

**PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL MELALUI PERMAINAN
TREASURE HUNTERER DI MAS PESANTREN MODERN AL-MANAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

PUTRI AISYARAH

NIM. 180213064

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Bimbingan dan Konseling**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023 M/1444 H**

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

**PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL MELALUI PERMAINAN
TREASURE HUNTER DI MAS PENSANTREN MODERN AL- MANAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

PUTRI AISYARAH

NIM. 180213064

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan keguruan
Prodi Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag
NIP.197402052009011004

Pembimbing I,

Muslima, S.Ag., M.Ed
NIP.197202122014112001

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL MELALUI PERMAINAN *TREASURE HUNTER* DI MAS PENSANTREN MODERN AL- MANAR

SKRIPSI


Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S – I)
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Pada Hari/Tanggal:

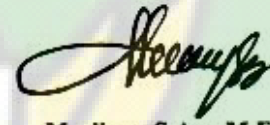
Selasa 20 Juni 2023 M
2 Zulhijjah 1444 H

Panitian Ujian Munaqasyah Skripsi


Ketua,


Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag
NIP.197402052009011004

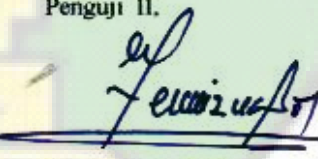
Sekretaris,


Muslima, S.Ag., M.Ed
NIP.197202122014112001

Penguji I,


Dr. Fahri, M.Pd
NIP.196704011991031006

Penguji II,


Evi Zuhara, M.Pd
NIP.19890312202012016

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Mulik, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP.197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Aisyarah
NIM : 180213064
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Peningkatan Interaksi Sosial Melalui Permainan Treasure Hunterer Di MAS Pesantren Modern Al-Manar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

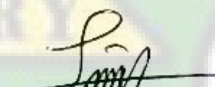
Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikani sanksi berdasarkan yang telah berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 9 Agustus 2023

Yang Menyatakan,




(Putri Aisyarah)

ABSTRAK

Nama : Putri Aisyarah
NIM : 180213064
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Bimbingan dan Bimbingan
Judul : Peningkatan Interaksi Sosial Melalui Permainan *Treasure Hunter* Di MAS Pesantren Modern Al-Manar
Tanggal sidang : 20 Juni 2023
Tebal Skripsi : 64 Halaman
Pembimbing I : Dr. Masbur, S.Ag., M. Ag
Pembimbing II : Muslima, S. Ag., M. Ed
Kata Kunci : Interaksi Sosial, Permainan *Treasure Hunter*

Treasure Hunter merupakan suatu metode untuk meningkatkan interaksi sosial dari kalangan siswa. Peningkatan interaksi sosial melalui permainan *Treasure Hunter* meliputi verbal (*linguistik*), visual (*spasial*), dan interpersonal. Salah satu permasalahan yang terjadi dari hasil Angket kebutuhan Peserta Didik (AKPD) Madrasah Aliyah Swasta Al-Manar yang memiliki interaksi sosial yang kurang antara sesama siswa. Penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan *Treasure Hunter* dalam meningkatkan interaksi sosial siswa di MAS Pesantren Modern Al-Manar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis desain korelasional yang menggambarkan peningkatan interaksi sosial melalui permainan *Treasure Hunter* dengan sampel penelitian sebanyak 32 orang siswa. Teknik pengumpulan data melalui kuesioner yang dibagikan langsung kepada siswa. Teknik Analisis data yang digunakan untuk analisis adalah dalam bentuk statistik dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan interaksi sosial secara signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan penerapan permainan *Treasure Hunter*. Kesimpulannya permainan *Treasure Hunter* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa di MAS Pesantren Modern Al-Manar. Saran yang didapatkan dari hasil penelitian agar kedepannya mengembangkan dan menambahkan media pembelajaran lainnya yang mempeningkatani interaksi sosial

Kata Kunci: *Interaksi Sosial, Permainan Treasure Hunter*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, Puji Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah Yang Maha Esa karena dengan rahmat dan karunia-Nya serta taufik dan hidayah-Nyalah penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikut sampai hari kiamat nanti. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Judul yang penulis ajukan adalah “Peningkatan Interaksi Sosial Melalui Permainan *Treasure Hunter* Di MAS Pesantren Modern Al-Manar”.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Safrul Muluk, M.A selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, pembantu dekan dan seluruh staf yang telah memberikan izin untuk melanjutkan studi di program Studi Bimbingan dan Konseling.
2. Ibu Muslima, S.Ag., M.Ed selaku ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Bapak Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag dan Ibu Muslima, S.Ag., M.Ed selaku pembimbing I dan II yang selalu bijaksana memberikan nasehat, meluangkan

waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis hingga selesainya skripsi ini.

4. Ibu Nuzliah, M.Pd selaku pembimbing akademik yang selalu bersedia meluangkan waktunya memberikan bantuan dan dukungan.
5. Seluruh dosen/ Staf Prodi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.
6. Ibu Nurul Fauqan Nurin, S.Pd.I selaku guru Bimbingan dan Konseling MAS Pesantren Modern Al-Manar yang telah meluangkan waktu pada pelaksanaan penelitian di MAS Pesantren Modern Al-Manar
7. Orang tua tercinta sekaligus penguat bapak Samsul Bahri Ali dan ibu Armadewi serta M. Hafiz yang telah menjagaku dengan penuh kasih sayang serta kesabaran, selalu mendoakan, memotivasi, bekerja keras sehingga anakmu dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Sahabat yang selalu menyemangati dan mendo'akan penulis dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.

Peneliti telah berupaya semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini, namun peneliti menyadari masih banyak kekurangan baik dalam isi maupun penyusunannya, masukan dan kemajuan dimasa akan datang sangat peneliti harapkan. Mudah-mudahan penulisan skripsi ini mendapat berkah dari Allah agar dapat bermanfaat bagi peneliti dan semua pihak serta dapat menjadi amal ibadah.

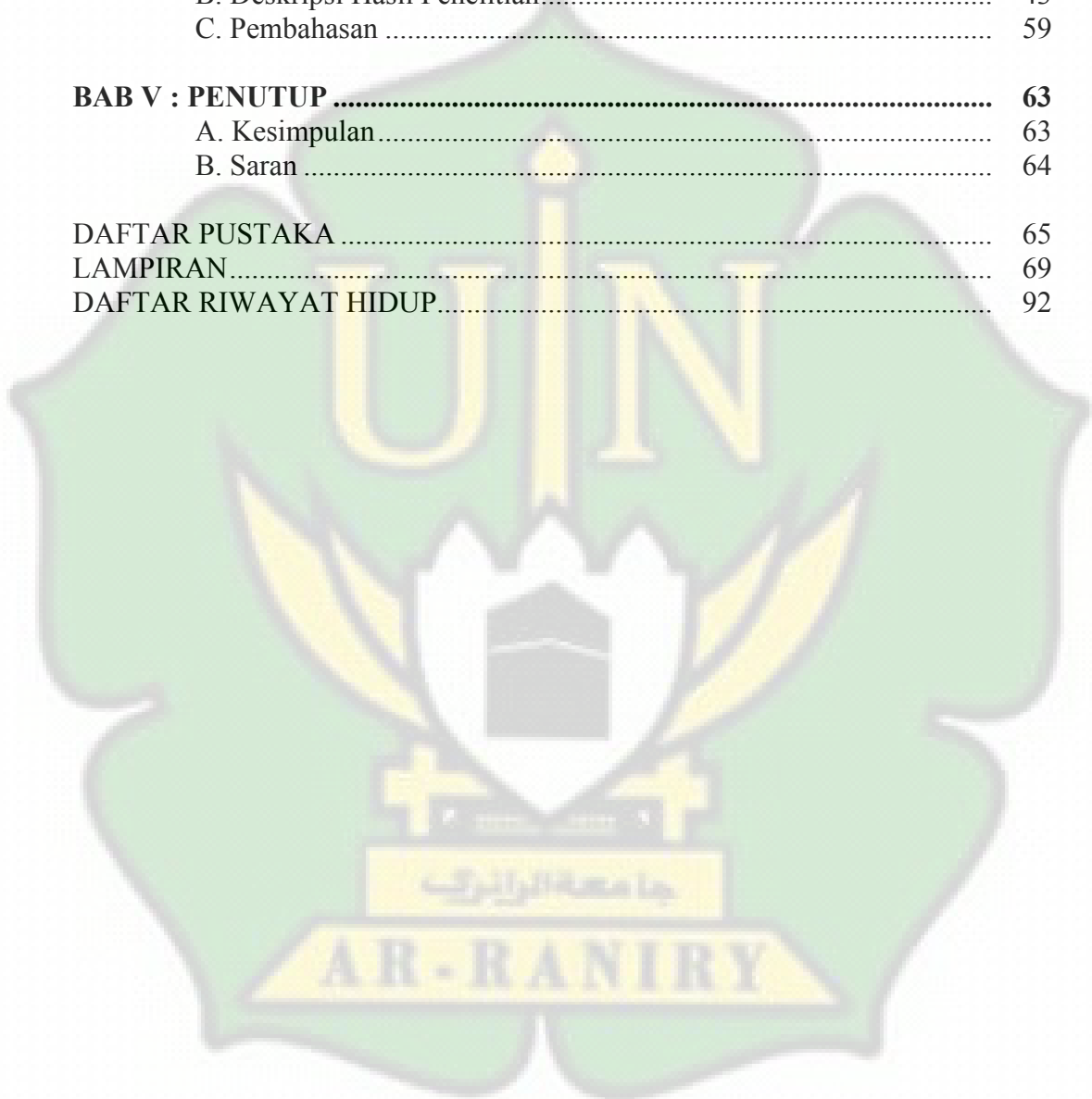
Banda Aceh, 8 Agustus 2023

Penulis,

DAFTAR ISI

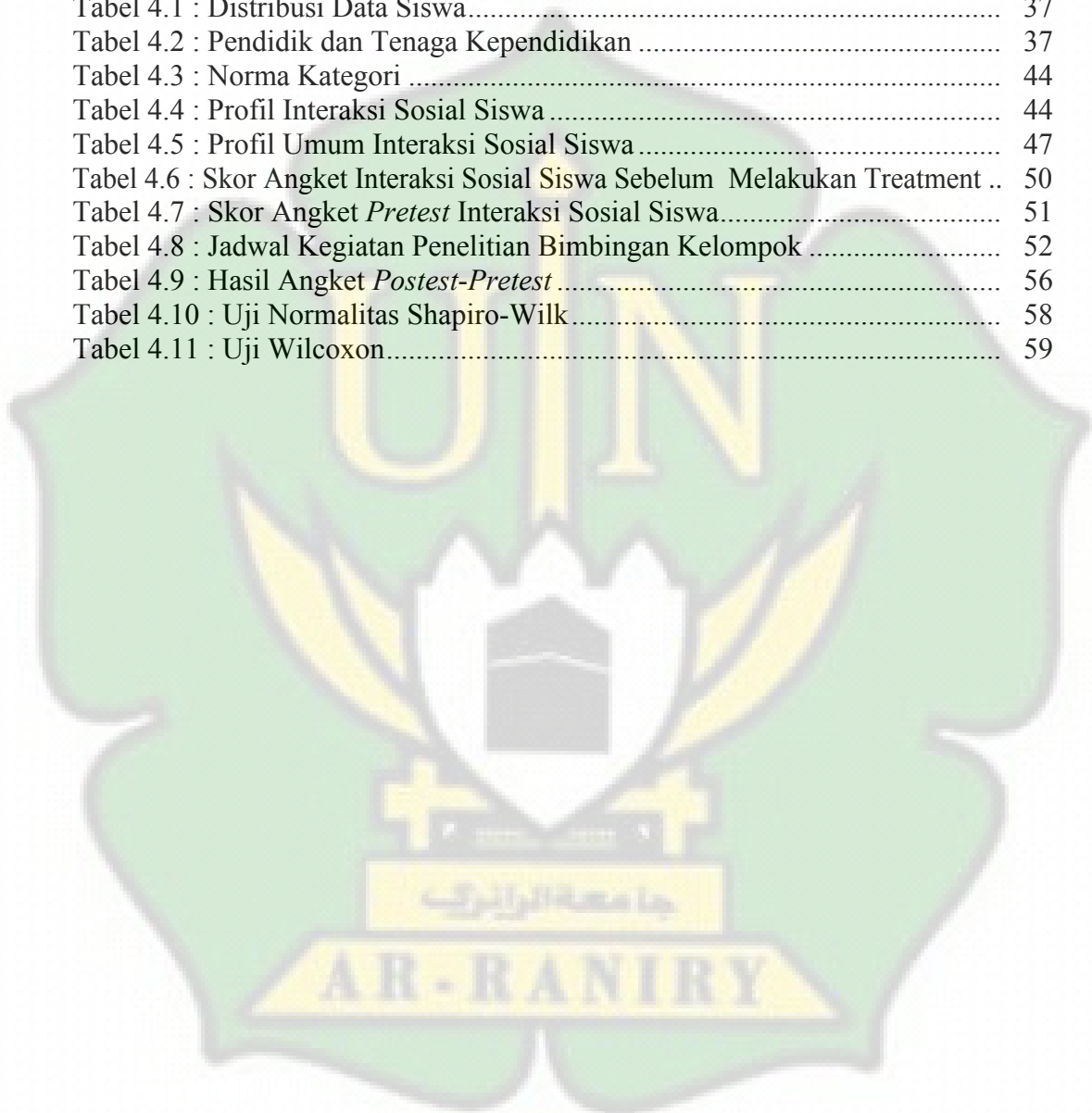
	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penulisan.....	7
D. Hipotesis	7
E. Manfaat Penelitian	8
F. Definisi Operasional.....	8
BAB II : LANDASAN TEORI	10
A. Interaksi Sosial	10
1. Pengertian Interaksi Sosial	10
2. Aspek-aspek Interaksi Sosial	17
3. Manfaat Interaksi Sosial	18
4. Pendekatan Interaksi Sosial	19
5. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial dan Peningkatannya	20
B. Media Permainan <i>Treasure Hunter</i>	25
1. Pengertian Permainan <i>Treasure Hunter</i>	25
2. Manfaat Permainan <i>Treasure Hunter</i>	26
3. Langkah Permainan <i>Treasure Hunter</i> Terhadap Interaksi Sosial	26
4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan <i>Treasure Hunter</i>	31
C. Media Permainan <i>Treasure Hunter</i> Melalui Bimbingan Kelompok	31
BAB III : METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Populasi dan Sampel.....	34
1. Populasi.....	34
2. Sampel	34
C. Teknik Pengumpulan Data.....	35
1. Kuisisioner.....	36
D. Teknik Analisis Data	36

E. Instrument Pengumpulan Data.....	37
1. Norma Kategori	37
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Lokasi Penelitian	40
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	43
C. Pembahasan	59
BAB V : PENUTUP	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	92



DAFTAR TABEL

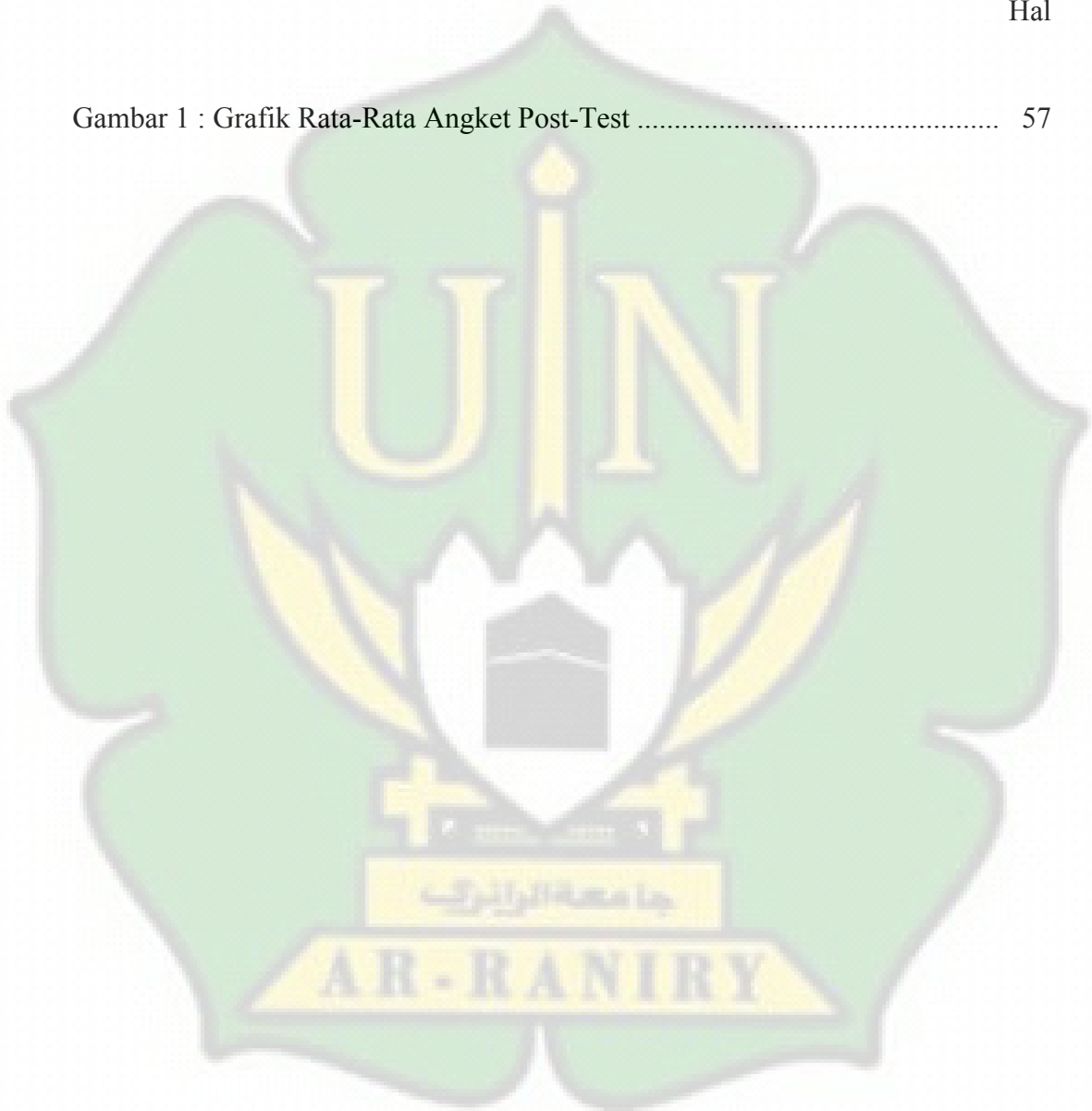
	Hal
Tabel 3.1 : Skor Angket Awal Sebelum Sampel.....	35
Tabel 4.1 : Distribusi Data Siswa.....	37
Tabel 4.2 : Pendidik dan Tenaga Kependidikan	37
Tabel 4.3 : Norma Kategori	44
Tabel 4.4 : Profil Interaksi Sosial Siswa	44
Tabel 4.5 : Profil Umum Interaksi Sosial Siswa	47
Tabel 4.6 : Skor Angket Interaksi Sosial Siswa Sebelum Melakukan Treatment ..	50
Tabel 4.7 : Skor Angket <i>Pretest</i> Interaksi Sosial Siswa.....	51
Tabel 4.8 : Jadwal Kegiatan Penelitian Bimbingan Kelompok	52
Tabel 4.9 : Hasil Angket <i>Postest-Pretest</i>	56
Tabel 4.10 : Uji Normalitas Shapiro-Wilk.....	58
Tabel 4.11 : Uji Wilcoxon.....	59



