



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 6319-6330

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Media *Puzzle* Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di
Kelurahan Sawah Padang Aua Kuniang Kota Payakumbuh

Aldila Rani^{1✉}, Alfi Rahmi², Fadhilla Yusri³, Muhiddinur Kamal⁴

Program Studi Bimbingan Dan Konseling, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan,
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi

Email: aldilarani09@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena adanya remaja merasa kurang bisa berinteraksi didalam lingkungan karena bergaul dengan teman yang itu-itu saja, tidak mementingkan tanggung jawabnya sebagai pelajar, dan lebih senang bermain handphonenya dari pada bermain dengan teman-temannya. Metode penelitian yang dilakukan adalah *Pre Eksperimen* model *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah remaja di kelurahan Sawah Padang Aua Kuniang yang berjumlah 40 orang dan jumlah 10 orang yang diambil dengan menggunakan teknik *random sampling*. Instrumen penelitian ini adalah kuesioner atau angket. Data diolah dengan menggunakan skala *likert*. Data diolah dengan program *Statistical Product and Service Solutin* (SPSS) versi 25, serta teknik analisis data menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian yang telah diketahui dari hasil nilai uji *Z (wilcoxon)* menunjukkan perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dari hasil perhitungan uji *wilcoxon* diperoleh signifikan *p-value* sebesar 0,005. Berdasarkan ketentuan yang berlaku. Diketahui hasil uji *Wilcoxon sig p-value* sebesar $0,005 < \alpha$ ($\alpha = 0,05$) yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Dari hasil perhitungan uji *wilcoxon* dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial berpengaruh setelah diberikan perlakuan yaitu dengan Media *Puzzle* Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Kelurahan Sawah Padang Aua Kuniang Kota Payakumbuh.

Kata kunci : *Media Puzzle, Bimbingan Kelompok, Interaksi Sosial*

Abstract

This research is motivated by the phenomenon of teenagers feeling less able to interact in the environment because they hang out with the same friends, do not prioritize their responsibilities as students, and prefer playing with their cellphones rather than playing with their friends. The research method used was Pre-Experimental One Group Pretest Posttest Design model. The population of this study was teenagers in the Sawah Padang Aua Kuniang sub-district, totaling 40 people and 10 people were taken using random sampling techniques. The instrument of this research is a questionnaire or questionnaire. Data was processed using a Likert scale. Data were processed using the Statistical Product and Service Solution (SPSS) version 25 program, and data analysis techniques used the Wilcoxon test. The research results are known from the results of the Z (Wilcoxon) test value showing the difference between the pretest and posttest values. From the results of the Wilcoxon test calculations, a significant p-value of 0.005 was obtained. Based on applicable provisions. It is known that the Wilcoxon test result has a sig p-value of $0.005 < \alpha$ ($\alpha = 0.05$), which means that H_a is accepted and H_o is rejected. From the results of the Wilcoxon test calculations, it can be concluded that social interaction has an effect after being given treatment, namely with Puzzle Media in Group Guidance on Adolescent Social Interaction in Sawah Padang Aua Kuniang Village, Payakumbuh City.

Keywords: Puzzle Media, Group Guidance, Social Interaction

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk individu yang memiliki perbedaan antara satu dengan yang lainnya, maka manusia harus menjadi makhluk sosial agar mampu berinteraksi dengan sesama. Dalam berinteraksi manusia diharapkan berkomunikasi yang baik, salah satu bentuk komunikasi yang baik adalah dengan menggunakan tata krama dan bahasa yang tidak menyinggung perasaan orang lain. firman Allah SWT dalam surat Ali Imran ayat 159 sebagai berikut :

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ ۚ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانْفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ
فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ ۚ إِنَّ
اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ

Artinya : Maka berkat rahmat Allah engkau (Muhammad) berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras dan berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekitarmu. Karena itu maafkanlah mereka dan mohonkanlah ampun untuk mereka, dan bermusyawarahlah dengan mereka dalam urusan itu.

Kemudian apabila engkau telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sungguh, Allah mencintai orang yang bertawakal.

