataan tujuan	1. Peneliti membuka dengan salam dan berdoa. 2. Membina hubungan baik dengan siswa. 3. Menyampaikan tujuan-tujuan khusus yang akan dicapai.
	b. Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	1. Memberikan langkah-langkah kegiatan, tugas dan tanggung jawab siswa. 2. Kontrak layanan (kesepakatan layanan), hari ini kita akan melakukan kegiatan selama 1 jam pelayanan, kita sepakat akan melakukan dengan baik.
	c. Mengarahkan kegiatan	Peneliti memberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilaksanakan
	d. Tahap peralihan (Transisi)	Peneliti menanyakan kesiapan peserta didik. Melaksanakan kegiatan, dan mamulai tahap inti.
	2. Tahap Inti	
	a. Kegiatan Peserta Didik	1. Siswa mendengarkan penjelasan cara permainan dari peneliti 2. Siswa memahami penjelasan yang diberikan oleh peneliti 3. Siswa mulai melakukan permainan

		4. Siswa menyampaikan pendapat tentang manfaat dari layanan informasi menggunakan permainan
	b. Kegiatan Peneliti	1. Menerangkan tata cara permainan 2. Mengevaluasi hasil permainan siswa 3. Memberikan penjelasan tentang pesan yang ada didalam permainan yang sudah dilakukan
	3. Tahap Penutup	1. Peneliti memberi penguatan. 2. Peneliti menutup kegiatan layanan dengan mengajak siswa bersyukur / berdoa dan mengakhiri dengan salam.
N.	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	Peneliti melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi: 1. Mengamati sikap siswa dalam mengikuti kegiatan.
	2. Evaluasi Hasil	Evaluasi dengan instrument yang sudah disiapkan, antara lain: 1. Evaluasi tentang suasana pertemuan dengan instrumen: menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan. 2. Evaluasi terhadap kegiatan yang diikuti: menarik/kurang menarik/ tidak menarik untuk diikuti.

Mengetahui,

Colomadu, 13 Maret 2019

Guru BK



Drs. Agus Sulistiyo
NIP.19640816 20070 1 1 012

Peneliti



Bakti Rahayu
NPM. 15500007

Lampiran 17

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING SEMESTER GENAP SMP N 1 COLOMADU TAHUN PELAJARAN 2018/2019

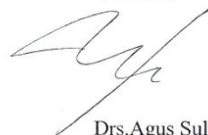
A.	Komponen	Layanan Dasar
B.	Bidang Layanan	Pribadi, sosial
C.	Topik/Tema Layanan	Pentingnya toleransi, kepedulian.
D.	Fungsi Layanan	Pemahaman
E.	Tujuan Umum	Siswa/konseli mampu memahami toleransi dan kepedulian dalam tim.
F.	Tujuan Khusus	1. Siswa/konseli mampu melatih toleransi. 2. Siswa/konseli mampu menerapkan toleransi dan peduli dengan sesama.
G.	Sasaran Layanan	Kelas VII
H.	Materi Layanan	1. Hal-hal untuk melatih toleransi dan kepedulian. 2. Pengaplikasian toleransi dan kepedulian.
I.	Waktu	1x pertemuan x 35 menit
J.	Sumber Materi	Internet, buku
K.	Metode/Teknik	Permainan refleksi
L.	Media/Alat	-
M.	Pelaksanaan	
	1. Tahap Awal/ pendahuluan	
	a. Pernyataan tujuan	1. Peneliti membuka dengan salam dan berdoa. 2. Membina hubungan baik dengan siswa. 3. Menyampaikan tujuan-tujuan khusus yang akan dicapai.
	b. Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	1. Memberikan langkah-langkah kegiatan, tugas dan tanggung jawab siswa. 2. Kontrak layanan (kesepakatan layanan), hari ini kita akan melakukan kegiatan selama 1 jam pelayanan, kita sepakat akan melakukan dengan baik.
	c. Mengarahkan kegiatan	Peneliti memberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilaksanakan
	d. Tahap peralihan (Transisi)	Peneliti menanyakan kesiapan peserta didik. Melaksanakan kegiatan, dan mamulai tahap inti.
	2. Tahap Inti	
	a. Kegiatan Peserta Didik	1. Siswa mendengarkan penjelasan cara permainan dari peneliti 2. Siswa memahami penjelasan yang diberikan oleh peneliti 3. Siswa mulai melakukan permainan