DAFTAR GAMBAR

Hal

Gambar 1 : Grafik Rata-Rata Angket Post-Test 57



DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi	66
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian	67
Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	68
Lampiran 4 : Kuesioner	69
Lampiran 5 : Judgement Instrumen.....	76
Lampiran 6 : RPL.....	77
Lampiran 7 : Profil Interaksi Sosial Siswa.....	83
Lampiran 8 : Skor Angket Awal Sebelum Sampel	83
Lampiran 9 : Profil Umum Interaksi Sosial Siswa.....	85
Lampiran 10 : Skor Angket <i>Pretest</i> Interaksi Sosial Siswa	86
Lampiran 11 : Hasil Angket <i>Posttest-Pretest</i>	87
Lampiran 12 : Grafik Rata-Rata Angket <i>Post-Test</i>	88
Lampiran 13 : Uji Normalitas	88
Lampiran 14 : Dokumentasi	89
Lampiran 15 : Riwayat Hidup.....	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau kegiatan tertentu (pengajaran, bimbingan, atau latihan) serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya. Pendidikan dapat membuat manusia memperoleh berbagai pengetahuan dan dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya untuk diterapkan di dalam kehidupan seseorang. Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya ke arah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya.¹

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bab 1 pasal 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada siswa dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal. Pendidikan anak pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian

¹ Yasol Iriantara, *Komunikasi pembelajaran (Intraksi Komunikasi dan edukatif di Dalam Kelas)*, (Bandung: PT. remaja Rosdakarya, 2014) h. 60

anak².

Masa kanak-kanak merupakan masa paling penting dalam proses pembentukan pondasi kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Konteks bimbingan di sekolah dan madrasah. Bimbingan di sekolah merupakan aspek program pendidikan yang berkenaan dengan bantuan terhadap peserta didik agar menyesuaikan diri dengan situasi yang dihadapinya dan untuk merencanakan masa depannya sesuai dengan minat, kemampuan, dan kebutuhan sosialnya. Bimbingan merupakan bantuan yang diberikan kepada peserta didik untuk dapat mengenal dan memecahkan masalah yang dialaminya agar dapat menikmati hidup secara bahagia. Oleh sebab itu, apa pun pembicaraan tentang bimbingan termaksud bimbingan tidak boleh lepas dari hakikat pendidikan.³

Pada dunia pendidikan dikenal istilah BK atau Bimbingan dan Konseling (BK) merupakan suatu layanan yang diberikan kepada peserta didik mengembangkan potensinya secara optimal. Kebudayaan nomor 111 tahun 2014 tentang Bimbingan dan Bimbingan pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah beserta lampirannya. Pasal 12 ayat 2 dan 3 Permendikbud tersebut mengamanatkan pentingnya disusun panduan operasional yang merupakan aturan lebih rinci sebagai penjabaran dari Pedoman Bimbingan dan Bimbingan sebagaimana tertera pada lampiran Permendikbud.⁴

² Yulian Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2011), h. 124

³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2004)

⁴ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 17

Konselor sekolah melakukan identifikasi kebutuhan (*need assessment*) pada peserta didik dan lingkungan sekolah sebelum melaksanakan layanan bimbingan dan bimbingan. Untuk memperoleh informasi kebutuhan peserta didik dapat digunakan Analisis Kebutuhan Peserta Didik (AKPD). Hasil dari pengumpulan data melalui angket kebutuhan Peserta Didik (AKPD) menjadi sebuah angket yang berisi sejumlah soal berupa pernyataan terkait dengan permasalahan yang diasumsikan biasa terjadi pada peserta didik. Dengan demikian untuk mengetahui karakteristik dan permasalahan yang dialami peserta didik, maka guru bimbingan bimbingan sebelum melaksanakan program bimbingan bimbingan alangkah baiknya memberikan kesempatan kepada peserta didik mengisi Angket kebutuhan Peserta Didik (AKPD). Hasil pengolahan angket tersebut membantu guru bimbingan dan bimbingan merancang program bimbingan bimbingan untuk membantu peserta didik mengatasi permasalahan yang dialaminya. Seorang guru BK/konselor harus melakukan asesmen kebutuhan untuk mengungkapkan permasalahan-permasalahan yang sedang dialami oleh siswa dengan alat ukur atau instrumen tertentu, maka setelah itu akan terlihat terungkap kebutuhan peserta didik sehingga dapat diberikan perlakuan terhadapnya dalam bentuk pelayanan.

Dari hasil Angket kebutuhan Peserta Didik (AKPD) Madrasah Aliyah Swasta Al-Manar yang memiliki interaksi sosial yang kurang. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai persentase bidang sosial yang memiliki nilai 19% yang menunjukkan ciri-ciri siswa tersebut belum mampu menjalin relasi atau hubungan yang baik dengan teman sebayanya. Beberapa ciri yang menunjukkan bahwa siswa tersebut kurang dalam interaksinya seperti berbicara kasar pada adik kelas,

sering berselisih dengan teman saling kurang menyantuni atau menghargai orang lain, misalnya dalam kelompok belajar tidak menghargai pendapat teman yang lain; pernah berkelahi dengan teman karena sering keterlaluhan dalam bercanda; dan sering ribut dikelas ketika jam pelajaran, selalu mengajak ngobrol teman yang ingin memperhatikan pelajaran.⁵

Untuk mendukung pelaksanaan layanan bimbingan kelompok tersebut, peneliti menggunakan permainan yang merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok. Permainan dapat dijadikan instrumen yang sangat efektif bagi peningkatan aspek pribadi dan antarpribadi siswa. Layanan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan dan bimbingan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama, melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing) dan atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan atau topik tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dalam kehidupannya sehari-hari dan atau untuk perkembangan dirinya, baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan atau tindakan pelajar berpendapat bahwa untuk mengembangkan hubungan antara siswa dapat pula disampaikan dan dibahas dalam bimbingan kelompok.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang dalam berinteraksi dan berhubungan baik dengan orang lain, seperti mudah bersosialisasi dilingkungan sekitar, memahami dan mengerti maksud keinginan orang lain. Dari data di atas

⁵ Hasil observasi awal peneliti, 10 Desember 2022

bahwasannya interaksi sosial anak belum berkembang sangat baik dan didalam proses pembelajaran masih bersifat akademis. Maka dari itu peneliti ingin meningkatkan interaksi sosial anak melalui permainan *Treasure Hunter*.

Teori Bellanca yang menyatakan permainan *Treasure Hunter* merupakan suatu metode yang bertujuan untuk menemukan objek-objek yang mewakili konsep-konsep dalam pembelajaran. Kecerdasan yang terlibat dalam penerapan permainan *Treasure Hunter* adalah verbal (*linguistik*), visual (*spasial*), dan interpersonal. Jadi metode ini dapat digunakan untuk mengembangkan interaksi sosial anak.⁶

Cohen mengungkapkan bahwa *Treasure Hunter* merupakan salah satu pendekatan yang menggabungkan aktivitas dalam dan luar ruangan. Dalam permainan ini anak ditantang untuk mengidentifikasi petunjuk atau *clue* untuk mencapai harta karun. Permainan ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena pada dasarnya siswa sangat aktif dan suka bermain. Melalui bermain dapat memperoleh pembelajaran serta dapat meningkatnya sikap kerjasama, bersikap sportif, dan saling menghargai.⁷

Penelitian ini bertujuan mendapatkan bahan perbandingan, sebagai bahan rujukan dan informasi terkait dengan penelitian sebelumnya yang pernah diteliti. Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

⁶ James Bellanca. *200+ Active Learning Strategies and Projects or Engaging Students' Multiple Intellegences Second Edition*. (California: Corwin press, 2011).

⁷ Cohen, J. "*Measuring and improving school climate: A pro-social strategy that recognizes, educates and supports the whole child and the whole school community.*" (The handbook of prosocial education, 2012): 226-249.

Penerapan metode *treasure Hunter* untuk meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar menunjukkan hasil bahwa penerapan metode *treasure Hunter* dapat meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar siswa.⁸Peningkatan permainan *treasure Hunter* terhadap interaksi sosial anak usia dini di Ra Al-Amanah Bandar Lampung menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan permainan *treasure Hunter* terhadap interaksi sosial anak usia dini di RA Al-Amanah Bandar Lampung.⁹

Peningkatan kemampuan interaksi sosial melalui permainan tradisional kabente pada anak usia 5-6 tahun di Tk Purnama Desa Liwulompona Kabupaten Buton Tengah menunjukkan hasil bahwa permainan tradisional kabente dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak.¹⁰

Permainan “*treasure Hunter*” sebagai sebuah strategi pembelajaran Bahasa Arab menunjukkan hasil bahwa Permainan “*treasure Hunter*” ini akan sangat melatih kemampuan istima’, kalam, qira’ah, dan kitabah, serta menambah perbendaharaan kosakata berbahasa Arab peserta didik.¹¹

⁸ Sulastrri, A., & Wasidi, W. *Implementation Of Methode Treasure Hunt To Improve The Cooperation Of Student And Learning Outcomes* (Studies in civic education Subjects in junior base school Bengkulu Utara, 2019). Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 9(2), 77-85.

⁹ Kholifah, Risa. *Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di Ra Al-Amanah Bandar Lampung. Skripsi.* (Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022).

¹⁰ Narce. *Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Kabente Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Purnama Desa Liwulompona Kabupaten Buton Tengah. Skripsi.* (Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Pg-Paud. 2022).

¹¹ Nuha, U. *Permainan Treasure Hunt sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab.* (TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman, (2018), 7(2), 256-277

Peningkatan permainan *treasure Hunter* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 Tahun menunjukkan hasil bahwa dengan menerapkan permainan *Treasure Hunter* dapat berpeningkatan terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.¹²

Sehingga peneliti mengambil judul “PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL MELALUI PERMAINAN *TREASURE HUNTER* DI MAS PESANTREN MODERN AL-MANAR”.

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang di atas memunculkan rumusan masalah sebagai yaitu apakah permainan *Treasure Hunter* berpeningkatan dalam meningkatkan interaksi sosial siswa di MAS Pesantren Modern Al-Manar?

C. Tujuan Penulisan

Setelah dirumuskan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah permainan *Treasure Hunter* berpeningkatan dalam meningkatkan interaksi sosial siswa di MAS Pesantren Modern Al-Manar.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data

Ha : permainan *Treasure Hunter* meningkatkan interaksi sosial siswa di MAS Pesantren Modern Al-Manar.

¹² Putri, P. P., Sumardi, S., & Mulyadi, S, *Pengaruh Permainan Treasure Hunt terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun*. (Jurnal Paud Agapedia, 2020), 4(1), 118-130.

Ho : permainan *Treasure Hunter* meningkatkan interaksi sosial siswa di MAS Pesantren Modern Al-Manar.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemaparan di atas penelitian ini bertujuan untuk dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini antara lain :

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemikiran baru khususnya dalam bidang bimbingan dan bimbingan mengenai meningkatnya interaksi sosial siswa dengan menggunakan teknik permainan.

2. Secara Praktis

- a. Sebagai bahan informasi ilmiah tentang pelaksanaan bimbingan individu di Pesantren Modern Al-Manar pada interaksi sosial siswa dengan menggunakan teknik permainan.
- b. Dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih tertarik dengan pelayanan bimbingan dan bimbingan di sekolah khususnya bimbingan individual

F. Definisi Operasional

1. Interaksi Sosial

Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu. Dalam interaksi juga terdapat

simbol, di mana simbol diartikan sebagai sesuatu yang nilai atau maknanya diberikan kepadanya oleh mereka yang menggunakannya. Interaksi sosial merupakan proses sosial karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial.¹³

2. Permainan *Treasure Hunter*

Treasure Hunter (berburu harta karun) adalah permainan mencari suatu benda yang disembunyikan di suatu tempat dengan bantuan beberapa petunjuk. Permainan ini dapat dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan atau tempat terbuka. Umumnya permainan ini tanpa batasan usia dan dapat dimainkan oleh siapa saja secara perorangan atau berkelompok.¹⁴

¹³ Soerjono Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2016), h.55.

¹⁴ Tohirin, "Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah Berbasis Integrasi" 2008 Jakarta: Raja Grafindo Prsada. h. 26.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Interaksi Sosial

Siswa sebagai makhluk sosial, pastinya memerlukan interaksi sosial, interaksi sosial dapat terjadi bila antara dua individu atau kelompok terdapat kontak sosial dan komunikasi. Interaksi sosial hanya berlangsung jika terjadi aksi dan reaksi kedua belah pihak, baik antar individu, individu dengan kelompok, atau antar kelompok. Interaksi sosial tidak mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat. Interaksi sosial yang terjadi antara orang perorangan atau orang dengan kelompok mempunyai hubungan timbal balik dan dapat tercipta oleh adanya kontak sosial dan komunikasi yang menimbulkan berbagai bentuk interaksi sosial.¹⁵

1. Pengertian Interaksi Sosial

Kata interaksi dalam Kamus Bahasa Indonesia memiliki arti “hal saling melakukan aksi, berhubungan, atau mempeningkatani”. Sedangkan kata sosial memiliki arti “hubungan sosial yang dinamis antara perseorangan dengan perseorangan, antara perseorangan dan kelompok, antara kelompok dan kelompok.

Menurut Gillin dan Gillin dalam Padil dan Supriyatno menyatakan bahwa “interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis, mencakup hubungan antara orang per orang, antara kelompok manusia, maupun antara orang per orang dengan kelompok manusia.¹⁶

¹⁵ Padil, Moh dan Supriyatno, Triyono. *Sosiologi Pendidikan*. (Malang: UIN Maliki Press, 2010), Hlm. 112

¹⁶ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, DIVA Press, Jogjakarta, 2014, h. 51.

Menurut *grand theory* “Interaksi sosial merupakan proses sosial yang terjalin dalam kelompok-kelompok sosial seperti interaksi antara orang perorangan dalam satu kelompok, antara orang perorangan dengan kelompok dan antara kelompok manusia yang satu dengan kelompok manusia yang lain”.¹⁷

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis, mencakup hubungan antara orang per orang, antara kelompok manusia, maupun antara orang per orang dengan kelompok manusia.¹⁸

Interaksi sebagai *“individual identity is constructed by the influence of others, there is permanent tension between the individual and society, and most attitudes and behaviours are the result of an interaction of the self with others, especially in adolescence”*.¹⁹

“Interaksi sosial merupakan proses sosial yang terjalin dalam kelompok-kelompok sosial seperti interaksi antara orang perorangan dalam satu kelompok, antara orang perorangan dengan kelompok dan antara kelompok manusia yang satu dengan kelompok manusia yang lain”.²⁰ Pendekatan interaksi sosial adalah proses yang muncul atau bermula karena adanya suatu kontak antara individu atau kelompok yang satu dengan yang lain yang pada akhirnya dapat saling mempeningkatkani, tetapi individu disini tidak dipaksa untuk mengikutinya tetapi mempunyai pandangan tersendiri.²¹

¹⁷ Eva Latipah, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, PT Pustaka Insan Madani, Yogyakarta, 2012, h. 109-110.

¹⁸ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, DIVA Press, Jogjakarta, 2014, h. 51.

