

PENGEMBANGAN MEDIA *SOCIAL SKILL CARD* UNTUK MENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA

Ridwan¹, Ecep Supriatna², Wiliya Novianti³

¹ridwanrdn320@gmail.com, ²Ecep83supriatna@gmail.com, ³williya@ikipsiliwangi.ac.id

Program Studi Bimbingan dan Konseling
IKIP Siliwangi

Abstract

this research motivated by MA nurul iman sindangkerta school students who have low level of social skill who characterized by less of interaction with their surround environment. it leads to student feel uncomfortable to reveal their opinions and still appears are less concerned toward their surround friends. the aim of this development research conducted by researcher to understand the properness of social skill card game the social skill card is learning media in the form of a card which using to improve social skill through a group guidance. the data collection technique of this research is through pre-test and post-test by using social skill instrument. meanwhile, the subject of this research are the first grade of senior high school students from class A and class B with the number of students 40 people by filling in statement questioner of social skills. based on the result of this research , social skill card media is able to improve social skill students, it can be seen from the trial of pre-test and post-test from class A showed result 92% and class B showed result 89%. the conclusion of this research is social skill card game through group guidance can improve the social skill of the first grade senior high school students in MA Nurul Iman Sindangkerta.

Keywords: *students, improvement, social skills*

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa dari MA Nurul Iman Sindangkerta yang memiliki tingkat keterampilan sosial yang rendah yang ditandai dengan kurangnya interaksi dengan lingkungan disekitarnya hal ini mengakibatkan siswa merasa canggung untuk mengemukakan pendapatnya dan masih terlihat kurang peduli terhadap teman disekitarnya. Tujuan dari Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kelayakan dari permainan *social skill card* (kartu keterampilan sosial). *Social Skill Card* merupakan media pembelajaran berupa kartu yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui bimbingan kelompok. Teknik pengumpulan data ini adalah melalui *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan instrument keterampilan sosial. Adapun yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XA dan XB dengan jumlah siswa sebanyak 40 orang siswa dengan cara mengisi angket pernyataan keterampilan sosial. Berdasarkan hasil dari penelitian ini media *social skill card* mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa hal ini bisa dilihat dari hasil uji *pretest* dan *posttest* dari kelas XA dengan hasil 92% dan XB dengan hasil 89%. Simpulan pada penelitian ini adalah permainan *social skill card* melalui bimbingan kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas X di MA Nurul Iman Sindangkerta.

Kata Kunci: Siswa, peningkatan, keterampilan sosial

PENDAHULUAN

Keterampilan sosial merupakan suatu kemampuan yang penting yang harus dimiliki oleh setiap orang agar mampu berkomunikasi dengan baik dan efektif secara verbal maupun secara non verbal yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi pada saat waktu tertentu. Seseorang yang mempunyai keterampilan sosial bisa mengungkapkan apa yang dirasakan oleh dirinya baik itu dalam perasaan positif maupun perasaan negatif dalam suatu hubungan interpersonal dengan tidak melukai perasaan orang lain.

Menurut Gresham dan Elliot (1990) keterampilan sosial merupakan suatu perilaku yang dipelajari oleh seorang manusia serta diterima secara sosial dengan tujuan untuk meningkatkan komunikasi yang positif serta untuk menghindari sebuah interaksi yang negatif dengan seminimal mungkin. Yusup (2012), mengemukakan pendapatnya bahwa suatu perubahan yang terjadi secara sosial yang dialami oleh seorang remaja yang ditandai dengan suatu perubahan agar mampu mencapai kematangan dalam suatu hubungan sosial atau bisa disebut juga dengan perubahan agar mampu menyesuaikan diri dengan norma atau aturan yang telah diberlakukan dalam suatu kelompok tertentu.

Goleman (1999) menyatakan untuk mendapatkan sebuah puncak prestasi, keterampilan sosial atau disebut dengan *social skills* mempunyai makna yang inti. Yang dimaksud dengan makna inti disini adalah dengan adanya suatu kemampuan atau bisa disebut juga dengan kepintaran seorang individu yang berupa sebuah seni untuk menangani emosi orang lain serta menggugah respon dari orang lain, sehingga selanjutnya akan terjalin hubungan sosial yang baik. Supriatna (2021) dalam disertasinya yang mengembangkan instrument untuk keterampilan sosial remaja yang terdiri dari tujuh aspek yaitu, aspek komunikasi, aspek bekerja sama, aspek asertif, aspek tanggung jawab, aspek empati dan aspek kontrol diri. Dari ketujuh aspek tersebut harus dimiliki oleh peserta didik kelas X di MA Nurul Iman Sindangkerta. Keterampilan sosial ini sangat dibutuhkan untuk dapat menciptakan suatu hubungan dengan baik antara individu maupun dengan lingkungan keluarga, dengan teman maupun dengan lingkungan sosial yang lainnya. Selain itu keterampilan sosial dibutuhkan supaya individu mampu berinteraksi untuk menjadi lebih percaya diri kemudian untuk dapat diterima dengan baik di lingkungan sekitar. Tujuan dari keterampilan sosial adalah untuk mempersiapkan agar siswa mampu menghadapi dunia profesi dalam kehidupan sosial, selain itu untuk dapat melatih siswa agar mereka dapat memiliki etika sopan dan santun baik terhadap teman

sebayanya, terhadap guru dan orang tua. Kemudian agar berkembangnya keterampilan sosial pada siswa untuk menjadi lebih baik lebih kreatif dan inovatif serta diharapkan siswa memiliki jiwa sosial yang tinggi.