		4. Siswa menyampaikan pendapat tentang manfaat dari layanan informasi menggunakan permainan
	b. Kegiatan Peneliti	1. Menerangkan tata cara permainan 2. Mengevaluasi hasil permainan siswa 3. Memberikan penjelasan tentang pesan yang ada didalam permainan yang sudah dilakukan
	3. Tahap Penutup	1. Peneliti memberi penguatan. 2. Peneliti menutup kegiatan layanan dengan mengajak siswa bersyukur / berdoa dan mengakhiri dengan salam.
N.	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	Peneliti melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi: 1. Mengamati sikap siswa dalam mengikuti kegiatan.
	2. Evaluasi Hasil	Evaluasi dengan instrument yang sudah disiapkan, antara lain: 1. Evaluasi tentang suasana pertemuan dengan instrumen: menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan. 2. Evaluasi terhadap kegiatan yang diikuti: menarik/kurang menarik/ tidak menarik untuk diikuti.

Mengetahui,

Colomadu, 14 Maret 2019

Guru BK



Drs. Agus Sulistiyono
NIP.19640816 20070 1 1 012

Peneliti



Bekti Rahayu
NPM. 15500007

Lampiran 18

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING SEMESTER GENAP SMP N 1 COLOMADU TAHUN PELAJARAN 2018/2019

A.	Komponen	Layanan Dasar
B.	Bidang Layanan	Pribadi, sosial
C.	Topik/Tema Layanan	Pentingnya kekompakan dan kerjasama
D.	Fungsi Layanan	Pemahaman
E.	Tujuan Umum	Siswa/konseli mampu memahami kekompakan dan kerjasama dalam tim.
F.	Tujuan Khusus	3. Siswa/konseli mampu melatih kekompakan. 4. Siswa/konseli mampu menerapkan kekompakan
G.	Sasaran Layanan	Kelas VII
H.	Materi Layanan	3. Hal-hal untuk melatih kekompakan. 4. Pengertian kerjasama. 5. Pengaplikasian kekompakan dan kerjasama..
I.	Waktu	1x pertemuan x 35 menit
J.	Sumber Materi	Internet
K.	Metode/Teknik	Permainan
L.	Media/Alat	Sedotan, karet gelang
M.	Pelaksanaan	
	3. Tahap Awal/ pendahuluan	
	e. Pernyataan tujuan	4. Peneliti membuka dengan salam dan berdoa. 5. Membina hubungan baik dengan siswa. 6. Menyampaikan tujuan-tujuan khusus yang akan dicapai.
	f. Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	3. Memberikan langkah-langkah kegiatan, tugas dan tanggung jawab siswa. 4. Kontrak layanan (kesepakatan layanan), hari ini kita akan melakukan kegiatan selama 1 jam pelayanan, kita sepakat akan melakukan dengan baik.
	g. Mengarahkan kegiatan	Peneliti memberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilaksanakan
	h. Tahap peralihan (Transisi)	Peneliti menanyakan kesiapan peserta didik. Melaksanakan kegiatan, dan mamulai tahap inti.
	4. Tahap Inti	
	b. Kegiatan Peserta Didik	4. Siswa mendengarkan penjelasan cara permainan dari peneliti 5. Siswa memahami penjelasan yang diberikan oleh