¹⁹ Duarte, R., Escario, J.-J., & Sanagustín, M.-V. (2015). *The influence of the family, the school, and the group on the environmental attitudes of European students. Environmental Education Research, 23(1), 23–42*

²⁰ Suranto, *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: PT. Graha Ilmu, 2011

²¹ Eva Latipah, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, PT Pustaka Insan Madani, Yogyakarta, 2012, h. 109-110.

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya.²² Pendekatan ini menekankan terbentuknya hubungan antara individu/ siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Dalam konteks yang lebih luas terjadi hubungan sosial individu dengan masyarakat.²³

Interaksi sosial adalah proses sosial yang berkaitan dengan cara berhubungan antara individu dan kelompok untuk membangun sistem dalam hubungan sosial.²⁴ Pendekatan yang digunakan untuk mempelajari interaksi sosial dijumpai pendekatan yang dikenal dengan nama *symbolic interactionism*.²⁵ Pendekatan ini bersumber pada pemikiran. Dilihat dari istilahnya saja jelas bahwa dari kata interaksionisme sasarannya adalah interaksi sosial, sedangkan kata simbolis mengacu pada penggunaan simbol-simbol dalam interaksi.²⁶

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia.²⁷

²² Alyusi, S. D, *Media Sosial : Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*. Jakarta: Kencana, 2016

²³ Gerungan, *psikologi sosial*, PT. Refika aditama, Bandung , 2010, h. 35-38.

²⁴ Alyusi, S. D, *Media Sosial : Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*. Jakarta: Kencana, 2016

²⁵ Agus M. Hardjana, *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal*. Yogyakarta: Kanisius, 2003

²⁶ Soekanto, Soerjono, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Rajawali Press., Jakarta, 2007, h. 138-139.

²⁷ Gillin, J.L dan J.P. Gillin., *Cultural Sociology*, The Me Millan Co., New York, 1954, h. 40-41.

Interaksi sosial adalah hubungan antara dua individu manusia atau lebih, dimana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau meningkatkan perilaku individu yang lain, atau sebaliknya.²⁸

Pendekatan interaksi sosial hampir memiliki persamaan dengan pendekatan *inquiry* terutama *social inquiry*.²⁹ Pendekatan ini menekankan terbentuknya hubungan antara individu/siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Oleh sebab itu proses belajar-mengajar hendaknya mengembangkan kemampuan dan kesanggupan siswa untuk mengadakan hubungan dengan orang lain/siswa lain.³⁰ Mengembangkan sikap dan perilaku yang demokratis dan menumbuhkan produktivitas kegiatan belajar siswa sangat diperlukan.³¹

Pendekatan interaksi sosial merupakan sebuah organisasi masyarakat manusia merupakan kerangka di mana terdapat tindakan sosial yang bukan ditentukan oleh kelakuan individunya. Ide dasar teori ini bersifat menentang *behaviorisme* radikal.³²

Pendekatan interaksi sosial merupakan tindakan individu yang bermakna subjektif bagi diri seseorang dan diarahkan ke tindakan orang lain.³³

Pendekatan interaksi sosial merupakan perubahan sosial adalah perubahan yang terjadi sebagai suatu variasi dari cara hidup yang telah diterima karena adanya

²⁸ Boner, Hubert., *Social Psychology: an Interdisciplinary Approach*, American Bookm, New York, 1953, h. 23-25.

²⁹ Suranto, *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: PT. Graha Ilmu, 2011

³⁰ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali. Pers, 2015

³¹ Hasanah A. *Implementasi Model Pembelajaran Interaksi Sosial Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik*. *Jurnal Pendidikan*. 2021 Jan 27;9(1):22-32.

³² Blumer, Herbert, *Symbolic Interactionsm: Perspective and Method*. Prentice Hall, Inggris, 1969, h. 51.

³³ Weber, Max, *From Max Weber: Essays in Sociology*, yang diterbitkan oleh Oxford University Press, 1946, h. 60

perubahan kondisi geografi, kebudayaan material, komposisi penduduk, ideologi, maupun adanya difusi atau penemuan-penemuan baru dalam masyarakat.³⁴

Pendekatan interaksi sosial berdasarkan bentuknya dibagi menjadi superordinasi dan subordinasi, konflik, pertukaran, dan hubungan seksual. Subordinasi merupakan bentuk ketaatan terhadap superordinasi, hal ini dikarenakan superordinasi berkedudukan lebih tinggi daripada subordinasi.³⁵

Pendekatan interaksi sosial merupakan perilaku individu yang satu memeningkatani, mengubah dan meningkatkan perilaku individu yang lain juga sebaliknya.³⁶ Pendekatan interaksi sosial adalah sebuah perspektif atau pendekatan yang digunakan dalam ilmu sosial untuk memahami bagaimana individu-individu berinteraksi satu sama lain dalam berbagai konteks sosial.³⁷ Pendekatan ini melibatkan analisis tentang bagaimana manusia berkomunikasi, berkolaborasi, membentuk hubungan, dan memeningkatani satu sama lain.³⁸

Pendekatan interaksi sosial mengakui bahwa perilaku sosial tidak hanya dipeningkatani oleh faktor internal individu, seperti kepribadian dan motivasi, tetapi juga oleh konteks sosial tempat interaksi tersebut terjadi. Interaksi sosial dapat terjadi di berbagai tingkatan, mulai dari interaksi antarindividu hingga interaksi kelompok atau masyarakat yang lebih luas.³⁹ Pendekatan interaksi sosial

³⁴ Gillin, J.L dan J.P. Gillin., *Cultural Sociology*, The Me Millan Co., New York, 1954, h. 64-65.

³⁵ Simmel, G, *Georg Simmel ON INDIVIDUALITY AND SOCIAL FORMS*. Levine, D, N (Ed.), The University of Chicago Press, Chicago & London, 1971, h. 28.

³⁶ Suranto, *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: PT. Graha Ilmu, 2011

³⁷ Alyusi, S. D, *Media Sosial : Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*. Jakarta: Kencana, 2016

³⁸ Boner, Hubert., *Social Psychology: an Interdisciplinary Approach*, Americam Bookm, New York, 1953, h. 32.

³⁹ Suranto, *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: PT. Graha Ilmu, 2011

dalam terang strukturnya dibagi menjadi superordinasi dan penundukan, perjuangan, perdagangan, dan hubungan seksual. Ketundukan adalah jenis ketundukan pada superordinasi, hal ini karena superordinasi memiliki kedudukan yang lebih tinggi daripada ketundukan.⁴⁰

Pendekatan interaksi sosial berlangsung secara belakang panggung (*backstage*) dan depan panggung (*front stage*).⁴¹ Dalam pendekatan ini, perhatian diberikan pada bagaimana individu menggunakan bahasa, ekspresi nonverbal, dan simbol-simbol sosial untuk berkomunikasi dan membangun pemahaman bersama. Juga diperhatikan bagaimana norma-norma sosial, aturan, dan nilai-nilai budaya meningkatkan perilaku individu dalam interaksi sosial.⁴²

Pendekatan interaksi sosial juga mengakui bahwa interaksi sosial bersifat dinamis dan saling meningkatkan antara individu.⁴³ Dalam konteks ini, teori-teori interaksi sosial seperti teori pertukaran sosial, teori konstruksi sosial, dan teori tindakan sosial memainkan peran penting dalam memahami bagaimana individu berinteraksi dan membentuk hubungan sosial.⁴⁴

Dengan menggunakan pendekatan interaksi sosial, para peneliti sosial dapat mempelajari berbagai aspek penting dalam hubungan sosial, seperti komunikasi

⁴⁰ Aini, Ela Nur, *Interaksi Sosial Dalam Novel Suraya Karya Nafi'ah Al Ma'rab*, Journal UNESA, Surabaya, 2018, h. 7.

⁴¹ Agus M. Hardjana, *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal*. Yogyakarta: Kanisius, 2003

⁴² Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali. Pers, 2015

⁴³ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali. Pers, 2015

⁴⁴ Alyusi, S. D, *Media Sosial : Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*. Jakarta: Kencana, 2016

interpersonal, konflik dan kerjasama, pembentukan identitas sosial, peningkatan sosial, dan perubahan sosial.⁴⁵

Metode-metode mengajar yang paling diutamakan dalam pendekatan ini antara lain permainan kelompok, diskusi, *problem solving*, metode simulasi, bekerja kelompok, dan metode lain yang menstimulasi berkembangnya hubungan sosial siswa.⁴⁶ Pendekatan interaksi sosial pada hakikatnya bertolak dari pemikiran pentingnya hubungan pribadi dan hubungan individu dengan lingkungan sosialnya. Proses belajar pada hakikatnya adalah mengadakan hubungan sosial.⁴⁷

Dalam pengertian siswa berinteraksi dengan lingkungannya, berinteraksi dengan siswa lain dan berinteraksi sesama kelompoknya.⁴⁸ Langkah yang ditempuh guru dalam pendekatan ini adalah dengan guru melemparkan masalah dalam bentuk situasi sosial kepada para siswa.⁴⁹ Siswa juga dapat mendapatkan bimbingan guru menelusuri berbagai jawaban masalah yang terdapat dalam situasi tersebut. Siswa diberi tugas atau permasalahan untuk dipecahkan dianalisis, dikerjakan yang berkenaan dengan situasi tersebut.⁵⁰ Dalam memecahkan masalah tersebut siswa diminta untuk mendiskusikannya dan siswa membuat kesimpulan dari hasil diskusinya kemudian pembahasan kembali hasil-hasil kegiatannya.⁵¹

⁴⁵ Goffman, Erving, *The Presentation of Self in Everyday Life*, Erlangga, Jakarta, 1959, h. 29.

⁴⁶ Eva Latipah, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, PT Pustaka Insan Madani, Yogyakarta, 2012, h. 112

⁴⁷ Abu Ahmadi & Joko Prasetyo. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2005, hlm. 11.

⁴⁸ Agus M. Hardjana, *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal*. Yogyakarta: Kanisius, 2003

⁴⁹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali. Pers, 2015

⁵⁰ Eva Latipah, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, PT Pustaka Insan Madani, Yogyakarta, 2012, h. 121

⁵¹ Abu Ahmadi & Joko Prasetyo. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2005, hlm. 11.

Sosiodrama atau *role playing* merupakan contoh pendekatan ini. Keterlibatan siswa dalam melakukan kegiatan belajar cukup tinggi terutama dalam bentuk partisipasi dalam kelompoknya. Oleh sebab itu pendekatan ini boleh dikatakan berorientasi kepada siswa.⁵²

2. Aspek-aspek Interaksi Sosial

Ada beberapa aspek-aspek interaksi sosial yang terkandung di dalamnya, diantaranya adalah adanya hubungan, adanya individu, adanya tujuan dan adanya hubungan dengan struktur dan fungsi sosial. Secara rinci aspek-aspek interaksi sosial adalah sebagai berikut: ⁵³

1) Adanya hubungan

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

2) Adanya individu

Setiap interaksi sosial menurut tampilannya individu-individu yang melaksanakan hubungan.

3) Adanya tujuan

Setiap interaksi sosial memiliki tujuan tertentu seperti mempeningkatkan individu lain.

4) Adanya hubungan dengan struktur dan fungsi sosial

⁵² Abu Ahmadi & Joko Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2005, hlm. 11.

⁵³ Slamet Sentosa, *Dinamika Kelompok Edisi Revisi*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm.

Interaksi sosial yang ada hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok ini terjadi karena individu dalam hidupnya tidak terpisah dari kelompok. Di samping itu, tiap-tiap kelompok memiliki fungsi di dalam kelompoknya.

Lebih lanjut Soekanto dalam Urfa Fajarwati menjelaskan adapun ciri-ciri interaksi sosial adalah sebagai berikut: ⁵⁴

- 1) Adanya pelaku dengan jumlah lebih dari satu orang.
- 2) Adanya komunikasi antar pelaku menggunakan simbol-simbol.
- 3) Adanya dimensi waktu (masa lampau, masa kini dan masa mendatang) yang menentukan sikap aksi yang sedang berlangsung.
- 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu terlepas dari sama tidaknya tujuan tersebut dengan yang diperkirakan oleh pengamat.

3. Manfaat Interaksi Sosial

Beberapa manfaat interaksi sosial yaitu:⁵⁵

- 1) Membangun relasi antarmanusia manfaat dari interaksi sosial bagi kehidupan manusia adalah untuk membangun relasi atau hubungan antarmanusia. Relasi ini dapat berlaku di mana saja seperti di lingkungan sekolah berinteraksi dengan teman sekelas.
- 2) Membangun kepercayaan dapat tumbuh apabila terjadi interaksi sosial antara dua orang atau lebih. Manusia tidak dapat serta merta memercayai orang lain begitu saja tanpa pernah berinteraksi dengan satu sama lain. Maka dari itu,

⁵⁴ Urfa Fajarwati, *Hubungan antara Interaksi Sosial dalam Keluarga dengan Perilaku Asertif pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 7 Palembang*, Jurnal Ilmiah *Psyche* Vol. 7 No. 1 Juli 2013, hlm. 16 dari *World Wide Web*

⁵⁵ Abdullah Idi dan Safarina, *Sosiologi Pendidikan*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013. Hal 12

jika kamu ingin membangun kepercayaan dengan seseorang, maka mulailah dari berinteraksi tidak hanya satu atau dua kali saja, tapi hingga waktu tertentu karena proses penerimaan masing-masing individu berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya.

- 3) Membantu dalam penyelesaian masalah tidak dapat terselesaikan begitu saja tanpa ada interaksi. Oleh karena itu, interaksi sangat penting untuk dilakukan agar dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Jika tidak ada komunikasi yang dilakukan, maka dampak yang dapat dirasakan adalah masalah bisa saja menjadi lebih besar dan bahkan menjadi lebih sulit untuk diselesaikan.
- 4) Meningkatnya aksi solidaritas dan rasa kepedulian dalam masyarakat interaksi sosial juga dapat membantu untuk meningkatkan aksi solidaritas dan rasa kepedulian dalam masyarakat. Ketika seseorang sudah dapat mengenal antara satu dengan yang lainnya atau mengenal kelompok masyarakat tertentu dan terbentuk interaksi sosial, maka mereka akan lebih memiliki empati dan simpati untuk saling membantu satu dengan yang lainnya.

4. Pendekatan Interaksi Sosial

Pendekatan interaksi sosial hampir memiliki persamaan dengan pendekatan *inquiry* terutama *social inquiry*. Pendekatan ini menekankan terbentuknya hubungan antara individu/siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Dalam konteks yang lebih luas terjadi hubungan sosial individu dengan masyarakat. Oleh sebab itu proses belajar-mengajar hendaknya mengembangkan kemampuan dan kesanggupan siswa untuk mengadakan hubungan dengan orang lain/siswa lain.

Mengembangkan sikap dan perilaku yang demokratis dan menumbuhkan produktivitas kegiatan belajar siswa sangat diperlukan.⁵⁶

Langkah yang ditempuh guru dalam pendekatan ini adalah:⁵⁷

- 1) Guru melemparkan masalah dalam bentuk situasi sosial kepada para siswa.
- 2) Siswa dengan bimbingan guru menelusuri berbagai jawaban masalah yang terdapat dalam situasi tersebut.
- 3) Siswa diberi tugas atau permasalahan untuk dipecahkan dianalisis, dikerjakan yang berkenaan dengan situasi tersebut
- 4) Dalam memecahkan masalah tersebut siswa diminta untuk mendiskusikannya
- 5) Siswa membuat kesimpulan dari hasil diskusinya
- 6) Pembahasan kembali hasil-hasil kegiatannya.

5. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial dan Peningkatannya

Interaksi sosial hanya berlangsung jika terjadi aksi dan reaksi kedua belah pihak, baik antar individu, individu dengan kelompok, atau antar kelompok. Soekanto dalam Soyomukti menyatakan bahwa interaksi sosial tidak mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, beberapa bentuk interaksi sosial yang dapat dibedakan kedalam beberapa kelompok yaitu:⁵⁸

⁵⁶ Hasan Basri, Beni Ahmad Saebani, *Ilmu Pendidikan Islam*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2010, hlm.96

⁵⁷ Hasan Basri, Beni Ahmad Saebani, *Ilmu Pendidikan Islam*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2010, hlm.101

⁵⁸ Ngilim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2007, h. 43.

a. Kontak Sosial

Kata kontak berasal dari bahasa latin *con* atau *cum* yang artinya bersama-sama, atau *tango* yang artinya menyentuh. Jadi, kontak berarti bersama-sama menyentuh. Dalam pengertian sosiologi, kontak sosial tidak selalu terjadi melalui interaksi atau hubungan fisik. Orang bisa melakukan kontak sosial dengan melakukan telepon, radio, atau surat. Oleh karena itu hubungan fisik tidak menjadi syarat utama terjadinya kontak sosial. Kontak sosial memiliki sifat-sifat sebagai berikut:

- 1) Kontak sosial dapat bersifat positif atau negatif. Kontak sosial positif mengarah pada suatu kerjasama, sedangkan negatif mengarah pada suatu pertentangan atau konflik.
- 2) Kontak sosial dapat bersifat primer atau sekunder. Primer terjadi apabila orang-orang yang berhubungan langsung bertemu muka misalnya, kontak antara guru/murid dalam kelas. Kontak sekunder terjadi apabila yang berhubungan membutuhkan suatu perantara. Misalnya percakapan melalui telepon.
- 3) Orientasi umum adalah kerjasama antara individu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama tertentu. Kerjasama timbul karena adanya orientasi para individu terhadap kelompoknya (*in-groupnya*) dan kelompok lainnya (*out-groupnya*).

b. Komunikasi

Arti penting komunikasi adalah seseorang memberi tafsiran terhadap perilaku orang lain (dapat berbentuk pembicaraan, gerakan-gerakan fisik, atau

sikap) dan perasaan-perasaan yang ingin disampaikan orang lain kepada orang lain tersebut. Terdapat lima unsur pokok dalam komunikasi, yaitu sebagai berikut

- 1) Komunikator adalah seseorang yang membawa dan menyampaikan suatu pesan, informasi, perasaan, pemikiran kepada orang lain yang kemudian disebut dengan komunikan.
- 2) Komunikan adalah seseorang yang menerima informasi, pesan, pemikiran dari orang lain.
- 3) Pesan yaitu sesuatu yang disampaikan oleh komunikator dan disampaikan kepada komunikan.
- 4) Media yaitu alat untuk menyampaikan pesan. Efek atau *feedback* yaitu tanggapan atau perubahan yang diharapkan terjadi pada seseorang yang menerima informasi.

c. Kontak Mata

Interaksi sosial yang terjadi antara orang perorangan atau orang dengan kelompok mempunyai hubungan timbal balik dan dapat tercipta oleh adanya kontak sosial dan komunikasi yang menimbulkan berbagai bentuk interaksi sosial. Soekanto dalam Padil dan Supriyatno membagi interaksi sosial menjadi dua yaitu interaksi *asosiatif* dan interaksi *disosiatif*. Selanjutnya peningkatan interaksi sosial, sebagai berikut:⁵⁹

1) Interaksi *Asosiatif*

Interaksi sosial *asosiatif* adalah bentuk interaksi sosial positif, yang mengarah pada kesatuan dan kerjasama. Interaksi *asosiatif* mencakup:

⁵⁹ Padil, Moh dan Supriyatno, Triyono. *Sosiologi Pendidikan*. Malang: UIN Maliki Press, 2010, h. 112

(a) Kerjasama (*cooperation*)

Cooley mengatakan bahwa kerjasama timbul apabila orang atau individu menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama pada saat bersama yang mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan melalui kerjasama.

(b) Akomodasi (*accommodation*)

Istilah akomodasi dipergunakan dalam dua arti, yaitu menunjuk pada suatu keadaan dan untuk menunjuk pada suatu proses terjadinya suatu kegiatan. Akomodasi yang menunjuk pada suatu keadaan, berarti adanya suatu keseimbangan (*equilibrium*) dalam interaksi antara orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia dalam suatu kaitannya dengan norma-norma sosial dan nilai-nilai sosial yang berlaku di masyarakat.

(c) Asimilasi

Asimilasi merupakan usaha untuk mengurangi perbedaan yang terdapat antara orang per orang atau kelompok-kelompok manusia. Asimilasi ditandai dengan adanya usaha mengurangi perbedaan yang terdapat antara orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia dan juga meliputi usaha-usaha untuk mempertinggi kesatuan tindakan, sikap dan proses mental dengan memperhatikan kepentingan-kepentingan dan tujuan bersama.

2) Interaksi *Disosiatif*

Interaksi *disosiatif* merupakan interaksi sosial yang mengarah ke bentuk perpecahan atau merenggangkan solidaritas. Interaksi *disosiatif* mencakup:

(a) *Competition* (persaingan)

Competition (persaingan) adalah suatu proses sosial dimana individu atau kelompok-kelompok manusia yang bersaing pada suatu masa tertentu untuk menjadi pusat perhatian umum dengan cara menarik perhatian tanpa menggunakan ancaman atau kekerasan.

(b) *Kontravensi*

Kontravensi adalah suatu bentuk proses sosial dengan adanya ketidakpastian mengenai diri seseorang atau suatu perasaan tidak suka yang disembunyikan dan kebencian atau keragu-raguan terhadap kepribadian seseorang.

(c) *Conflict* (pertikaian)

Pertikaian adalah suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak dengan ancaman atau kekerasan.

Kimbal Young dalam Soyomukti mengemukakan bentuk-bentuk interaksi sosial, antara lain :

- 1) Oposisi (*opposition*) yang mencakup persaingan (*competition*) dan pertikaian (*conflict*).
- 2) Kerjasama (*co-operation*) yang menghasilkan akomodasi (*accommodation*)
- 3) *Differentiation* yang merupakan proses ketika individu-individu di dalam masyarakat memperoleh hak-hak dan kewajiban-kewajiban yang berbeda dengan orang lain dalam masyarakat atas dasar perbedaan usia, jenis kelamin, dan pekerjaan. Diferensiasi tersebut menghasilkan sistem sosial berlapis-lapis.

B. Media Permainan *Treasure Hunter*

1. Pengertian Permainan *Treasure Hunter*

Treasure Hunter (berburu harta karun) adalah permainan mencari suatu benda yang disembunyikan di suatu tempat dengan bantuan beberapa petunjuk. Permainan ini dapat dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan atau tempat terbuka. Umumnya permainan ini tanpa batasan usia dan dapat dimainkan oleh siswa secara berkelompok.⁶⁰

Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok di mana pimpinan kelompok menyediakan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama.⁶¹

Untuk melihat di lokasi mana saja terdapat *cache* (benda yang disembunyikan) maka harus disediakan dan dibuat *clue-clue* yang kemudian dapat mengarahkan si pemain "*Treasure Hunter*" untuk menemukan *cache* (benda yang disembunyikan). *Clue-clue* tersebut dibuat oleh guru yang dalam hal ini permainan "*Treasure Hunter*" digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Cache (benda yang disembunyikan) tersebut kemudian diburu dan dicari oleh si pemain atau disebut juga dengan *Hunter*. Jika *Hunter* berhasil menemukan *cache*, langkah selanjutnya adalah membuka *cache*. Isi *cache* biasanya adalah kertas atau buku kecil, lalu kita membaca isi yang tertulis di dalamnya dan

⁶⁰ Nuha, U. (2018). *Permainan Treasure Hunt sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 7(2), 256-277. Hal. 3

⁶¹ Setianingsih, E. S., Sutoyo, A., & Purwanto, E, *Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Teknik Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterbukaan Diri Siswa. Jurnal Bimbingan Konseling*, 2014, 3(2).

kemudian menyelesaikan tugas perintah yang tertera di dalamnya. Setelah *Hunter* berhasil menyelesaikan tugas yang terdapat di dalam *cache*. Langkah selanjutnya adalah *Hunter* harus menyembunyikan kembali di tempat semula, persis seperti saat *Hunter* menemukannya. Ini penting karena nanti ada *Hunter* dari kelompok lain yang akan mencarinya juga.

2. Manfaat Permainan *Treasure Hunter*

Berikut, beberapa tujuan atau manfaat dari metode permainan *Treasure Hunter* ini dapat dijelaskan sebagai berikut:⁶²

- a. Meningkatkan kemampuan bekerja sama kelompok.
- b. Melatih dan meningkatkan kemampuan fisik dan mental anak.
- c. Berlatih mempelajari sikap hati-hati dalam bertindak.
- d. Berlatih tidak mudah tergesa-gesa dalam memutuskan sesuatu hal.
- e. Berlatih patuh terhadap tata tertib.
- f. Berlatih konsentrasi dan bersikap cermat.
- g. Menumbuhkan motivasi untuk memecahkan masalah dan meraih prestasi.

3. Langkah Permainan *Treasure Hunter* Terhadap Interaksi Sosial

Sebelum menjalankan permainan dan pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan "*Treasure Hunter*" ini, seorang guru harus melakukan langkah-langkah sebagai berikut:⁶³

- a. Guru membagi kelompok dalam satu kelas menjadi 9 kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri dari 3 orang siswa.

⁶² Nuha, U. (2018). *Permainan Treasure Hunt sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 7(2), 256-277. Hal. 3

⁶³ Nuha, U. (2018). *Permainan Treasure Hunt sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 7(2), 256-277. Hal. 9

- b. Setelah kelompok selesai dibagi, maka selanjutnya guru membuat aturan dan cara kerja dari permainan “*Treasure Hunter*” ini guna digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab
- c. Guru memilih lokasi dari Permainan “*Treasure Hunter*” yang tentunya tidak jauh dari ruang kelas dalam kegiatan pembelajaran. Lokasi ini boleh di dalam kelas itu sendiri atau pun di luar kelas (taman sekolah dan atau lapangan sekolah) sesuai dengan kebutuhan dari cakupan materi
- d. Setelah lokasi “*Treasure Hunter*” ditetapkan, kemudian guru menentukan tempat-tempat tersembunyi untuk meletakkan *cache* (barang atau benda yang disembunyikan yang isinya bisa berupa selebaran kertas yang berisikan mufradat-mufradat bahasa Arab). Dalam *cache* tersebut berisi mufradat bahasa Arab beserta tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik
- e. Guru membuat materi pembelajaran di dalam masing-masing *cache* yang akan dicari oleh peserta didik untuk kemudian diselesaikan petunjuk perintahnya oleh mereka setelah *cache* ditemukan
- f. Guru membuat *clue-clue* yang nantinya dipakai dan digunakan oleh peserta didik sebagai *Hunter* untuk menemukan letak *cache* yang disembunyikan ditempat-tempat tersembunyi. Jadi untuk menjawab dan menyelesaikan tugas yang ada di dalam *cache*, peserta didik di dalam masing-masing kelompok harus mencari letak tersembunyi dari *cache* dengan *clue-clue* yang telah dibuat oleh guru

- g. Cara bermainnya adalah secara berurutan, maksudnya yang maju terlebih dahulu adalah satu kelompok, setelah kelompok tersebut lolos dari pos pertama, dan masuk ke pos kedua, barulah kelompok selanjutnya diperbolehkan untuk beraksi. Semuanya untuk menghindari kebocoran informasi terkait titik *cache* dimana benda yang dicari disembunyikan
- h. Masuk pada poin inti yakni, bermain “*Treasure Hunter*” sebagai suatu media pembelajaran bahasa Arab yang *enjoy* dan menyenangkan. Adapun permainan “*Treasure Hunter*” ini biasanya akan dibagi ke dalam beberapa pos sesuai dengan waktu yang tersedia. Khusus dalam pembelajaran bahasa Arab ini, akan kami buat 6 pos yang setiap pos akan diberi waktu selama 10 menit untuk memecahkan *clue* dan kemudian menemukan *cache* yang selanjutnya memecahkan dan memberikan jawaban akan apa yang terdapat di dalam *cache*.

Adapun masing-masing pos tersebut adalah kami beri istilah nama dan keterangan:⁶⁴

- a. Pos pertama adalah tebak lagu. Agar pos ini tidak melenceng jauh dari tema materi pembelajaran, maka guru harus mencari lagu yang cocok, sesuai, dan pas dengan tema materi yang sedang dibahas dan dipelajari.

Sesuai dengan nama posnya, disini setiap kelompok siswa disuruh untuk menebak lagu. Sebelum menebak lagu itu, perwakilan kelompok harus memperagakan setiap *clue-clue* yang terdapat dalam kertas *cache* (sesuatu yang disembunyikan yang berupa kertas). Setelah itu anggota tim

⁶⁴ Nuha, U. (2018). *Permainan Treasure Hunt sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 7(2), 256-277. Hal. 6

lain mencari jawaban akan sebuah lagu yang sesuai dengan *clue* yang diperagakan. Setelah ketemu jawabannya, maka anggota kelompok menjawabnya dan menyanyikan lagunya secara bersama-sama.

Dalam *game* ini sang peraga tidak boleh mengucapkan sepatah katapun. *Game* ini sangat seru! Siswa menebak bersama dan tertawa bersama seakan-akan mereka lupa sedang belajar bahasa Arab. Ketika jawaban benar, maka baru lah kelompok dapat beralih ke pos berikutnya.

Tujuan dari pos pertama ini adalah melatih peserta didik untuk bisa berbicara berbahasa Arab dengan segenap kemampuan yang dimilikinya. Tujuan paling fundamen adalah melatih mental untuk berani bertutur dengan menggunakan bahasa Arab.

- b. Pos selanjutnya adalah *Evil Three*. Ini adalah salah satu *game* yang sangat mematikan. Mengapa kami bilang mematikan? Karena *game* ini adalah *game* dimana setiap kelompok siswa membuat lingkaran. Dimana dalam lingkaran tersebut setiap siswa dalam kelompok harus mampu menyebutkan kosakata-kosakata yang tertera dalam *cache* (benda yang disembunyikan). Dimana kosakata dalam *cache* tersebut terdiri dari 10 kosakata yang kesemuanya harus dihafalkan dan tidak boleh membaca. Dan jika salah satu anggota kelompok dalam lingkaran salah, maka penyebutan kosakata harus diulangi lagi.

Setelah berhasil, maka kelompok siswa baru diperbolehkan untuk pindah ke pos berikutnya.

Pada pos ini tujuannya adalah menambah jumlah penguasaan kosakata berbahasa Arab sesuai dengan materi ajar yang sedang dibahas bersama-sama. Tujuan lainnya memperkuat ingatan peserta didik terhadap suatu kosakata bahasa Arab untuk dimengerti maknanya.

- c. Pos ketiga ini namanya adalah *Strith With Hand*. Disini semua siswa dalam kelompok harus membuat garis lurus dan tangan harus saling berpegangan dengan anggota kelompok lainnya. Dimana ketika masing-masing anggota berpegangan tangan, anggota kelompok pertama yang memegang *cache* yang bertuliskan beberapa kosakata berbahasa Arab menuliskannya satu-persatu kosakatanya dengan jari pada telapak tangan anggota kelompok berikutnya dan dilakukan secara terusmenerus sampai pada anggota kelompok terakhir. Anggota kelompok yang terakhir menampung semua kosakata yang ada dalam *cache* kosakata-kosakata tersebut sampai selesai dan kemudian merangkainya menjadi kalimat berbahasa Arab yang baik dan benar. Setelah kelompok berhasil menyelesaikan dan menjawab dengan benar apa yang tertera dalam kertas *cache*, maka barulah boleh berpindah ke pos berikutnya.

Tujuan dari pada pos ini adalah memperkaya kosakata berbahasa Arab, melatih menulis huruf Arab dalam bentuk rangkaian, dan kemudian menyusunnya menjadi kalimat yang benar dan kemudian mengucapkannya (kemahiran kalam).

4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Treasure Hunter*

Pada dasarnya tidak ada suatu metode pembelajaran yang sempurna, begitu pula metode *Treasure Hunter*. Metode pembelajaran ini juga tidaklah sempurna dan memiliki kelebihan dan kelemahan antara lain:⁶⁵

1) Kelebihan Metode *Treasure Hunter*, yaitu:

- a. Metode *Treasure Hunter* mengajak siswa lebih dekat lagi dengan alam (suasana baru dalam belajar).
- b. Memberikan gairah dan motivasi untuk memecahkan setiap soal.
- c. Menumbuhkan semangat kepada siswa dalam memecahkan soal.
- d. Menumbuhkan sikap kerja sama, dikarenakan individu memberikan kontribusinya terhadap kelompok tersebut.

2) Kekurangan Metode *Treasure Hunter*, yaitu:

- a. Dalam penerapan metode *Treasure Hunter* ini membutuhkan banyak waktu yang cukup banyak.
- b. Cakupan tempat dan wilayah penerapan permainan metode *Treasure Hunter* ini cukup luas.
- c. Siswa akan leluasa melakukan kegiatan yang di luar proses pembelajaran tersebut.

C. Media Permainan *Treasure Hunter* Melalui Bimbingan Kelompok

“*Treasure Hunter*” adalah murni permainan umumnya dipakai untuk *game-game* yang memerlukan keaktifan si pemainnya. Oleh karenanya, ketika “*Treasure Hunter*” ini hendak dipakai dalam kegiatan pembelajaran bimbingan kelompok,

⁶⁵ Nuha, U. (2018). *Permainan Treasure Hunt sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 7(2), 256-277. Hal. 11

maka hendaknya dilakukan adopsi dan adaptasi agar senantiasa berkesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang dalam hal ini adalah pembelajaran melalui bimbingan kelompok.⁶⁶

Piaget percaya bahwa struktur-struktur kognitif anak perlu dilatih, dan permainan merupakan setting yang sempurna bagi latihan ini.⁶⁷ Menurut Silberman, cara belajar dengan mendengarkan akan membuat siswa mudah lupa. Pembelajaran dengan cara mendengarkan dan melihat, akan membuat siswa sedikit mengingat. Sementara itu pembelajaran yang dilakukan dengan cara mendengarkan, melihat, dan mendiskusikan seperti bimbingan kelompok, akan membuat siswa menjadi paham. Sedangkan, pembelajaran dengan cara mendengarkan, melihat, diskusi dan melakukan sesuatu akan membuat siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, melalui bimbingan kelompoklah yang paling baik untuk dilakukan dalam proses belajar mengajar.⁶⁸

Peran guru pembimbing dalam hal ini sebagai fasilitator untuk membantu siswa dalam membantu siswa berinteraksi sosial. Pada pelaksanaannya, penulis menggunakan bimbingan kelompok dengan media permainan *Treasure Hunter* dalam meningkatkan interaksi siswa. Diimana kegiatan ini dilakukan kepada siswa untuk membantu siswa agar siswa dapat lebih berinteraksi antar sesama siswa. Bimbingan kelompok merupakan pemberian bantuan yang dilakukan guru pembimbing kepada siswa melalui kegiatan kelompok, dimana yang didalamnya memuat suatu topik yang berguna bagi siswa. Media permainan *Treasure Hunter*

⁶⁶ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, DIVA Press, Jogjakarta, 2014, hlm. 51

⁶⁷ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2015, h. 142.