Surat Ali Imran ayat 159 menjelaskan bahwa manusia harus berbicara lemah lembut dalam berkomunikasi agar interaksi antar sesama dapat berjalan dengan baik. Apabila manusia mampu melakukan interaksi dengan baik maka akan dapat menciptakan lingkungan yang harmonis dan rukun. Apabila seseorang individu berkata kasar kepada orang lain maka individu tersebut tidak akan diterima dilingkungannya.

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih, diaman kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya (Santosa, Slamet, 2006). Selanjutnya interaksi sosial berupa hubungan pengaruh yang tampak dalam pergaulan hidup Bersama (Mistio Mesa Fernanda, Afrizal Sano, Nurfarhanah, 2012). Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain yang saling mempengaruhi dan dapat hubungan saling timbal balik. Adapun tugas perkembangan remaja menurut Hurlock adalah mampu membina hubungan yang baik dengan anggota kelompok baik sesama jenis ataupun yang berbeda jenis. Pada usia remaja pergaulan dan interaksi sosial dengan teman sebaya bertambah luas dan kompleks dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya, termasuk pergaulan dengan sesama jenis ataupun berlain jenis (Muhammad Ali & Muhammad Asrori, 2005). Tugas perkembangan remaja selanjutnya adalah mencapai kemandirian emosional dan mengembangkan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat. Perkembangan intelektual dan emosional juga didapatkan oleh remaja dalam kelompoknya dengan berdiskusi untuk memecahkan masalah.

Remaja diharapkan memiliki interaksi sosial yang tinggi atau positif, mendukung proses perkembangan fisik dan psikologis, karena interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial. Interaksi sosial menyebabkan manusia dapat merealisasikan kehidupannya secara individual, sebab tanpa timbal balik dalam interaksi sosial maka tidak dapat merealisasikan kemungkinan-kemungkinan dan potensi-potensinya sebagai individu, yang baru diperoleh perangsang dan asuhnya didalam kehidupan berkelompok dengan manusia lainnya.

Kenyataannya pada masa remaja mereka banyak mengalami hambatan dalam interaksi sosial, karena masa remaja merupakan masa krisis identitas sehingga banyak perubahan yang dialami dalam hidupnya, tidak saja perubahan yang ada didalam dirinya, tetapi juga perubahan yang ada diluar dirinya, sebagai akibat dari perkembangan yang meliputi perkembangan fisik, psikis dan sosial. Kegagalan dalam berinteraksi sosial dapat

menyebabkan remaja bertingkah laku diluar kewajaran seperti minum-minuman keras terjerumus dalam perkara kriminal. Pada kehidupan sehari-hari remaja lebih dekat dengan teman sebaya daripada orang tua, karena remaja menginginkan teman yang mempunyai minat, sikap yang sama, sehingga banyak melakukan kegiatan bersama, dalam mengisi waktu luangnya.

Karakteristik interaksi sosial yaitu (1) kerja sama yang berarti suatu usaha bersama antara perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan, (2) akomodasi, sebagai sebagai suatu proses dimana orang perorangan saling bertentangan, kemudian saling mengadakan penyesuaian diri untuk mengatasi ketegangan-ketegangan, (3) persaingan, diartikan sebagai suatu proses dimana individu atau kelompok bersaing mencari keuntungan melalui bidang kehidupan dengan cara menarik perhatian atau mempertajam prasangka yang telah ada, tanpa mempergunakan kekerasan atau ancaman, dan (4) konflik / pertentangan, adalah suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuan dengan jalan menantang pihak lawan dengan mengancam atau mengeras (Soekanto, 2012).

Selebihnya, interaksi yang paling penting adalah interaksi remaja antar remaja. Interaksi sosial antar remaja dengan remaja lain ini menjadi sangat penting lantaran intensitasnya yang lebih banyak dibandingkan interaksi dengan masyarakat. Interaksi sosial antara remaja dengan remaja merupakan hubungan yang sering terjalin selama di lingkungan sekolah maupun masyarakat, karena para anak remaja umumnya lebih banyak berkomunikasi dengan remaja lain dalam segala kegiatan. Hal ini menuntut remaja agar dapat membina hubungan yang baik dengan remaja lain yang berbeda baik dari latar belakang keluarga, sosial, maupun ekonomi.