		8. Siswa menyampaikan pendapat tentang manfaat dari layanan informasi menggunakan permainan
	d. Kegiatan Peneliti	4. Menerangkan tata cara permainan 5. Mengevaluasi hasil permainan siswa 6. Memberikan penjelasan tentang pesan yang ada didalam permainan yang sudah dilakukan
	6. Tahap Penutup	3. Peneliti memberi penguatan dan tindak lanjut. 4. Peneliti menutup kegiatan layanan dengan mengajak siswa bersyukur / berdoa dan mengakhiri dengan salam.
N.	Evaluasi	
	3. Evaluasi Proses	Peneliti melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi: 2. Mengamati sikap siswa dalam mengikuti kegiatan.
	4. Evaluasi Hasil	Evaluasi dengan instrument yang sudah disiapkan, antara lain: 3. Evaluasi tentang suasana pertemuan dengan instrumen: menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan. 4. Evaluasi terhadap kegiatan yang diikuti: menarik/kurang menarik/ tidak menarik untuk diikuti.

Mengetahui,

Colomadu, 18 Maret 2019

Guru BK



Drs. Agus Sulistiyo
NIP.19640816 20070 1 1 012

Peneliti



Bektirahayu
NPM. 15500007

Lampiran 19

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING SEMESTER GENAP SMP N 1 COLOMADU TAHUN PELAJARAN 2018/2019

A.	Komponen	Layanan Dasar
B.	Bidang Layanan	Pribadi, sosial
C.	Topik/Tema Layanan	Pentingnya kekompakan, kerjasama, toleransi
D.	Fungsi Layanan	Pemahaman
E.	Tujuan Umum	Siswa/konseli mampu memahami kekompakan, kerjasama dan toleransi dalam tim.
F.	Tujuan Khusus	5. Siswa / konseli mampu melatih kekompakan. 6. Siswa / konseli mampu menerapkan kekompakan kerjasama dan toleransi.
G.	Sasaran Layanan	Kelas VII
H.	Materi Layanan	6. Hal-hal untuk melatih kekompakan. 7. Pengaplikasian kekompakan dan kerjasama..
I.	Waktu	1x pertemuan x 35 menit
J.	Sumber Materi	Internet
K.	Metode/Teknik	Permainan rantai kata
L.	Media/Alat	Kertas dan pulpen
M.	Pelaksanaan	
	5. Tahap Awal/ pendahuluan	
	i. Pernyataan tujuan	7. Peneliti membuka dengan salam dan berdoa. 8. Membina hubungan baik dengan siswa. 9. Menyampaikan tujuan-tujuan khusus yang akan dicapai.
	j. Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	5. Memberikan langkah-langkah kegiatan, tugas dan tanggung jawab siswa. 6. Kontrak layanan (kesepakatan layanan), hari ini kita akan melakukan kegiatan selama 1 jam pelayanan, kita sepakat akan melakukan dengan baik.
	k. Mengarahkan kegiatan	Peneliti memberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilaksanakan
	l. Tahap peralihan (Transisi)	Peneliti menanyakan kesiapan peserta didik. Melaksanakan kegiatan, dan mamulai tahap inti.
	6. Tahap Inti	
	c. Kegiatan Peserta Didik	6. Siswa mendengarkan penjelasan cara permainan dari peneliti 7. Siswa memahami penjelasan yang diberikan oleh

		12. Siswa menyampaikan pendapat tentang manfaat dari layanan informasi menggunakan permainan
	f. Kegiatan Peneliti	7. Menerangkan tata cara permainan 8. Mengevaluasi hasil permainan siswa 9. Memberikan penjelasan tentang pesan yang ada didalam permainan yang sudah dilakukan
	9. Tahap Penutup	5. Peneliti memberi penguatan. 6. Peneliti menutup kegiatan layanan dengan mengajak siswa bersyukur / berdoa dan mengakhiri dengan salam.
N.	Evaluasi	
	5. Evaluasi Proses	Peneliti melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi: 3. Mengamati sikap siswa dalam mengikuti kegiatan.
	6. Evaluasi Hasil	Evaluasi dengan instrument yang sudah disiapkan, antara lain: 5. Evaluasi tentang suasana pertemuan dengan instrumen: menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan. 6. Evaluasi terhadap kegiatan yang diikuti: menarik/kurang menarik/ tidak menarik untuk diikuti.