⁶⁸ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, DIVA Press, Jogjakarta, 2014, h. 51.

merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam media BK dengan bentuk permainan. Pada kegiatan ini siswa dapat memahami bagaimana interaksi sesama teman, menambah pertemanan, dan mendorong keaktifan siswa dalam bergerak. Melalui bimbingan kelompok dengan media *Treasure Hunter* dalam meningkatkan interaksi siswa diharapkan siswa dapat lebih aktif dan berinteraksi kepada teman.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis desain korelasional yang menggambarkan peningkatan interaksi sosial melalui permainan *Treasure Hunter*. Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁶⁹

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/ subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa di MAS Pesantren Modern Al-Manar sebanyak 302 siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel acak sederhana yaitu sistem pengambilan sampel dengan menggunakan undian sehingga adanya kesempatan populasi untuk di pilih. *Random sampling/*

⁶⁹ Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RdanD*" (Bandung: Alfabet, 2016). h. 79

sampel acak sederhana adalah setiap individu pada populasi target memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi bagian dari sampel, dengan menggunakan rumus *slovin* yaitu suatu rumus yang digunakan untuk menemukan jumlah minimum sampel dari populasi yang terbatas atau disebut juga dengan *finite population survey*.⁷⁰

$$\frac{N}{1 + n \cdot e^2}$$

$$n = \frac{302}{1 + 302 \cdot (0,1)^2}$$

$$n = \frac{302}{1 + 302 \cdot (0,01)}$$

$$n = \frac{302}{1 + 3,02}$$

$$n = \frac{302}{4,02}$$

$$n = 75$$

Keterangan:

n = jumlah sampel minimal

N = populasi

e = nilai *error*

Setelah mendapatkan sampel 75 siswa peneliti membagikan angket dan mendapatkan siswa yang memiliki interaksi sosial rendah sebanyak 18 orang maka sampel dari jumlah populasi yaitu 18 orang siswa.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data-data dari tiap variabel penelitian, baik variabel bebas maupun terikat yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian. Peneliti akan

⁷⁰ Sugiyono, "*Metode..., h.. 80*

memaparkan terka bagian dari teknik pengumpulan data, adapun teknik yang di gunakan dalam proposal ini sebagai berikut:

1. kuesioner

Adapun teknik yang di tempuh dalam pengumpulan data yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk di jawab setiap orang.⁷¹ cara yang digunakan peneliti untuk membahas fenomena permasalahan yang ditemukan di lapangan. Permasalahan yang ditemukan di lapangan ini didapatkan melalui survei sederhana menggunakan kuisisioner Setelah di temukan permasalahan, peneliti selanjutnya membuat kuisisioner yang akan di berikan kepada responden yang berisi nilai-nilai subjek penelitian untuk di analisis. Kuisisioner yang akan di berikan kepada responden ini dinyatakan dengan beberapa item pertanyaan yang harus di jawab oleh responden sesuai dengan kenyataan yang terjadi. Setelah tahap pengisian kuisisioner, akan di dapatkan data dari seluruh responden yang kemudian akan di olah datanya melalui aplikasi SPSS.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses penelitian yang dilakukan apabila semua data yang digunakan dalam sebuah penelitian sudah didapatkan untuk memecahkan rumusan masalah yang telah dipaparkan secara keseluruhan. Kesesuaian dalam proses analisis ini sangat berpeningkatan terhadap hasil kesimpulan yang akan diperoleh, tentunya harus dilakukan dengan teliti dan akurat. Dikarenakan pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, maka alat yang digunakan untuk

⁷¹ Surya Brata, "*Metode Penelitian*" (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1993) h. 56.

analisis adalah dalam bentuk statistik yang hasil akan dijabarkan dalam bentuk angka yang selanjutnya diinterpretasikan menjadi sebuah uraian.

E. Instrument Pengumpulan Data

1. Norma Kategori

Untuk mengetahui perubahan tingkat interaksi sosial, peneliti menggunakan norma kategori, untuk dapat mengkategorikan tingkat perilaku interaksi sosial pada kategori tinggi, sedang, dan rendah, dapat diketahui melalui rumus berikut.⁷²

Rumus Norma Kategori	Keterangan
$M + 1SD \leq X$	Tinggi
$M - 1SD \leq X < M + 1SD$	Sedang
$X < M - 1SD$	Rendah

Keterangan:

M = Rata-rata mean

SD = Standar deviasi

X = Skor interaksi sosial

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Karena jumlah sampel kurang dari 50, maka uji normalitas dapat menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*. Uji *Shapiro Wilks* digunakan untuk mengidentifikasi apakah suatu peubah acak mengikuti distribusi normal antara dua kelompok data yang berbeda atau dibandingkan.⁷³

⁷² Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RdnD" (Bandung: Alfabet, 2016). h. 82

⁷³ Sugiyono, "Metode.... h. 83

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah objek yang diteliti mengandung varian yang homogen. Uji heterogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS Rilis 25.0. dengan hipotesis yaitu:

H_0 = Data populasi memiliki kondisi homogen.

H_1 = Data populasi tidak memiliki kondisi homogen.

Pengambilan keputusan apakah objek yang diteliti memiliki varian yang sama atau tidak adalah dengan membandingkan nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi > 0,05 maka dapat diambil keputusan bahwa objek yang diteliti memiliki varian yang homogen.⁷⁴

5. Uji Wilcoxon

Hasil dari *pretest* adalah kategori interaksi sosial yang tinggi, sedang, dan rendah. Kategori tinggilah yang akan diberikan *treatment* dengan menggunakan *treatment*. Teknik analisis data yang digunakan jika peneliti ingin melihat peningkatan yang signifikansi dari sebuah eksperimen dalam suatu penelitian, maka dapat menggunakan rumus statistik dengan uji wilcoxon *signed rank* dengan bantuan SPSS (*statistical Product and Service*) 16.0 for windows dalam pengolahan hasil perbedaan pasangan. Adapun rumus uji Wilcoxon adalah sebagai berikut:⁷⁵

$$Z = \frac{T - \left[\frac{1}{4N(N+1)} \right]}{\sqrt{\frac{1}{24N(N+1)(2N+1)}}$$

⁷⁴ Sugiyono, "Metode.... h. 86

⁷⁵ Sugiyono, "Metode.... h. 102

Keterangan :

N = banyak data yang berubah setelah diberi perlakuan berbeda

T = jumlah tanggapan dari nilai selisih yang negatif (apabila banyaknya selisih yang positif lebih banyak dari banyaknya selisih negatif)

= jumlah tanggapan dari nilai selisih yang positif (apabila banyaknya selisih negatif > banyak selisih yang positif)

Daerah kritis:

H_0 ditolak jika nilai *absolute* dari Z hitung diatas > nilai $Z_{2 / \alpha}$

Alasan digunakannya rumus dari uji Wilcoxon untuk membandingkan dua data sampel yang berpasangan. Dalam uji peringkat bertanda Wilcoxon bukan hanya tanda yang diperhatikan, tetapi perbedaan antara sampel yang berpasangan tersebut.⁷⁶

⁷⁶ Sugiyono, "Metode.... h. 103

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi Penelitian

1. Gambaran Umum

MAS Pesantren Modern Al-Manar terletak di Jln. Blang Bintang Lama, Lampermai, Aceh Besar. Lingkungannya merupakan lingkungan pendidikan yang disekitarnya tidak terdapat sekolah lainnya, tetapi letaknya didalam perkampungan dengan lahan yang luas. Sehingga MAS Modern Al-Manar menjadi salah satu tempat yang strategis untuk sebuah Pesantren.

MAS Pesantren Modern Al-Manar memiliki kondisi gedung yang mendukung terlaksananya proses kegiatan belajar mengajar, dimana terdapat ruang belajar dan media pembelajaran lainnya yang telah memadai.

2. Visi Misi

Visi

Sesuai dengan misi Pesantren Modern Al-Manar visi Madrasah Aliyah Swasta Al-Manar adalah terciptanya sumber daya insani yang memiliki kecerdasan intelektual dan spiritual, yang senantiasa *berta'abbud* kepada Allah serta mengimplementasikan fungsi khalifah di muka bumi.

Misi

- Mempersiapkan individu-individu yang unggul dan berkualitas menuju terbentuknya khaira ummah.
- Menciptakan dan mempersiapkan sumber daya insani yang menguasai ilmu pengetahuan agama dan umum secara seimbang,

menguasai Bahasa Arab sebagai bahasa agama dan bahasa Inggris sebagai bahasa ilmu pengetahuan dan teknologi.

- Melahirkan kader-kader ummat yang memiliki ketrampilan komputer, agribisnis, arsitektur Islam dan komputer sesuai dengan perkembangan modernitas.

Tujuan pendirian Pesantren Modern Al-Manar adalah:

- Membentuk manusia beriman, berilmu dan bertakwa kepada Allah SWT serta menghayati dan mengamalkannya sesuai dengan tuntunan Al-Qur'ân dan Al-Sunnah.
- Membentuk kader muslim yang memiliki kecerdasan intelektual dan kecerdasan spiritual, memiliki ketangguhan ilmu dan iman, dan bertanggung jawab terhadap pembangunan masyarakat madani, agama, bangsa dan negara.
- Membangun sumber daya manusia yang menguasai ilmu pengetahuan agama Islam dan ilmu pengetahuan umum, memiliki ketrampilan memadai, memahami dan menghayati ajaran Al-Qur'ân dan Al-Sunnah.

3. Identitas dari MAS Pesantren Modern Al-Manar adalah sebagai berikut:

Nama Madrasah	: MAS Al-Manar
Status	: Swasta
Website Madrasah	: -
Email	: masalmanar2004@gmail.com
NSM	: 131211060009
NPSN	:10114252
Gampong	: Lampermai
Kecamatan	: Krueng Barona Jaya
Kota	: Aceh Besar

Provinsi	: Aceh
Kode Pos	: 23371
Identitas Kepala Madrasah:	
a. Nama Kepala Madrasah	: Putrayadi, S.Pd
b. Tempat dan tanggal lahir	: Banda Aceh, 12 Agustus 1972
c. NIP	: 197208121999051001
d. Pangkat Golongan	: Guru Pembina/IVa
e. Pendidikan Terakhir	: S1
f. Jurusan	: Bahasa Indonesia
g. Perguruan Tinggi	: UNSYIAH
h. Tahun Lulus	: 1998
Nama Madrasah	: MA Swasta Al-Manar
Alamat Madrasah	: Jln. Blang Bintang Lama, Lampermai
Standar Madrasah:	
a. Tingkat Akreditasi	: B
b. Status	: Swasta
c. Tanggal dan Tahun	: 28 Oktober 2009
Nomor Statistik Madrasah	: 131211060009
NPSN	: 114252
Tahun Berdiri	: 2004
Tahun Beroperasi	: 2004
Luas Tanah	: 4,3 Ha
Status Tanah	: Pinjaman dari pemerintah
Sarana dan Prasarana MAS Al-Manar diantaranya:	a. 1 Ruang Kepala Sekolah
	b. 1 Ruang Wakil Kepala Sekolah
	c. 16 Ruang Belajar
	d. 1 Ruangan Keterampilan
	e. 1 Ruang Tata Usaha
	f. 1 Ruangan Guru
	g. 1 Mushala
	h. 1 Lapangan Voly
	i. 1 Ruangan Perpustakaan
	j. 2 Laboratorium
k. 1 Gudang, 2 KM/WC Guru	
l. Ruang PMR/Pramuka	
NPWP Madrasah	: 94.454.385.4-108.000

4. Keadaan Siswa

Keadaan siswa pada MAS Al-Manar Aceh Besar lebih jelas dapat kita lihat pada tabel 4.1:

Tabel 4.1 Distribusi Data Siswa (satu tahun terakhir) MAS Al-Manar Aceh Besar

Th. Ajaran	Jumlah Siswa		Jumlah Rombel	Jumlah Siswa		Jumlah Rombel
	L	P		L	P	
2020-2021	30	32	2	17	40	3

Sumber: Dokumentasi Tata Usaha MAS Al-Manar Aceh Besar

5. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tabel 4.2 Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No		Nama	Jenis Kelamin		Usia	Pendidikan Akhir	Masa Kerja
			L	P			
1	Kepala Sekolah	Putrayadi, S.Pd	L		42	S1	6 tahun
2	Guru BK	Nurul Fauqan Nurin, S.Pd		P	27	S1	2,5 tahun

Sumber: Dokumentasi Tata Usaha MAS Al-Manar Aceh Besar

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MAS Pesantren Modern Al-Manar, jadwal dalam penelitian ini pada tanggal 10 Mei 2023. Pada tanggal 8 Mei 2023 peneliti memberikan surat penelitian ke sekolah. Penelitian ini dilakukan di MAS Pesantren Modern Al-Manar pada tanggal 10 Mei 2023. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara observasi serta melakukan kegiatan penyebaran angket kepada siswa MAS Al-Manar Aceh Besar.

Profil umum interaksi sosial siswa MAS Al-Manar Aceh Besar merupakan gambaran respon siswa MAS Al-Manar Aceh Besar terhadap kebutuhan dan tuntunan dari dalam diri dan lingkungan yang dibatasi pada aspek orientasi umum,

bekerjasama, simpati dan empati, toleransi, komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal.

Gambaran keseluruhan interaksi sosial dibagi menjadi tiga kelompok yaitu tinggi, sedang dan rendah berdasarkan rumus norma kategori, norma kategori digunakan sebagai deskripsi data penelitian yang memuat statistik deskriptif pada masing-masing variabel yang dianalisis,⁷⁷ yaitu:

Tabel 4.3 Norma Kategori

Rendah	$X < M - 1SD$
	$X < 25 - 8,3$
	$X < 10,9$
Sedang	$10,9 < X < 33,3$
Tinggi	$X < M + 1SD$
	$X < 25 + 8,3$
	$X < 33,3$

Berikutnya setelah mendapatkan pengukuran kategori nilai, maka hasil profil interaksi sosial siswa MAS Al-Manar Aceh Besar sebagai berikut:

Tabel 4.4 Profil Interaksi Sosial Siswa MAS Al-Manar Aceh Besar

Kategori	Frekuensi	%
<i>Pretest</i>		
Rendah	9 siswa	50%
Sedang	9 siswa	50%
Tinggi	0 siswa	0%
<i>Posttest</i>		
Rendah	0 siswa	0%
Sedang	0 siswa	0%
Tinggi	18 siswa	100%

Keterangan diatas menjelaskan bahwa Interaksi Sosial Siswa MAS Al-Manar Aceh Besar dengan jumlah siswa 18 orang: Sebanyak 18 siswa (50%) berada pada kategori tinggi artinya memiliki interaksi sosial yang tinggi pada setiap

⁷⁷ Sugiyono, "Metode.... h. 102

aspeknya baik dalam orientasi umum, bekerjasama, simpati dan empati, toleransi, komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal. 11 siswa (31%) berada pada kategori sedang artinya siswa berada pada tingkat interaksi sosial yang sedang pada setiap aspeknya, siswa dapat bekerja sama namun terbatas pada kelompok kecil, berusaha bersimpati tetapi hanya pada teman dekat, memiliki toleransi yang tinggi namun hanya pada orang tertentu, dapat berkomunikasi verbal maupun non-verbal tetapi tidak stabil. Siswa sudah terlihat melakukan interaksi sosial tapi masih terbatas pada kelompok kecil.

Sebanyak 7 siswa (19%) berada pada kategori rendah, siswa kesulitan dalam berorientasi secara umum, siswa susah melakukan kerjasama dengan orang lain, kurang untuk simpati dan berempati, siswa masih belum dapat bertoleransi kepada sesama siswa dan siswa kurang dapat untuk melakukan komunikasi verbal maupun non-verbal secara baik. Berdasarkan persentase profil umum Interaksi Sosial Siswa MAS Al-Manar Aceh Besar berada pada kategori tinggi.

Guru BK memiliki tanggung jawab dalam membantu siswa dalam pengembangan keterampilan sosial. Guru BK bertanggung jawab untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial yang meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, memecahkan konflik, dan membangun hubungan yang sehat. Peran Guru BK MAS Al-Manar dalam meningkatkan interaksi sosial sangat penting, mengingat guru berperan penting dalam pengembangan emosional dan sosial siswa. Guru BK harus dapat menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik dan memperlihatkan suri teladan yang baik dan rajin, khususnya dalam

belajar, misalnya rajin belajar dan diskusi, dapat menjadi motivasi yang positif bagi kegiatan belajar siswa.⁷⁸

Hal ini sesuai dengan teori Hasanah menyebutkan peran guru sebagai motivasi yang apabila tepat mengenai sasaran, akan meningkatkan kegiatan anak belajar. memberikan jawaban langsung pada pertanyaan yang diminta oleh siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpendapat, memberikan kesempatan menghubungkan dengan pengalamannya sendiri.⁷⁹

Peran guru BK MAS Al-Manar dalam meningkatkan interaksi sosial siswa dengan mengatur dan memfasilitasi kegiatan sosial di sekolah, seperti kelompok diskusi, proyek kolaboratif, atau acara kebersamaan. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi, saling mengenal, dan membangun hubungan sosial yang positif. Guru BK yang kompeten dapat menjadikan pengalaman pribadi guru dalam mengajar dan menguasai bahan pelajaran dengan baik, memikirkan variasi metode, membimbing murid ke arah tujuan yang diharapkan tanpa kehilangan kepercayaan terhadap dirinya. Permainan merupakan salah satu kegiatan kelompok yang dapat dimainkan oleh siswa dalam berinteraksi antar sesama.