Menurut (kustandi dan sudjipto 2011) Media merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membangun suatu kondisi dimana agar siswa mempunyai kemampuan untuk memperoleh sebuah pengetahuan dan keterampilan serta sikap yang baik. Sedangkan menurut Adam & Taufik (2015) menuliskan bahwa sebuah media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang berupa fisik atau teknis dalam suatu proses pembelajaran untuk membantu agar mempermudah bagi guru dalam menyampaikan suatu materi yang bertujuan agar siswa mampu menguasai materi tersebut sesuai dengan tujuan dari pembelajaran. Media merupakan sebuah alat bantu bagi guru agar mampu berinteraksi dengan siswa secara langsung melalui suatu proses pembelajaran untuk mengkondisikan agar siswa mampu belajar secara optimal dan tidak membosankan.

Berangkat dari permasalahan yang ada di MA Nurul Iman sindangkerta masih ada peserta didik yang mempunyai keterampilan sosial yang rendah terutama pada kelas X. peserta didik masih terlihat malu-malu dan masih terlihat sedang belajar untuk mengenali dan beradaptasi baik dengan teman disekitarnya maupun dengan lingkungannya. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 09 Desember 2021 dengan melakukan observasi terhadap siswa kelas X. dari hasil penelitian masih terlihat ada siswa yang memiliki keterampilan sosial yang rendah contohnya masih malu dalam berinteraksi dengan temannya, masih merasa canggung dalam mengemukakan pendapatnya dan masih terlihat kurang peduli terhadap teman disekitarnya. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti untuk itu peneliti tertarik untuk menciptakan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa terutama pada kelas X. disini peneliti mencoba mengembangkan media permainan berupa kartu keterampilan sosial atau juga disebut dengan permainan *social skill card*.

khairunisak (2015) berpendapat media kartu merupakan suatu alat bantu sebagai media pembelajaran dimana pada kartu tersebut berisi sebuah gambar – gambar serta kata-kata dan sebuah soal maupun berisi sebuah konsep sebagai suatu pengingat atau sebuah penuntun bagi siswa atau peserta didik terkait dengan materi yang sedang

dipelajari pada saat kegiatan pembelajaran atau yang sedang disampaikan untuk sebuah media kartu yang dibuat bisa disesuaikan tergantung dengan kebutuhan dilapangan.

Social skill card merupakan sebuah media pembelajaran berupa kartu kombinasi dengan gambar dan kata-kata keterangan yang terletak diatas gambar maupun dibawah gambar. Gutierrez (2014) mengemukakan bahwa dari sekian ragam jenis media permainan, media kartu merupakan suatu permainan yang paling tepat serta bermanfaat sebagai media atau alat bantu yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan suatu pembelajaran yang efektif bagi peserta didik atau siswa. Dengan menggunakan sebuah media permainan kartu yang mampu memberikan hasil yang baik bagi siswa dimana siswa tersebut mengalami sebuah perubahan atau mendapatkan peningkatan dari nilai prestasi dibandingkan dengan cara menggunakan metode secara konvensional.

Gambar yang terdapat dalam *social skill card* dapat menjadi penuntun siswa untuk memahami isi materi dari keterampilan sosial. Kelebihan pada media *social skill card* adanya berbagai variasi gambar, interaksi sosial dan jenis tulisan yang menarik yang terdapat pada kartu agar siswa menjadi merasa senang dan tidak merasa jenuh dalam mempelajari materi tentang keterampilan sosial. Proses interaksi sosial yang terjadi pada saat permainan *social skill card* diantaranya terdapat guru dengan siswa maupun antar siswa lainnya. Peran guru sebagai pendamping serta fasilitator dalam kegiatan pembelajaran melalui bimbingan kelompok.

METODE

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*reseach and development*) R&D. Sukmadinata (2008) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu jenis penelitian dimana harus bisa menghasilkan atau menciptakan sebuah produk kemudian untuk produk yang telah diciptakan diuji ke efektifannya. Produk yang telah diciptakan bisa berbentuk sebuah software, ataupun bisa juga berbentuk sebuah hardware contohnya seperti modul pembelajaran, buku paket atau program pembelajaran dan bisa juga sebuah media pembelajaran atau alat bantu untuk proses belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk terbaru atau menyempurnakan sebuah produk yang sudah ada. Pada penelitian ini bertujuan untuk ujicoba sebuah media pembelajaran yang telah diciptakan yaitu berupa kartu keterampilan sosial (*social skill card*) untuk membantu meningkatkan keterampilan sosial

pada siswa. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini melibatkan siswa dari kelas A dan kelas B sebanyak 40 orang yang masing-masing diambil dari setiap kelas dengan jumlah 20 orang siswa dari MA Nurul Iman Sindangkerta Kabupaten Bandung Barat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada uji *pre-test* dan *post-test* melibatkan siswa dari 2 kelas XA dan kelas XB dari masing-masing kelas diambil 20 orang siswa untuk uji coba produk *social skill card* jumlah total siswa terdiri dari 40 orang siswa. Dari 40 orang siswa tersebut dibagi ke dalam 2 kelompok, untuk kelas XA diberi nama kelompok eksperimen dan dari kelas XB diberi nama kelas kontrol untuk selanjutnya dilakukan uji dengan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur ada atau tidaknya peningkatan keterampilan sosial pada siswa.