Mengetahui,

Colomadu, 19 Maret 2019

Guru BK



Drs. Agus Sulistiyo
NIP.19640816 20070 1 1 012

Peneliti



Bakti Rahayu
NPM. 15500007

Lampiran 20

JADWAL PENELITIAN

NO.	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 11 Maret 2019	Try Out Angket Kelas VII F
2.	Selasa, 12 Maret 2019	Pre-Test Angket Kelas VII
3.	Rabu, 13 Maret 2019	Pemberian Treatment I : pemberian materi tentang pentingnya kerjasama dan toleransi dengan menggunakan permainan memasukan pensil kedalam botol dalam bentuk kelompok.
4.	Kamis, 14 Maret 2019	Pemberian Treatment II : pemberian materi tentang toleransi dan kepedulian serta menjelaskan pola perilaku sosial dengan menggunakan permainan refleksi diri.
5.	Senin, 18 Maret 2019	Pemberian Treatment III : pemberian materi tentang kekompakan dan kerjasama dengan menggunakan permainan estafet karet gelang.
6.	Selasa, 19 Maret 2019	Pemberian Treatment IV: pemberian materi tentang pentingnya kekompakan, kerjasama, dan toleransi dengan permainan rantai kata.
7.	Selasa, 19 Maret 2019	Post Test Angket Kelas VII

Lampiran 21

MATERI LAYANAN INFORMASI

Perilaku sosial adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal bertingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain, belajar memainkan peran sosial yang dapat diterima oleh orang lain serta upaya mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh orang lain (Ahmad Susanto,2012:137).

1. Pola Perilaku Sosial

Harlockdalam Ahmad Susanto (2012:139) secara spesifik megklasifikasikan pola perilaku sosial kedalam pola-pola sebagai berikut:

- 9) Meniru, yaitu agar sama dengan kelompok, maka siswa meniru sikap dan perilaku yang dikagumi.
- 10) Persaingan, yaitu keinginan untuk mengalahkan dan mengungguli orang lain. Persaingan ini sudah tampak pada usia 4 tahun dimana anak bersaing berlomba-lomba untuk meraih prestasi dalam memperoleh juara dalam suatu permainan, dan menunjukan antusiasme dengan mengerjakan sesuatu sendiri.
- 11) Kerja sama, siswa mulai mampu untuk bekerja sama dalam sebuah tim, serta kerja kelompok kegiatan kelompok mulai berkembang dan meningkat baik.

- 12) Simpati, simpati membutuhkan pengertian tentang perasaan-perasaan dan emosi orang lain. Semakin banyak kontak interaksi dengan orang lain maka semakin cepat simpati berkembang.
- 13) Empati, seperti simpati, empati membutuhkan pengertian perasaan dan emosi orang lain, tetapi juga membutuhkan kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain.
- 14) Dukungan sosial, selain dukungan dari orang tua dukungan dari teman-teman juga lebih penting.
- 15) Membagi, siswa mengetahui salah satu cara memperoleh persetujuan sosial adalah membagi miliknya. Pada saat tertentu siswa rela membagi makanannya kepada temannya untuk mempertebal tali pertemanan dan menunjukkan identitas keakraban mereka.
- 16) Perilaku akrab, siswa memberikan rasa kasih sayang kepada guru dan teman, dengan cara bergurau dan tertawa diantara mereka. Kepada guru mereka memperlakukan layaknya sebagai orang tua.