Interaksi sosial pada penelitian ini terbagi menjadi enam aspek yaitu orientasi umum, bekerjasama, simpati dan empati, toleransi, komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal. Berikut profil interaksi sosial siswa MAS Al-Manar Aceh Besar:

⁷⁸ Haryu Islamuddin, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012

⁷⁹ Hasanah A. *Implementasi Model Pembelajaran Interaksi Sosial Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik*. *Jurnal Pendidikan*. 2021 Jan 27;9(1):32

**Tabel 4.5 Profil Umum Interaksi Sosial Siswa
MAS Al-Manar Aceh Besar**

Aspek	F	%	Kategori
Orientasi Umum	14	78%	Tinggi
	3	17%	Sedang
	1	6%	Rendah
Kerja Sama	13	72%	Tinggi
	4	22%	Sedang
	1	6%	Rendah
Simpati dan Empati	16	89%	Tinggi
	1	6%	Sedang
	1	6%	Rendah
Toleransi	16	89%	Tinggi
	2	11%	Sedang
	0	0%	Rendah
Komunikasi Verbal	14	78%	Tinggi
	4	22%	Sedang
	0	0%	Rendah
Komunikasi Non-Verbal	15	83%	Tinggi
	3	17%	Sedang
	0	0%	Rendah

Dari tabel diatas menunjukkan persentasi interaksi sosial secara umum, kemampuan interaksi sosial 18 siswa sebelum pelaksanaan perlakuan. Persentase kategori rendah pada kerja sama, orientasi umum dan komunikasi verbal lebih tinggi dari aspek simpati dan empati, toleransi dan komunikasi non-verbal. Hasil ini didapatkan dari rumus penilaian norma kategori:

Secara umum peranan aspek-aspek interaksi sosial siswa berada pada kategori tinggi setelah diberikan *treatment*. Persentase hasil yang didapatkan siswa pada aspek orientasi umum yang berada pada kategori tinggi 14 (78%), artinya siswa telah mampu memberikan orientasi saat kelompok berlangsung karena pada saat seseorang mudah bergaul dalam berorientasipun mudah disampaikan, namun sebanyak 3 (17%) siswa berada dalam kategori sedang yakni masih belum maksimal dalam berorientasi dalam

kelompok, hal ini karena ada siswa yang belum terbiasa mengobrol dengan teman baru sehingga saat berorientasi terhadap teman-teman tidak terlalu terbuka dan 1 (6%) dalam kategori rendah berorientasinya dalam kelompok diakibatkan karena beberapa teman masih memilih-milih teman dan seseorang yang tidak terlalu pandai bergaul hanya diam saja.

Aspek kerja sama dengan jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 13 (72%), artinya siswa sudah mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok karena kesukaannya akan belajar secara kelompok serta aktif dalam bekerja kelompok, pada kategori sedang sebanyak 4 (22%), artinya siswa masih belum maksimal bekerja sama dalam kelompoknya, hal ini karena tidak terlalu aktif tetapi tetap membantu sesama kelompok dan lebih suka mendengarkan ungkapan pendapat teman kelompok sementara 1 (6%) dalam kategori rendah yang artinya siswa belum mampu bekerja sama dalam tim diakibatkan tidak berani aktif dalam kelompok serta lebih suka belajar sendiri.

Aspek simpati dan empati dengan jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 16 (89%) siswa memiliki simpati dan empati yang baik dalam kelompok karena saat berkelompok suka membantu mengajari teman yang kesulitan dan mendengarkan permasalahan yang dialaminya, pada kategori sedang sebanyak 1 (6%) masih kurang memiliki simpati dan empati karena hanya lebih suka mensupport *passive* serta hanya mampu menolong teman dalam saran dari curhatan kesusahannya dalam berkelompok dan 1 (6%) belum memiliki rasa simpati dan empati yang baik dalam kelompok karena hanya berdiam diri saat ada kesulitan serta saat teman yang kesusahan tidak dapat membantu memberikan solusi.

Aspek toleransi dengan jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 16 (89%), artinya siswa memiliki tingkat toleransi yang baik dalam kelompok karena menganggap tua ataupun muda sama-sama harus dihormati dan dirangkul sebagai teman, pada kategori sedang sebanyak 2 (11%) siswa masih kurang dalam bertoleransi dengan teman kelompoknya karena masih memiliki rasa enggan berinteraksi terhadap juniornya yang lebih muda walaupun tetap saling menghormati dan tidak ada yang berkategori rendah, artinya semua siswa memiliki sikap toleransi.

Aspek komunikasi verbal dengan jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 14 (78%), artinya siswa memiliki komunikasi verbal yang baik dalam kelompoknya seperti mau mengimbangkan saat berbicara dan mendengarkan, menjaga kesopanan dan tidak bergosip saat dibelakang teman yang baru, pada kategori sedang sebanyak 4 (22%) siswa kurang komunikasi verbal dengan kelompoknya karena kesan senior junior yang membuat tidak berani memulai pembicaraan serta masih ada yang bergosip terhadap teman baru tetapi tidak ada interaksi dalam komunikasi verbal yang berkategori rendah, artinya semua siswa memiliki komunikasi secara verbal dalam kelompoknya.

Aspek komunikasi non-verbal dengan jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 15 (83%), artinya siswa memiliki komunikasi non-verbal yang baik dalam kelompoknya seperti pada saat berinteraksi dalam kelompok meminta kontak media sosial untuk berinteraksi kembali saat liburan, membuat grup teman serta tidak enggan berteman kepada semua kalangan dengan tetap saling menghormati, pada kategori sedang sebanyak 3 (17%) siswa kurang berkomunikasi non-verbal dengan kelompoknya karena masih berpersepsi hanya berteman dalam lingkungan madrasah saja tetapi tetap bergabung dalam grup alumni untuk berinteraksi serta tidak ada yang

berkategori rendah, artinya semua siswa berkomunikasi secara non-verbal dalam kelompoknya, dimana hasil skor *Pre-Test* siswa yang dijadikan sampel penelitian sebagai berikut:

Tabel 4.6 Skor Angket Interaksi Sosial Siswa Sebelum Melakukan *Treatment*

No.	Nama	Nilai	No.	Nama	Nilai	No.	Nama	Nilai
1	RA	9	26	FA	35	51	AAL	23
2	FU	6	27	MM	39	52	RAP	38
3	AAA	5	28	UI	36	53	MN	41
4	RD	4	29	AH	37	54	Z	40
5	ZF	3	30	FN	20	55	RW	22
6	MAM	6	31	MDI	39	56	SSL	42
7	SH	8	32	SA	45	57	ZH	34
8	ZB	9	33	HG	40	58	AI	45
9	TSH	10	34	MR	45	59	ZQTH	46
10	RSS	9	35	TA	38	60	PG	45
11	DFZ	5	36	AZ	41	61	CL	35
12	HB	7	37	SF	40	62	AHT	39
13	MR	5	38	CF	16	63	FT	36
14	PA	6	39	AL	42	64	FH	37
15	AF	10	40	ML	45	65	NAF	36
16	CUK	8	41	NB	46	66	RAZ	33
17	MTS	3	42	CY	37	67	WA	45
18	SAR	4	43	KM	36	68	NH	40
19	MFA	14	44	PO	39	69	WJ	31
20	ZBA	45	45	OI	18	70	DS	42
21	KKB	38	46	RZ	40	71	ZU	34
22	MBA	41	47	M	45	72	A	45
23	GAB	13	48	MG	23	73	RAU	25
24	HBI	43	49	B	41	74	FUD	45
25	SS	45	50	IAZ	40	75	JI	32

Tabel 4.7 Skor Angket *Pretest* Interaksi Sosial Siswa Sebelum di Lakukan Bimbingan Kelompok Dengan *Treatment*

No.	Nama	Skor
1	RA	7
2	FU	10
3	AAA	8
4	RD	10
5	ZF	11
6	MAM	8
7	SH	21
8	ZB	21
9	TSH	9
10	RSS	22
11	DFZ	23
12	HB	14
13	MR	29
14	PA	23
15	AF	15
16	CUK	18
17	MTS	18
18	SAR	4
Rata-rata		15

Hasil skor angket interaksi sosial siswa yang terlihat pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa siswa SAR, RA dan TSH memiliki aspek saling bekerjasama yang paling rendah, sementara MR, DFZ dan RSS memiliki skor bekerja sama paling tinggi. Hasil skor rata-rata interaksi sosial sebelum diberikannya layanan bimbingan kelompok dengan *treatment* adalah 15.

Tabel 4.8 Jadwal Kegiatan Penelitian Bimbingan Kelompok Dengan Permainan *Treasure Hunter*

No	Waktu Pelaksanaan	<i>Treatment</i>	Alokasi Waktu
1	Pertemuan I Rabu, 10 Mei 2023	Bimbingan kelompok dengan tema “manusia sebagai makhluk sosial”	45 Menit
2	Pertemuan II Senin, 15 Mei 2023	Pelaksanaan permainan <i>Treasure Hunter</i>	45 Menit
3	Pertemuan III Jum'at, 19 Mei 2023	Bimbingan kelompok dengan tema “interaksi sosial”	45 Menit

1. *Treatment I*

Pada tahapan ini penulis melakukan pengukuran dengan menggunakan kuesioner kepada sampel penelitian setelah itu dilaksanakan bimbingan kelompok tahap pertama, bimbingan kelompok adalah bentuk layanan bimbingan yang dilakukan dalam suatu kelompok. Dalam konteks ini, seorang konselor, terapis, atau fasilitator bekerja dengan beberapa individu dalam kelompok yang memiliki masalah, kebutuhan, atau tujuan yang serupa. Bimbingan kelompok biasanya difokuskan pada pertumbuhan pribadi, pengembangan sosial, dukungan emosional, dan pengatasi masalah. Tujuan dari *pretest* adalah untuk mengetahui interaksi sosial kelompok siswa sebelum

diberikan bimbingan kelompok. Hasil *pretest* ini akan menjadi data perbandingan pada data *posttest*.⁸⁰

- Bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan dan bimbingan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama, bimbingan kelompok dengan tema manusia sebagai makhluk sosial berarti manusia cenderung untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan membentuk hubungan dengan sesama manusia.⁸¹
- Tujuan dari *treatment* ini adalah menekankan pentingnya komunikasi dalam interaksi sosial, keterampilan komunikasi efektif dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi hubungan dan pentingnya empati sebagai kunci untuk memahami perasaan dan pandangan orang lain.
- Manfaat dari *treatment* pertama yaitu membangun karakter dengan pengenalan tentang berbagai jenis hubungan sosial, seperti keluarga, teman, kolega, dan masyarakat. Diskusi tentang peran dan signifikansi masing-masing jenis hubungan dalam kehidupan individu dan memberikan contoh-contoh situasi nyata yang menggambarkan berbagai jenis hubungan sosial. Selain itu, manusia juga dapat belajar keterampilan sosial, empati, dan pemahaman yang lebih mendalam tentang perasaan dan emosi orang lain melalui interaksi sosial. Sebagai makhluk sosial, kita cenderung mencari

⁸⁰ Haryu Islamuddin, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012

⁸¹ Narce. *Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Kabente Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Purnama Desa Liwulompona Kabupaten Buton Tengah. Skripsi*. (Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Pg-Paud. 2022).

kebersamaan dan interaksi dengan orang lain sebagai bagian integral dari kehidupan kita.

2. *Treatment II*

Peneliti akan melakukan pelaksanaan permainan *Treasure Hunter* untuk melihat bagaimana interaksi sosial siswa dalam kelompok, permainan tebak lagu merupakan proses belajar yang mana melibatkan proses kognitif melalui observasi terhadap suatu perilaku yang diamati, baik dengan menambahkan atau mengurangi tingkah laku serta menganalisis berbagai pengamatan sekaligus.⁸² *Treatment* ini memanfaatkan proses permainan tebak lagu untuk melihat sikap dan perilaku siswa dalam kelompok dalam berinteraksi. Materi yang akan diberikan dalam bentuk layanan bimbingan kelompok. Pada hasil pemberian *treatment* permainan tebak lagu menunjukkan nilai interaksi siswa antar kelompok masih kurang atau dalam kategori rendah dan sedang.

- Tujuan dari permainan *treasure hunter* adalah untuk mendorong pemain untuk bekerja sama dan memecahkan teka-teki. Selanjutnya mengembangkan keterampilan orientasi, pemecahan masalah, dan kerja sama tim sehingga meningkatkan interaksi sosial disetiap permainan.
- Manfaat *Treatment* ini untuk melihat sikap dan perilaku siswa dalam kelompok dalam berinteraksi. Materi yang akan diberikan dalam bentuk layanan bimbingan kelompok. Pada hasil pemberian *treatment*

⁸² Nuha, U. *Permainan Treasure Hunt sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. (TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman, (2018), 7(2), 256-277. Hal. 6

permainan *Evil Three* menunjukkan nilai interaksi siswa antar kelompok meningkat rata-rata dalam kategori sedang.⁸³ Materi selanjutnya yang akan diberikan dalam bentuk layanan bimbingan kelompok. Pada hasil pemberian *treatment* permainan *Strith With Hand* menunjukkan nilai interaksi siswa antar kelompok meningkat rata-rata dalam kategori tinggi.⁸⁴

3. *Treatment III*

Setelah dilakukan permainan, maka dilaksanakanlah bimbingan kelompok yang kedua dengan cara membagikan kuesioner yang sama seperti *Treatment* pertama.

- Tujuannya untuk berdiskusi dan mengetahui perkembangan interaksi sosial siswa yang awalnya rendah dan sedang apakah mengalami perkembangan, setelah itu diberikan angket *posttest* kepada para siswa.
- Manfaat dari *treatment* ini mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi efektif, mendengarkan, berbicara di depan umum, dan mengatasi konflik. Meningkatkan percaya diri dapat mengatasi rasa gugup atau ketidaknyamanan dalam interaksi sosial.
- Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan interaksi sosial secara signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan penerapan permainan *Treasure Hunter*, artinya apabila *treatment* ini

⁸³ Nuha, U. *Permainan Treasure Hunt sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. (TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman, (2018), 7(2), 256-277. Hal. 6

⁸⁴ Nuha, U. *Permainan Treasure Hunt sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. (TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman, (2018), 7(2), 256-277. Hal. 8

sering digunakan kepada siswa maka akan semakin meningkat tingkat interaksinya.

Proses pemberian layanan bimbingan kelompok dengan *treatment*, kemudian dilanjutkan dengan penyebaran angket kedua untuk memperoleh hasil *post-test*. Adapun hasil angket *post-test* setelah perlakuan bimbingan kelompok dengan rumus persentase (persen (%)) = (jumlah bagian) / (jumlah total) X 100%) didapatkan.⁸⁵

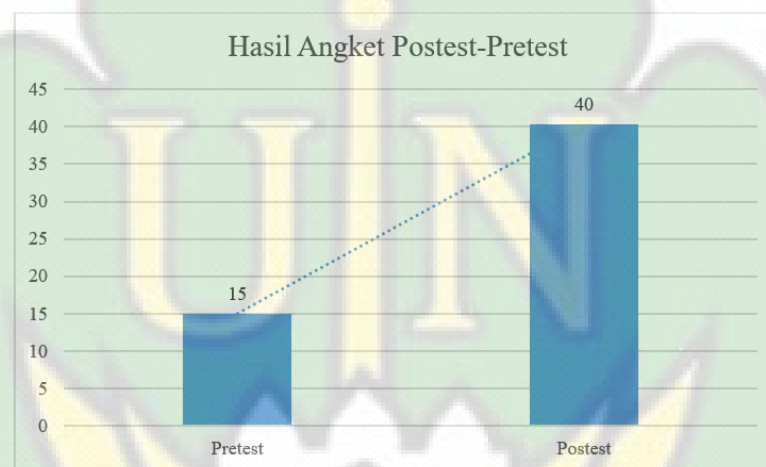
Tabel 4.9
Hasil Angket *Posttest-Pretest*

No.	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Growth %
1	RA	7	34	27
2	FU	10	45	35
3	AAA	8	46	38
4	RD	10	45	35
5	ZF	11	35	24
6	MAM	8	39	31
7	SH	21	36	15
8	ZB	21	37	16
9	TSH	9	36	27
10	RSS	22	39	17
11	DFZ	23	45	22
12	HB	14	40	26
13	MR	29	45	16
14	PA	23	38	15
15	AF	15	41	26
16	CUK	18	40	22
17	MTS	18	43	25
18	SAR	4	42	38
Rata-rata		15	40	25

Tabel diatas menunjukkan hasil peningkatan interaksi sosial melalui permainan *Treasure Hunter* di MAS Pesantren Modern Al-Manar dengan skor

⁸⁵ Sugiyono, "*Metode....*" h. 82

tertinggi interaksi sosial sebelum melakukan permainan sebesar 29 dan mengalami peningkatan sebesar 46. Rata-rata skor tanggapan *pre-test* sebanyak 15 dalam kategori sedang dan *post-test* 40 dalam kategori tinggi dengan peningkatan persentasenya sebesar 25%. Untuk lebih jelasnya, rata-rata skor dalam *pre-test* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1
Grafik Rata-Rata Angket *Post-Test*

Berdasarkan hasil gambar grafik 1 dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan interaksi sosial pada *Posttest* dari 15 ke 40 atau sebesar 25%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil adanya peningkatan interaksi sosial secara signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan penerapan permainan *Treasure Hunter*.