Interaksi sosial remaja dengan remaja lain sangat penting dimiliki agar terciptanya hubungan yang baik sesama teman. Interaksi sosial remaja dengan remaja dapat di pengaruhi pergaulan remaja di lingkungan sekolah maupun masyarakat karena dengan interaksi sosial yang baik, dapat membuat remaja mudah dalam bergaul, mendapatkan perasaan nyaman dan dapat saling bertukar informasi tentang pelajar atau hal-hal yang dibutuhkan.

Bimbingan kelompok membahas masalah individu yang menjadi anggota dalam kelompok (Betty Rahmadani, Dodi Pasila Putra, 2021). Hal yang sebenarnya dapat dilakukan untuk membantu remaja yang memiliki interaksi sosial yang rendah yaitu dengan melakukan bimbingan kelompok karena dengan membentuk sebuah kelompok dapat membentuk sebuah dinamika kelompok yang mana keadaan yang menjadi terbuka yang ditandai dengan sikap saling kerja sama, memahami berinteraksi dan tenggang rasa dengan memberikan topic yang berhubungan dengan interaksi sosial pada anak. Kegunaan dari bimbingan

kelompok yaitu memberi kesempatan yang luas untuk berpendapat, mempunyai pemahaman yang efektif, objektif tepat dan luas, menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan sendiri dan lingkungan, menyusun program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap suatu hal yang buruk dan memberikan dukungan terhadap suatu hal yang baik dan melaksanakan kegiatan yang nyata dan langsung membuahkan hasil sebagaimana apa yang mereka lakukan dikelompok. Dari kegunaan diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dapat membuat remaja lebih mempunyai kesempatan yang luas untuk berpendapat secara efektif, objektif dan tepat.

Dengan demikian, selain dapat menumbuhkan hubungan yang baik antara anggota kelompok, kemampuan berkomunikasi antar individu, pemahaman berbagai situasi dan kondisi lingkungan, juga dapat mengembangkan sikap dan tindakan nyata untuk mencapai hal yang di inginkan (Siti Hartinah, 2004). Karenanya bimbingan kelompok dalam bentuk kegiatan kelompok, diskusi kelompok dengan menggunakan media *puzzle*.

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan diyakini mampu untuk membantu meningkatkan interaksi remaja agar lebih optimal. Permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong remaja menguasai kecemasan dan konflik. Tekanan-tekanan terlepas didalam permainan, remaja dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan. Permainan memungkinkan remaja melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan terpendam. Hal ini tentunya sangat membantu tujuan bimbingan dan konseling dalam memfasilitasi pengembangan potensi kreatifitas remaja. Begitu banyak permainan yang disukai remaja saat ini yang disunakan untuk bimbingan kelompok yaitu salah satunya permainan *puzzle*.

Permainan *puzzle* adalah salah satu alat permainan edukatif yang berfungsi untuk melatih logika, motorik halus dan melatih *problem solving* atau pemecah masalah untuk mencocokkan bentuk tiap potongan *puzzle*. Dari penjelasan diatas permainan *puzzle* adalah salah satu pentuk untuk mengatasi permasalahan interaksi sosial karena dari permainan yang menyusun sebuah potongan menjadi potongan yang besar dan melakukannya berbentuk kelompok nanti akan tampak bagaimana remaja satu dengan remaja yang lainnya berinteraksi satu sama lainnya. Dengan cara itulah mengatasi remaja yang bermasalah dalam interaksinya dengan melakukan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media *puzzle*.

Fenomena yang terjadi di lapangan (Kelurahan Sawah Padang Aua Kuniang) yang diperoleh hasil wawancara dengan beberapa orang tua remaja pada tanggal 10 Agustus 2021 diperoleh data bahwa kebanyakan remaja bergaul dengan teman yang itu-itu saja atau teman satu geng, sehingga sering menimbulkan perselisihan antar kelompok atau geng,

remaja tidak memahami bagaimana cara bergaul dan bekerjasama selain dari kelompok atau gengnya tersebut, remaja sering menunjukkan egonya saja karna lebih memilih bersenang-senang dengan kelompoknya tanpa menghiraukan atau mengabaikan tanggung jawabnya sebagai pelajar, dan pada saat zaman sekarang ini remaja lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain handphone dari pada bermain dengan temannya.