Lampiran 22

Pedoman Opservasi Setelah diberi Layanan Informasi dengan Menggunakan Media Permainan

Indikator	Pernyataaan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Berinteraksi, berbagi, saling menghargai dan tolong menolong	1. Siswa sudah mampu berinteraksi baik dengan teman sebayanya	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-
	2. Siswa mulai menjaga fasilitas sekolah	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-
	3. Siswa saling menyapa ketika bertemu	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	-
	4. Siswa mulai berbagi makanan dengan teman	-	-	-	-	-	-	✓	-	-	-
	5. Siswa mau meminjamkan tip-x kepada teman yang membutuhkan	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	-
	6. Siswa mampu menghargai guru	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-
	7. Siswa mampu membantu teman yang sedang kesusahan	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-

LAMPIRAN 23

NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			

Lampiran 24

Try Out Angket Kelas VII F



Pre Test



Treatment Pertama (I)



Treatment Kedua (II)



Treatment Ketiga (III)



Treatment Keempat (IV)



Post-Test



Lampiran 25



YAYASAN PERGURUAN TINGGI SLAMET RIYADI SURAKARTA
UNIVERSITAS SLAMET RIYADI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail : info_fkip@unisri.ac.id Homepage : www.unisri.ac.id
Jl. Sumpah Pemuda No. 18 Kadiro, Surakarta Kode Pos 57136 Telp. (0271) 851147 Fax. (0271) 851147

Nomor : 321/S5/AK/2019
Hal : Ijin Penelitian

8 Maret 2019

Yth. : Kepala Sekolah
SMP N 1 Colomadu
Karanganyar

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan studi program S-1, dengan ini perkenalkan kami mohon bantuan ijin untuk mengadakan penelitian/survey bagi mahasiswa kami sebagai berikut:

Nama : BEKTI RAHAYU
NIM : 15500007
Program Studi : BK
Tahun Akademik : 2018/2019
Dengan judul : Pengaruh Layanan Informasi dengan menggunakan media permainan terhadap peningkatan perilaku sosial pada teman siswa Kelas VII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2018/2019

Adapun rencana waktu penelitian akan dilaksanakan pada : Maret – April 2019.

Kemudian atas perkenanya kami sampaikan ucapan terima kasih.

Dekan,

Dra. Sri Hartini, M.Pd.
NIPY. 0185.0058

Lampiran 26



PEMERINTAH KABUPATEN KARANGANYAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 COLOMADU
TERAKREDITASI A

Gawanan - Colomadu - Kra ☐ (0271) 781894 ☐ 57175 e-mail : smpn1colomadu@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/097 /2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUTARNO, S.Pd, M.Pd
NIP : 19610402 198601 1 004
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : BEKTI RAHAYU
NIM : 15500007
Program Studi : Bimbingan dan konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Slamet Riyadi Surakarta

Berdasarkan Surat No.321/S5/AK/2019 Tanggal 8 Maret 2019 Hal Permohonan Ijin Penelitian yang bersangkutan Telah melaksanakan penelitian di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Colomadu Kabupaten Karanganyar mulai bulan Maret-April 2019 dengan judul :

“PENGARUH LAYANAN INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU SOSIAL PADA TEMEN SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 COLOMADU Tahun Pelajaran 2018/2019”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar – benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Colomadu, 13 Maret 2019
Kepala Sekolah,

SUTARNO, S.Pd, M.Pd
NIP. 19610402 198601 1 004

Lampiran 27



YAYASAN PERGURUAN TINGGI SLAMET RIYADI SURAKARTA
UNIVERSITAS SLAMET RIYADI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
E-mail : info@unisri.ac.id Homepage : www.unisri.ac.id
Jl. Sumpah Pemuda No. 18 Kadipiro, Surakarta KP 57136 Telp (0271) 851147 Fax, (0271) 851147

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bkti Rahayu
NPM : 15500007
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Slamet Riyadi

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Skripsi yang saya buat adalah benar-benar hasil pekerjaan saya dan bukan hasil pekerjaan orang lain yang saya atas namakan hasil saya sendiri.
2. Bukan karya hasil jiplakan/plagiat dari karya orang lain.
3. Apabila nantinya terbukti bahwa skripsi yang saya buat ini bukan hasil karya asli saya, maka saya akan menanggung resiko diperkarakan oleh Universitas Slamet Riyadi, maupun oleh pembuat asli dari skripsi yang saya jiplak.

Surakarta, 14 Januari 2019

Yang membuat pernyataan,



Bkti Rahayu

NPM 15500007