Hal ini didukung oleh Teori Bellanca yang menyatakan permainan *Treasure Hunter* merupakan suatu metode yang bertujuan untuk menemukan objek-objek yang mewakili konsep-konsep dalam pembelajaran. Kecerdasan yang terlibat dalam penerapan permainan *Treasure Hunter* adalah verbal (*linguistik*), visual

(*spasial*), dan interpersonal. Jadi metode ini dapat digunakan untuk mengembangkan interaksi sosial anak.⁸⁶

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis desain korelasional yang menggambarkan peningkatan interaksi sosial melalui permainan *Treasure Hunter*. Penelitian ini menggunakan uji perbandingan Wilcoxon untuk melihat peningkatan yang signifikan dari sebuah eksperimen dalam suatu penelitian, maka dapat menggunakan rumus statistik dengan uji wilcoxon *signed rank* dengan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service*) 25.0 *for windows* dalam pengolahan hasil perbedaan pasangan. Dalam melakukan analisis lebih lanjut, maka data tes akhir harus diuji terlebih dahulu apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak:⁸⁷

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, pada pengujian ini menggunakan rumus Shapiro-Wilk:

Tabel 4.10
Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Tests of Normality				
Kelompok		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	<i>Pretest</i>	0.946	18	0.366
	<i>Posttest</i>	0.933	18	0.220
*. This is a lower bound of the true significance.				
a. Lilliefors Significance Correction				

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwasanya nilai normalitas *pretest* 0,366 dan *posttest* 0,220 > daripada 0,05. Maka sesuai dengan hipotesis shapiro-

⁸⁶ James Bellanca. *200+ Active Learning Strategies and Projects or Engaging Students' Multiple Intellegences Second Edition*. (California: Corwin press, 2011).

⁸⁷ Sugiyono, "Metode.... h. 102

wilk H0= apabila nilai signifikan (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal.

Uji Hipotesis dilakukan untuk mengetahui peningkatan interaksi sosial dengan penerapan permainan *Treasure Hunter*. Uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS:

Tabel 4.11
Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	Posttest - Pretest
Z	-3.727 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan hasil pengujian tabel 4.5 diketahui bahwasanya test statistik dari uji Wilcoxon diperoleh Zhitung bernilai negatif -3,727 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_a Diterima. Artinya nilai negatif pada uji wilxocon menandakan adanya perbandingan sebelum dan setelah diberikan permainan *Treasure Hunter* serta taraf dari signifikansi 0,05 atau 5% tingkat kesalahan yang diperbolehkan, hasil penelitian yang didapatkan memiliki tingkat kebenaran sebesar 0,000 atau 100%.

C. Pembahasan

Hasil yang diperoleh sebelum pemberian perlakuan (*treatment*) melalui penyebaran angket skala *likert* interaksi sosial yang terdiri dari beberapa aspek yaitu: orientasi umum, bekerjasama, simpati dan empati, toleransi, komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal. Siswa yang dijadikan sampel penelitian memiliki skor interaksi sosial yang rendah, artinya siswa kesulitan dalam

melakukan kerjasama dengan orang lain jika bekerjasama hanya dilakukan kepada teman dekat. Siswa hanya berusaha meredakan perbedaan hanya kepada teman dekat. Siswa kesulitan dalam melakukan orientasi umum dan melakukan komunikasi, siswa hanya bersimpati dan empati dengan teman akrabnya saja serta siswa tidak berusaha bertoleransi dengan orang lain, sehingga perlu adanya upaya untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial siswa. Upaya diarahkan kepada pengembangan interaksi sosial disekolah sehingga siswa dapat menjalin interaksi sosial yang baik dan efektif kepada semua orang bukan hanya kepada teman dekatnya.

Pretest dilakukan untuk mengukur tingkat interaksi sosial siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan *treatment*. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa siswa tiga orang memiliki aspek saling bekerjasama yang paling rendah, sementara tiga orang lainnya memiliki skor bekerja sama paling tinggi. Dalam mengatasi permasalahan ini peneliti akan melaksanakan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan *treatment*.

Piaget percaya bahwa struktur-struktur kognitif anak perlu dilatih, dan permainan merupakan setting yang sempurna bagi latihan ini. Cara belajar dengan mendengarkan akan membuat siswa mudah lupa. Pembelajaran dengan cara mendengarkan dan melihat, akan membuat siswa sedikit mengingat. Sementara itu pembelajaran yang dilakukan dengan cara mendengarkan, melihat, dan mendiskusikan sesuatu, akan membuat siswa menjadi paham.⁸⁸

⁸⁸ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2015, h. 142.

Dalam layanan bimbingan kelompok siswa diberikan kesempatan untuk mengungkapkan permasalahan yang dihadapinya, dimana anggota kelompok secara bersama-sama mencari solusi terhadap permasalahan tersebut dan didalam kegiatan layanan bimbingan kelompok siswa dapat melihat bagaimana konselor dan anggota lainnya dalam melakukan interaksi sosial yang benar yang menjadi panduannya dalam bertindak.

Peneliti menggunakan *treatment* karena teknik ini dapat menjadikan seseorang belajar melalui observasi dengan menambah atau mengurangi tingkah laku yang diamati, menyamakan berbagai pengamatan sekaligus serta melibatkan proses kognitif.⁸⁹

Apabila dikaitkan dengan penelitian ini maka penggunaan *treatment* dapat menjadikan seseorang belajar bagaimana melakukan interaksi sosial dengan cara beradaptasi melalui tingkah laku orang lain (model), bekerja sama serta berinteraksi dengan orang lain, sehingga dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial kearah yang lebih baik, hal ini sangat penting dilakukan karena manusia dikodratkan untuk hidup bermasyarakat dan selalu berusaha berinteraksi dengan orang lain. Penggunaan skenario dalam *treatment* hanyalah sebagai perantara dalam meningkatkan interaksi sosial siswa.⁹⁰

Peneliti melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan *treatment* dengan tiga kali pertemuan untuk membahas permasalahan masing-masing anggota kelompok. Kemudian peneliti melakukan posttest dengan tujuan untuk mengukur

⁸⁹ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2015, h. 160.

⁹⁰ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2015, h. 183.

tingkat interaksi sosial siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan *treatment*.

Hasil penyebaran angket kepada sampel menyatakan bahwa terdapat peningkatan interaksi sosial siswa. Berdasarkan hasil penyebaran angket menunjukkan bahwa adanya peningkatan interaksi sosial pada *Posttest* dari 15 ke 40 atau sebesar 25%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil adanya peningkatan interaksi sosial secara signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan penerapan permainan *Treasure Hunter*.

Perubahan perilaku siswa juga dapat dilihat dalam aktivitas kesehariannya dilingkungan sekolah, siswa telah mampu melaksanakan interaksi sosial yang sehat dan efektif dengan teman sebaya, siswa telah mampu bekerjasama dengan siapapun, siswa telah mampu berorientasi umum, memiliki rasa simpati, empati dan toleransi yang baik serta telah mampu berkomunikasi secara verbal dan non-verbal.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dan dari hasil uji hipotesis, terdapat perbedaan sebelum dan setelah diberikannya layanan bimbingan kelompok dengan *treatment* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa MAS Al-Manar Aceh Besar.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian tentang Peningkatan Interaksi Sosial Melalui Permainan *Treasure Hunter* di MAS Al-Manar dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan test statistik dari uji Wilcoxon diperoleh Zhitung bernilai negatif -3,727 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_a Diterima. Artinya Adanya peningkatan interaksi sosial secara signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan penerapan permainan *Treasure Hunter*.
- 2) Hasil rata-rata pembelajaran siswa mengalami peningkatan nilai dari sebelumnya rendah menjadi tinggi. Hal ini didukung oleh Teori Bellanca yang menyatakan permainan *Treasure Hunter* merupakan suatu metode yang bertujuan untuk menemukan objek-objek yang mewakili konsep-konsep dalam pembelajaran. Kecerdasan yang terlibat dalam penerapan permainan *Treasure Hunter* adalah verbal (linguistik), visual (spasial), dan interpersonal.

B. Saran

Berdasarkan permasalahan yang diangkat, maka dari itu peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini penulis hanya meneliti diruang lingkup MAS Pesantren Modern Al-Manar, peneliti menyarankan agar mahasiswa kedepannya meneliti keranah lebih luas lagi, misal pada jenjang SMP.
2. Selanjutnya penulis memberi saran penelitian kepada peneliti selanjutnya agar kedepannya untuk meneruskan penelitian ini supaya lebih mendalam, sehingga bermanfaat dan dapat dipakai ke semua bukan hanya pada jenjang pendidikan siswa tetapi juga tingkat instansi lainnya serta masyarakat.
3. Saran selanjutnya agar peneliti kedepannya mengembangkan dan menambahkan media pembelajaran lainnya yang mempeningkatani interaksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus M. Hardjana, *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal*. Yogyakarta: Kanisius, 2003
- Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997
- Ahyar, H., & Juliana Sukmana, D., *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif Seri Buku Hasil Penelitian View project Seri Buku Ajar View project*, project, <https://www.researchgate.net/publication/340021548>. 2020.
- Aini, Ela Nur, *Interaksi Sosial Dalam Novel Suraya Karya Nafi'ah Al Ma'rab*, Journal UNESA, Surabaya, 2018.
- Al-Manar, 2023, *Sejarah Pesantren Modern Al-Manar*, <https://almanar.ponpes.id/sejarah-pesantren-modern-al-manar/>, diakses 10 Mei 2023.
- Alyusi, S. D, *Media Sosial : Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*. Jakarta: Kencana, 2016
- Ansori, M, *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi 2*, Airlangga University, Press, 2020.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pres, 2011.
- Bellanca, James. 200+ *Active Learning Strategies and Projects or Engaging Students' Multiple Intellegences Second Edition*. California: Corwin press. 2011.
- Blumer, Herbert, *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. Prentice Hall, Inggris, 1969.
- Boner, Hubert., *Social Psychology: an Interdisciplinary Approach*, American Bookm, New York, 1953.
- Budiamin, Amin, dan Setiawati. *Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: DJPI, 2009. Development, 1992.
- Bungin, M. Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana, 2017
- Cohen, J. *Measuring and improving school climate: A pro-social strategy that recognizes, educates and supports the whole child and the whole school community*. The handbook of prosocial education, 226-249, 2012.
- Duarte, R., Escario, J.-J., & Sanagustín, M.-V. 2015. *The influence of the family, the school, and the group on the environmental attitudes of European students*. Environmental Education Research, 23(1), 23–42

- Emzir. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Rajawali. Jakarta, 2011
- Eva Latipah, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, PT Pustaka Insan Madani, Yogyakarta, 2012.
- Geldard, Katryn, dan David Geldard. “*Keterampilan Praktik Konseling Pendekatan Integrative.*” Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011.
- Gerungan, *Psikologi Sosial*, PT. Refika aditama, Bandung, 2010.
- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. 25. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang
- Gillin, J.L dan J.P. Gillin., *Cultural Sociology*, The Me Millan Co., New York, 1954.
- Goffman, Erving, *The Presentation of Seelf in Everyday Life*, Erlangga, Jakarta, 1959.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara. 2004.
- Hartinah, Siti. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama, 2009.
- Kholifah, Risa. *Peningkatan Permainan Treasure Hunter Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di Ra Al-Amanah Bandar Lampung*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2022.
- Kim, Dong Won & Yao, Jing Tao. 2010. *A Treasure Hunter Model for InquiryBased Learning in the Development of a Webbased Learning Support System*. Journal of Universal Computer Science 16: 1853- 1881).
- Lubis, Namora Lumangga. “*Memahami Dasar-dasar Konseling Dalam Teori dan Praktik,*” 92. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT. Rajagrafindo Persada: Jakarta, 2015
- Masrukin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Mibarda Ppublishing dan Media ilmu press,. Kudus, 2015
- Miyer E. Wellnes, *The Cormesthone Of The Prossin*. Jurnal Of Counseling And
- Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, DIVA Press, Jogjakarta, 2014.
- Munir, Samsul. *Bimbingan dan Konseling Islam*. Jakarta : Amzah. 2010.
- Narce. *Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Kabente Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Purnama Desa Liwulompona*

Kabupaten Buton Tengah. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Pg-Paud. 2022

- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2007
- Nuha, U. (2018). *Permainan Treasure Hunter sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 7(2), 256-277.
- Padil, Moh dan Supriyatno, Triyono. *Sosiologi Pendidikan*. Malang: UIN Maliki Press, 2010
- Prayitno dan Erman Amti. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Rineka Cipta, 2004.
- Prayitno. *Konseling Profesional Yang Berhasil; Layanan dan Kegiatan Pendukung*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Putri, P. P., Sumardi, S., & Mulyadi, S. (2020). *Peningkatan Permainan Treasure Hunter terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 118-130.
- Rakhmat, Jalaludin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Roesdakarya, 2005.
- Rohani. 2016. *Mengoptimalkan perkembangan kognitif melalui bermain*. *Jurnal penelitian vol iv no2*.
- Salim. Syahrums. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Cipta. Pustaka, 2012
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali. Pers, 2015
- Simmel, G, *Georg Simmel On Individuality And Social Forms*. Levine, D, N (Ed.), The University of Chicago Press, Chicago & London, 1971.
- Soekanto, Soerjono, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Rajawali Press., Jakarta, 2007.
- Sofyan, Willis. *Konseling Individual, Teori, dan Praktek*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet, 2019
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet, 2016.
- Sukitman, Tri. *Panduan Lengkap dan Aplikatif Bimbingan Konseling Berbasis Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Diva Press, 2015.

Sulastri, A., & Wasidi, W. (2019). *Implementation Of Methode Treasure Hunter To Improve The Cooperation Of Student And Learning Outcomes (Studies In Civic Education Subjects In Junior Base School Bengkulu Utara)*. Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 9(2), 77-85.

Supriyono, dan Mulawarman. *Keterampilan Dasar Konseling*, Unnes: FIP, 2006.

Suranto, Komunikasi Interpersonal. Yogyakarta: PT. Graha Ilmu, 2011

Surya, Mohamad. *Dasar-dasar Konseling Pendidikan*. Bandung: Bhakti Winaya. 1994.

Tohirin. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.

Weber, Max, *From Max Weber: Essays in Sociology*, yang diterbitkan oleh Oxford University Press, 1946.

Yusuf, Syamsu, dan Achmad Juntika Nurihsan. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Remaja Roesdakarya, 2014.



Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-5408/Un.08/FTK.1/TL.00/04/2023
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Pimpinan MA Swasta Pesantren Modern Al-Manar
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **PUTRI AISYARA / 180213064**
Semester/Jurusan : / Bimbingan Konseling
Alamat sekarang : Gampoeng Ladong Kec. Masjid Raya Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Peningkatan Interaksi Sosial Melalui Permainan Treasure Modern Al-Manar**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 12 April 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 20 Mei 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH ALIYAH SWASTA AL-MANAR
KECAMATAN KRUENG BARONA JAYA
NSM : 131211060009 | NPSN : 10114252
Jln. Blang Bintang Lama | Gampong Lampermai | KodePos : 23371
| Email : masalmanar2004@gmail.com
ACEH BESAR

Nomor : Ma.01.048/254/V/2023
Lamp. : -
Hal : Telah Melakukan Penelitian
Aceh Besar, 22 Mei 2023

KepadaYth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
UIN Ar-Raniry, Banda Aceh
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sehubungan dengan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Nomor : B-5408/Un.08/FTK.1/TL.00/04/2023 tanggal 12 April 2023, perihal Izin Melakukan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat sebagai berikut :

Nama : Putri Aisyara
NIM : 180213064
Prodi / Jurusan : Bimbingan Konseling

Benar yang namanya tersebut diatas telah Melakukan Penelitian/Mengumpulkan Data yang dibutuhkan dalam rangka memenuhi persyaratan bahan penulisan Skripsi dengan judul :
" Peningkatan Interaksi Sosial Melalui Permainan Treasure Modern Al-Manar".

Demikianlah surat ini kami buat, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb



Lampiran 4 : Kuesioner

Kuesioner *Pretest-Posttest* Peserta Didik Mas Pesantren Modern Al-Manar

Nama:

Jenis Kelamin:

Kelas:

A. Pengertian Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Pengumpulan data harus ditangani secara serius agar diperoleh hasil yang sesuai dengan kegunaannya Instrumen yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini berupa tes (*pretest* dan *posttest*) yang berisi butir-butir pertanyaan (Sugiyono, 2019).

1. *Pretest* pada penelitian ini yaitu penilaian interaksi sosial yang termasuk kedalam kategori instrumen tes berbentuk soal multiple choice atau pilihan ganda yang mana setiap soal dibuat untuk mengukur ketercapaian salah satu indikator berpikir kreatif.
2. Pada penelitian ini *posttest* bertujuan untuk mengetahui ketercapaian kemampuan interaksi sosial peserta didik setelah diterapkan perlakuan. Selain itu dapat diketahui peningkatan pembelajaran dengan membandingkan *pretest* dan *posttest*. Instrumen tes berbentuk soal *multiple choice* atau pilihan ganda.