Berdasarkan hasil uji *pre-test* dan uji *post-test* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen (XA) sebelum menggunakan media *social skill card* hasil *pre test* menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 67% kemudian setelah menggunakan media *social skill card* nilai rata-rata keterampilan sosial siswa kelas (X A) dari MA Nurul Iman sindangkerta meningkat menjadi 92%.

Berdasarkan hasil uji *pre-test* dan *post-test* yang dilaksanakan pada kelas kontrol hasil dari uji *pre-test* tingkat keterampilan siswa kelas (XB) hanya 66% kemudian setelah melaksanakan layanan bimbingan menggunakan media *social skill card* tingkat keterampilan sosial siswa kelas (XB) menjadi meningkat dengan nilai rata-rata 89%.

Pembahasan

Tests of Normality

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.	
Ngain	Kelas Eksperimen	.174	20	.115	.919	20	.094
	Kelas Kontrol	.141	20	.200*	.904	20	.049

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji test of normality dengan menggunakan IBM SPSS dapat dilihat lihat pada tabel diatas dengan penjelasan dibawah ini :

- a. Jika nilai pada signifikasi $>0,05$ maka nilai pada residual dapat dikatakan berdistribusi normal.
- b. Sedangkan jika nilai signifikasi $< 0,05$, maka nilai pada residual dapat dikatakan tidak berdistribusi dengan normal.

Setelah dilaksanakan uji tests of normality dan hasilnya berdistribusi dengan normal maka untuk Langkah selanjutnya dilakukan uji *T-Test* dengan menggunakan *mann-whitney U* untuk mengetahui perubahan yang terjadi kepada siswa setelah dilaksanakan bimbingan dengan menggunakan media social skill card. Adapun hasil dari uji- test statistics dengan menggunakan *mann-whitney U* adalah sebagai berikut :

Test Statistics^a

	Ngain
Mann-Whitney U	67.000
Wilcoxon W	277.000
Z	-3.601
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

a. Grouping Variable: kelompok

b. Not corrected for ties.

Berdasarkan uji tes menggunakan IBM Statistics dasar pengambilan keputusan dari uji non parametrik Man whitney adalah sebagai berikut :

- a. Jika nilai asymp sig. $<0,05$ maka hipotesis diterima (ada peningkatan kemampuan keterampilan sosial pada siswa)
- b. Jika nilai asymp sig $>0,05$, maka hipotesis ditolak (tidak ada peningkatan kemampuan keterampilan sosial siswa).

SIMPULAN

Keterampilan sosial adalah suatu perilaku yang sangat penting bagi seorang manusia untuk dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Seseorang yang mempunyai keterampilan sosial yang baik akan mampu beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Untuk dapat memiliki keterampilan sosial yang baik maka harus dilatih lalu dipraktikan pada kehidupan sehari-hari baik dilingkungan sekolah maupun dilingkungan masyarakat.

Untuk melatih keterampilan sosial pada siswa diperlukan sebuah media *social skill card* (kartu keterampilan sosial) sebagai alat bantu untuk melatih keterampilan sosial siswa agar menjadi lebih baik lagi. Berdasarkan hasil uji *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan media *social skill card* dapat meningkatkan keterampilan sosial bagi siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan uji test menggunakan IBM statistict dengan hasil nilai asymp sig. <0,05 yang artinya ada peningkatan kemampuan keterampilan sosial pada siswa.

REFERENSI

- Adam, Steffi, dan Syastra, Taufik, Muhammad. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. CBIS Journal. Volume 32 No 2: 2337-8794
- Goleman, D. (1999). Emosional Intelligence. PT. Gramedia Pustaka Utama
- Gresham, F. M., & Elliott, S. N. (1990). Social skills rating system. American Guidance Service, 17, 392.
- Gutierrez, Arnel F. 2014. Development and Effectiveness of an Educational Card Game as Supplementary Material in Understanding Selected Topics in Biology. CBE-Life Sciences Education. Volume 13; 76-82.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Khairunnisak.2015. Penggunaan Media Kartu Kuartet Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh, Banda Aceh. Jurnal Pencerahan. Volume 9. Nomor 2; 66-82.
- Supriatna, E., Hanurawan, F., Rahmawati, H., & Eva, N. (2021). Developing Instruments for Adolescent Social Skills. *Dialogos*, 25(2), 450-459. <https://doi.org/10.4025/dialogos.v25i2.168>.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.