Pemasalah interaksi diatas penulis Dengan adanya permasalahan interaksi sosial pada remaja, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media *Puzzle* Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Kelurahan Sawah Padang Aua Kuniang Kota Payakumbuh".

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode pendekatan kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel ini dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data, bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiono, 2015). Adapun jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 11-15 tahun atau tergolong dalam masa remaja awal, yang mana jumlah remaja yang tergolong dalam remaja awal di Kelurahan Sawah Padang Aua Kuniang Kota Payakumbuh berjumlah 20 orang. Remaja yang dipilih menjadi subjek penelitian adalah remaja yang memiliki interaksi sosial yang rendah di lingkungan sekolah maupun dilingkungan rumah. Teknik ini dilakukan bukan berdasarkan atas strata, random atau daerah. Tetapi di dasarkan atas adanya tujuan tertentu yaitu kurangnya interaksi sosial. Maka dari hasil *pretest* yang dilaksanakan di kelurahan Sawah Padang Aua Kuniang maka diambil sampel sebanyak 10 orang yang memiliki skor interaksi sosial yang rendah. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket dalam mengumpulkan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Perbandingan Profil Interaksi Sosial Sebelum dan Sesudah diberikan Perlakuan

Hasil pengukuran *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dapat diketahui melalui hasil pengolahan instrument penelitian yang penulis lakukan, hasil *pretest* dan *posttest* penelitian kelompok eksperimen tentang konsentrasi belajar remaja dapat dilihat

pada tabel tersebut:

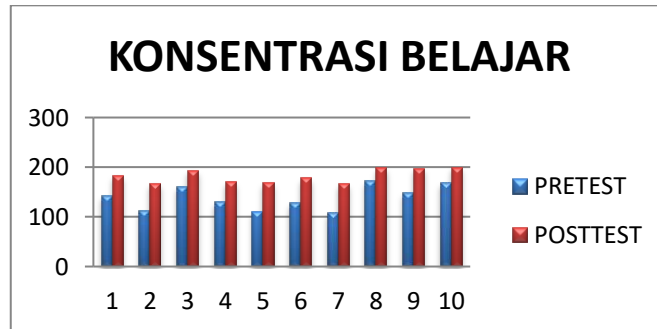
Tabel 4
 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Interaksi Sosial

No	Responden	Pretest		Posttest	
		Skor	Keterangan	Skor	Keterangan
1	MH	143	Sedang	183	Tinggi
2	SP	113	Rendah	167	Tinggi
3	AS	161	Tinggi	193	Sangat tinggi
4	HW	130	Sedang	171	Tinggi
5	FA	110	Rendah	169	Tinggi
6	KK	128	Sedang	178	Tinggi
7	DF	108	Rendah	166	Tinggi
8	DOF	172	Tinggi	199	Sangat tinggi
9	MNF	148	Sedang	198	Sangat tinggi
10	MLP	168	Tinggi	200	Sangat tinggi
Jumlah		1381		1824	
Mean		138.10		182.40	
Tertinggi		172		200	
Terendah		108		166	

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat interaksi sosial remaja kelurahan Sawah Padang Aua Kuniang tinggi setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan skor setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Sebelum diberikan perlakuan jumlah skor tingkat interaksi sosial 1381 dengan mean 138.10, sedangkan setelah diberikan perlakuan jumlah skornya menjadi 1824 dengan mean 182.40 dengan selisih dari 1381 ke 1824 adalah 443. Dalam hal ini terdapat perbedaan skor interaksi sosial remaja kelurahan Sawah Padang Aua Kuniang setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Grafik

Grafik Hasil *Pretest* Dan *Posttest* Interaksi Sosial



Dari grafik di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa layanan bimbingan kelompok dapat membuat interaksi sosial remaja kelurahan Sawah Padang Aua Kuniang, hal ini terlihat dari semakin tinggi hasil skor *posttest* yang diperoleh remaja maka semakin tinggi tingkat interaksi sosial, ini dapat dilihat dari kategori skor interaksi sosial.