B. Petunjuk Pengisian

1. Mengisi Biodata
2. Berikan tanda (√) pada alternatif jawaban pada kolom YA atau TIDAK
3. Jawaban Anda akan kami rahasiakan, untuk itu jawablah dengan sungguh-sungguh

VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	NO	PERNYATAAN	YA	TIDAK
Interaksi Sosial	Kontak Sosial	1. Orientasi Umum	1	Saya seorang yang mudah bergaul		
			2	Saya memiliki hubungan yang baik dengan teman baru		
			3	Saya tidak suka pilih-pilih teman		
			4	Saya memiliki kriteria khusus dalam memilih teman		
			5	Saya memiliki teman yang banyak		
			6	Saya lebih suka menghabiskan waktu bersama teman		
			7	Saya sering menghabiskan waktu dengan mengobrol bersama teman		
			8	Orang tua saya sangat mendukung dalam hal mencari teman		
		2. Kerja Sama	9	Belajar kelompok merupakan hal yang saya sukai		

			10	Saya mampu bekerja sama dengan teman sekelas dalam membersihkan kelas		
			11	Saya berperan aktif dalam kegiatan kerja kelompok di sekolah		
			12	Saya lebih menyukai belajar kelompok dibandingkan belajar sendiri		
			13	Saya selalu menghargai saran dari kelompok		
			14	Saya suka membantu teman kelompok belajar		
			15	Saya selalu mendorong teman untuk berperan aktif dalam kegiatan kelompok		
			16	Saya selalu memberi kesempatan teman kelompok untuk mengungkapkan pendapat		
		3. Simpati dan Empati	17	Saya suka menolong orang yang sedang membutuhkan pertolongan		
			18	Saya seorang yang tidak dapat		

				berdiam diri ketika teman sedang dalam kesulitan		
			19	Saya selalu memberi dukungan dan semangat terhadap teman yang sedang dalam kesulitan		
			20	Saya mendengar curhatan teman yang sedang dalam kesulitan		
			21	Saya selalu menawarkan diri untuk memberikan pertolongan pada teman yang mengalami kesulitan		
			22	Saya mengajak teman saya berpergian untuk menghilangkan beban pikirannya		
			23	Saya ikut merasakan kesulitan yang teman saya rasakan		
			24	Saya selalu ada ketika teman membutuhkan		
			25	Saya merasa senang jika teman bercerita permasalahan yang dihadapinya		
		4. Toleransi	26	Saya dapat berteman		

				dengan yang berbeda keyakinan		
			27	Saya bersikap toleransi kepada teman yang berbeda keyakinan		
			28	Saya pernah dibully		
			29	Saya pernah membully		
			30	Dilingkungan pertemanan saya tindakan semena-mena sering dilakukan oleh kakak kelas		
			31	Saya memiliki rasa hormat kepada teman lebih tua atau muda		
			32	Senior yang lebih tua menyayangi dan membimbing juniornya		
			33	Junior yang lebih muda patuh terhadap peraturan sekolah dan menerima bimbingan senior		
	Komunikasi	5. Komunikasi Verbal	34	Saya lebih suka berbicara daripada mendengarkan		
			35	ketika bersama teman yang lebih tua atau muda, anda		

				berani memulai pembicaraan		
			36	Saya mudah memulai pembicaraan saat bersama teman		
			37	Sikap berbicara saya sopan dengan teman yang lebih tua atau muda		
			38	Sikap berbicara saya lemah lembut dengan teman yang lebih tua atau muda		
			39	Saya suka bergosip		
			40	Pendapat saya buruk terhadap orang yang suka bergosip		
			41	Pendapat saya baik terhadap orang yang suka bergosip		
		6. Komunikasi Non Verbal	42	Saya suka menggunakan media sosial untuk berinteraksi saat liburan		
			43	Sejak kapan saya mulai aktif menggunakan media sosial saat liburan		
			44	Saya suka menggunakan media sosial untuk berinteraksi saat liburan		
			45	Saya banyak menggunakan		

				jenis media sosial untuk berinteraksi		
			46	Saya bergabung dengan grup leting/ alumni di media sosial untuk berinteraksi		
			47	Saya mempunyai teman kakak/ adik dan seleting di media sosial		
			48	Saya mempunyai teman alumni leting di media sosial		
			49	Saya berteman dengan ustad/ ustazah di media sosial		
			50	Bermedia sosial saat liburan memiliki manfaat untuk meningkatkan interaksi sosial		



Lampiran 5 : Judgement Instrumen

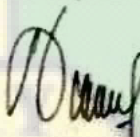
HASIL JUDGMENT INSTRUMENT I

Instrument : Angket Permainan treasure hunter
Nama : Purni Arsyah
Nim : 1802 12024

PERTIMBANGAN	SARAN / REKOMENTASI / REVISI
Bahasa	Baik
Konstruksi	Baik
Isi	Baik

Banda Aceh, 17 April 2023

Pembimbing Instrumen


(Nuzliah, M. Pd)

Lampiran 6 : RPL



PEMERINTAH ACEH BESAR
DINAS KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH ALIYAH SWASTA AL-MANAR
 Jl. Blang Bintang Lama. Gampong Lampermai. Kec Aceh Besar
 Tlp. (0852) 96190093 Email: pesantrenalmanar@gmail.com
 Website: <https://almanar.ponpes.id/madrasah-aliyah/>

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
 BIMBINGAN KELOMPOK
 SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2023/2024

A	Komponen Layanan		Layanan Dasar
B.	Bidang Layanan		Pribadi dan Sosial
C.	Fungsi Layanan		Pemahaman dan Pencegahan
D	Tujuan		Peserta didik/konseli dapat mengurangi perilaku agresif dengan baik melalui bimbingan kelompok dan media yang diterapkan.
E.	Topik		Manusia sebagai makhluk sosial
F.	Sasaran Layanan		Siswa
G	Metode dan Teknik		Belajar dan bermain
H	Waktu		1 x 45 Menit
	Tanggal Pelaksanaan		Senin, 06 Maret 2023
J	Media/Alat		<i>Treasure hunter</i>
K	Sumber Bacaan		- https://www.dosenpendidikan.co.id/manusia-sebagai-makhluk-sosial - https://gramedia.com/literasi/pengertian-dan-contoh-manusia-sebagai-makhluk-sosial/ .
L.	Uraian Kegiatan		
	1	Tahap Awal	
	•	a.	Pernyataan Tujuan
			<ul style="list-style-type: none"> - Guru Bk/Konselor menyampaikan salam - Guru BK/Konselor menyampaikan tujuan layanan yang meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotor yang diperoleh dalam permainan

				<i>treasure hunter</i> yang akan dilaksanakan
	b.	Pembentukan Kelompok (penjelasan tentang langkah kegiatan kelompok)		- Guru Bk/Konselor menjelaskan langkah-langkah kegiatan, tugas, dan tanggung jawab masing-masing siswa dalam kelompok dan saat bermain <i>treasure hunter</i> .
	c.	Mengarahkan Kegiatan (Konsolidasi)		- Guru Bk/Konselor memberi penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan dalam permainan <i>treasure hunter</i> secara operasional
	2	Tahap Peralihan (Transisi)		
	•	- Guru BK/Konselor memastikan Kalau ada siswa yang belum mengerti dan memberikan penjelasan (<i>Storming</i>)	A.	Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk melaksanakan media permainan <i>treasure hunter</i> .
	B.		Guru BK/Konselor memberi kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk bertanya tentang tugas-tugas yang belum mereka pahami dalam bermain <i>treasure hunter</i>	
	C.		Guru BK/Konselor menjelaskan kembali secara singkat tentang tugas dan tanggung jawab anggota dalam bermain <i>treasure hunter</i> .	
	-	Guru BK/Konselor menyiapkan siswa untuk melakukan komitmen tentang kegiatan yang akan dilakukannya (<i>Norming</i>)	A.	Guru Bk/Konselor menanyakan kesiapan para anggota kelompok untuk bermain <i>treasure hunter</i> .
	B.		Setelah semua anggota menyatakan siap, selanjutnya Guru BK/Konselor akan memulai permainan <i>treasure hunter</i>	
	3	Tahap Inti/Kerja		

	a.	<i>Eksperientasi</i> (proses/kegiatan yang dialami peserta didik dalam suatu kegiatan bimbingan berdasarkan teknis tertentu)		Guru BK/Konselor memastikan keselarasan antara tujuan yang akan dicapai, metode yang dipilih dengan materi dalam permainan <i>treasure hunter</i>
	b.	Refleksi (pengungkapan perasaan, pemikiran, dan pengalaman tentang apa yang dilakukan dalam kegiatan bimbingan	1.	Refleksi Identifikasi. Guru BK/Konselor mengidentifikasi respon anggota kelompok melalui pertanyaan yang mengungkap pengalaman anggota tentang apa yang terjadi pada saat bermain <i>treasure hunter</i> (<i>what happened</i>). Pertanyaan pada refleksi identifikasi mengacu pada pengukuran pencapaian apa yang diketahui siswa setelah bermain <i>treasure hunter</i> .
			2.	Refleksi Analisis Guru BK/Konselor mengajak konseli untuk menganalisis dan memikirkan (<i>think</i>) sebab-sebab mengapa mereka menunjukkan perilaku tertentu dan apa yang akan dilakukan selanjutnya (<i>so what</i>) setelah bermain <i>treasure hunter</i> .
			3.	Refleksi Generalisasi Guru BK/Konselor mengajak peserta membuat rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku yang dianggap sebagai kelemahan dirinya (<i>plan</i>). Kemudian Guru BK/Konselor mengajukan pertanyaan tentang rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku sebagai tanda peserta didik memiliki kesadaran untuk berubah (<i>now what</i>). Contoh pertanyaan : - Rencana apa yang akan dilakukan setelah bermain <i>treasure hunter</i> dan merasakan manfaatnya? - Langkah terdekat apa yang akan dilakukan setelah bermain <i>treasure hunter</i> dan mendapatkan manfaatnya?
	Tahap Pengakhiran (Terminasi)			

	4	Menutup Kegiatan dan Tindak Lanjut	a.	Guru BK/Konselor memberikan penguatan terhadap aspek-aspek yang ditemukan oleh peserta didik dalam suatu kegiatan kelompok saat bermain <i>treasure hunter</i>
			b.	Merencanakan tindak lanjut, yaitu mengembangkan aspek kerjasama setelah bermain <i>Treasure Hunter</i> .
			c.	Akhir dari tahap ini adalah menutup kegiatan layanan dan permainan <i>treasure hunter</i> secara simpatik (<i>Framming</i>)
M	Evaluasi			
	1	Evaluasi Proses	A	Guru BK/Konselor terlibat dalam menumbuhkan antusiasme peserta didik dalam bermain <i>treasure hunter</i> .
			B.	Guru BK/Konselor membangun dinamika kelompok saat permainan <i>treasure hunter</i> berlangsung
			C.	Guru BK/Konselor memberikan penguatan dalam membuat langkah yang akan dilakukan siswa setelah kegiatan layanan dan permainan <i>treasure hunter</i> .
	2	Evaluasi Hasil	A	Mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengalaman konseli dalam bermain <i>treasure hunter</i> melalui bimbingan kelompok.
			B.	Mengamati perubahan perilaku peserta didik setelah bermain <i>treasure hunter</i> melalui bimbingan kelompok
			C.	Konseli mengisi instrumen penilaian dari Guru BK/Konselor setelah kegiatan layanan dan bermain <i>treasure hunter</i> .

Banda Aceh, 10 Mei 2023
Peneliti

Putri Aisyarah
Nim. 180213064

Lampiran 7 : Profil Umum Interaksi Sosial Siswa

Profil Interaksi Sosial Siswa MAS Al-Manar Aceh Besar

Kategori	F	%
Tinggi	18	50%
Sedang	11	31%
Rendah	7	19%
Jumlah	36	100%

Lampiran 8 : Skor Angket Awal Sebelum Sampel

No.	Nama	Nilai
1	RA	9
2	FU	6
3	AAA	5
4	RD	4
5	ZF	3
6	MAM	6
7	SH	8
8	ZB	9
9	TSH	10
10	RSS	9
11	DFZ	5
12	HB	7
13	MR	5
14	PA	6
15	AF	10
16	CUK	8
17	MTS	3
18	SAR	4
19	MFA	14
20	ZBA	45
21	KKB	38
22	MBA	41
23	GAB	13
24	HBI	43
25	SS	45
26	FA	35
27	MM	39

28	UI	36
29	AH	37
30	FN	20
31	MDI	39
32	SA	45
33	HG	40
34	MR	45
35	TA	38
36	AZ	41
37	SF	40
38	CF	16
39	AL	42
40	ML	45
41	NB	46
42	CY	37
43	KM	36
44	PO	39
45	OI	18
46	RZ	40
47	M	45
48	MG	23
49	B	41
50	IAZ	40
51	AAL	23
52	RAP	38
53	MN	41
54	Z	40
55	RW	22
56	SSL	42
57	ZH	34
58	AI	45
59	ZQTH	46
60	PG	45
61	CL	35
62	AHT	39
63	FT	36
64	FH	37
65	NAF	36
66	RAZ	33

67	WA	45
68	NH	40
69	WJ	31
70	DS	42
71	ZU	34
72	A	45
73	RAU	25
74	FUD	45
75	JI	32

Lampiran 9 : Skor Angket Pretest Interaksi Sosial Siswa

**Profil Umum Interaksi Sosial Siswa
MAS Al-Manar Aceh Besar**

Aspek	F	%	Kategori
Orientasi Umum	14	78%	Tinggi
	3	17%	Sedang
	1	6%	Rendah
Kerja Sama	13	72%	Tinggi
	4	22%	Sedang
	1	6%	Rendah
Simpati dan Empati	16	89%	Tinggi
	1	6%	Sedang
	1	6%	Rendah
Toleransi	16	89%	Tinggi
	2	11%	Sedang
	0	0%	Rendah
Komunikasi Verbal	14	78%	Tinggi
	4	22%	Sedang
	0	0%	Rendah
Komunikasi Non Verbal	15	83%	Tinggi
	3	17%	Sedang
	0	0%	Rendah

Lampiran 10 : Skor Angket *Pretest* Interaksi Sosial Siswa

**Skor Angket *Pretest* Interaksi Sosial Siswa Sebelum
di Lakukan Bimbingan Kelompok Dengan *Treatment***

No.	Nama	Skor
1	RA	7
2	FU	10
3	AAA	8
4	RD	10
5	ZF	11
6	MAM	8
7	SH	21
8	ZB	21
9	TSH	9
10	RSS	22
11	DFZ	23
12	HB	14
13	MR	29
14	PA	23
15	AF	15
16	CUK	18
17	MTS	18
18	SAR	4
Rata-rata		15

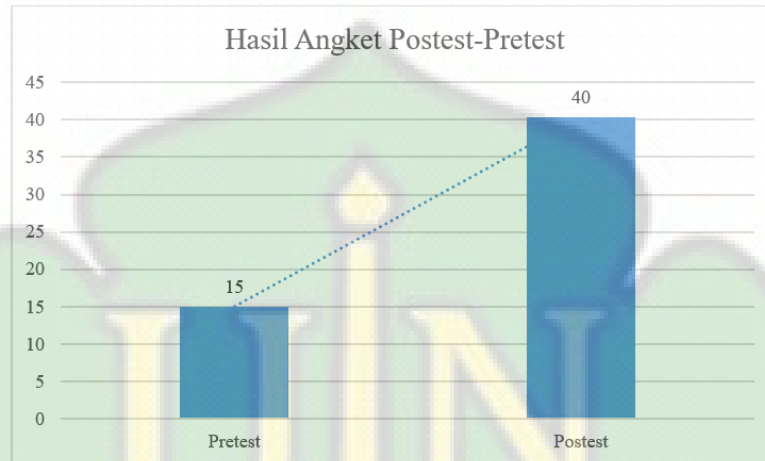
Lampiran 11 : Hasil Angket *Posttest-Pretest*

Hasil Angket *Posttest-Pretest*

No.	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Growth %
1	RA	7	34	27
2	FU	10	45	35
3	AAA	8	46	38
4	RD	10	45	35
5	ZF	11	35	24
6	MAM	8	39	31
7	SH	21	36	15
8	ZB	21	37	16
9	TSH	9	36	27
10	RSS	22	39	17
11	DFZ	23	45	22
12	HB	14	40	26
13	MR	29	45	16
14	PA	23	38	15
15	AF	15	41	26
16	CUK	18	40	22
17	MTS	18	43	25
18	SAR	4	42	38
Rata-rata		15	40	25

Lampiran 12 : Grafik Rata-Rata Angket *Post-Test*

Grafik Rata-Rata Angket *Post-Test*



Lampiran 13 : Uji Normalitas

Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Tests of Normality				
Kelompok		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	<i>Pretest</i>	0.946	18	0.366
	<i>Posttest</i>	0.933	18	0.220
*. This is a lower bound of the true significance.				
a. Lilliefors Significance Correction				

Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kelompok		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	<i>Pretest</i>	0.161	18	.200*	0.946	18	0.366
	<i>Posttest</i>	0.163	18	.200*	0.933	18	0.220

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Z Wilcoxon

Test Statistics^a

	<i>Posttest - Pretest</i>
Z	-3.727 ^b
Asymp. Sig. (2- tailed)	0.000

a. Wilcoxon Signed
Ranks Test

b. Based on negative
ranks.

Lampiran 14 : Dokumentasi



Pelaksanaan Sebelum *Treatment*



Permainan Tebak Lagu



Permainan *Evil Three*



Permainan *Strith With Hand*



Pelaksanaan Tes Akhir