B. Uji Hipotesis

Data yang telah terkumpul analisa menggunakan uji *Wilcoxon*, analisa ini menjelaskan tentang ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Hal ini sesuai dengan hipotesis yang diajukan untuk meningkatkan interaksi sosial remaja. Hasilnya ndicari dengan program spss versi 25, yaitu uji *Wilcoxon*.

Hasil dari suatu hipotesis dikatakan berhasil jika nilai Sig. (*2-tailed*) < 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* serta H_0 diterima dan H_a ditolak, dan sebaliknya apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* serta H_0 diterima dan H_a ditolak. Pengolahan data ini memakai program SPSS versi 25

Tabel 5

Uji *Wilcoxon*

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTTEST – PRETEST	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

a. POSTTEST < PRETEST

b. POSTTEST > PRETEST

c. POSTTEST = PRETEST

Tabel di atas menunjukkan bahwa *negative rank* atau selisih negatif antara hasil peningkatan Interaksi Sosial *pretest* dan *posttest* adalah 0 data artinya terdapat 0 orang remaja yang mengalami penurunan interaksi sosial *pretest* dan *posttest*. Disini terdapat 10 data positif (N) artinya terdapat peningkatan interaksi sosial, *mean of rank* sebesar 5,50 sedangkan *sum of rank* sebesar 55,00. *Ties* adalah 0 sehingga dapat dikatakan bahwa tidak terdapat nilai yang sama antara *pretest* dan *posttest*. Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan interaksi sosial

Test Statistics^a

	POSTTEST - PRETEST
Z	-2.807 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dari hasil perhitungan uji *wilcoxon* diperoleh nilai signifikansi *p-value* sebesar 0.005. Berdasarkan ketentuan yang berlaku, diketahui hasil uji *wilcoxon* Sig. *p-value* $0,005 < \alpha$ ($\alpha = 0,05$) yang artinya H_a diterima.

Berdasarkan hasil uji *wilcoxon* di atas maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dengan hipotesis yang diajukan.

H_a ditolak jika nilai probabilitas $> 0,05$ berarti tidak terdapat keefektifan layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan interaksi sosial. H_a diterima jika nilai probabilitas $< 0,05$ berarti terdapat pengaruh layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan interaksi sosial. Tingkat interaksi sosial remaja kelurahan Sawah Padang Aua Kuniang setelah diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *puzzle* di kelurahan Sawah Padang Aua Kuniang.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pengolahan data pada 10 orang sampel diketahui bahwa hasil *pretest* meannya adalah 138.10, mediannya adalah 136.50, variannya adalah 575.878 yaitu varian data yang didapat dari kelipatan standar deviasi, sedangkan nilai maximum dalam kelompok ini 172. dan nilai minimum adalah 108, standar deviasinya adalah 23.997 adalah ukuran penyebaran dari rata-rata.

Dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor kelompok *pretest* tergolong pada kategori rendah, sedang dan tinggi untuk interaksi sosial. Artinya masih terdapat beberapa hal terkait interaksi sosial yang belum dimiliki oleh remaja di kelurahan Sawah Padang Aua Kuniang dan

kaitanya dengan teori relevan adalah sesuai dengan kategori yang menyatakan bahwa interaksi sosial remaja sebelum diberi perlakuan masih banyak hal-hal mengenai masalah pada interaksi sosial remaja.

Hasil pengolahan data diketahui bahwa *posttest* dengan jumlah sampel 10 orang meannya adalah 182.40, mediannya adalah 180.50, variannya adalah 197.378, yaitu varian data yang didapat dari kelipatan standar deviasi, sedangkan nilai maximum dalam kelompok adalah 200 dan nilai minimum adalah 166 standar deviasinya 14.049 adalah ukuran penyebaran dari rata-ratanya.

Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor *posttest* tergolong pada kategori tinggi dan sangat tinggi untuk interaksi sosial. Artinya terdapat peningkatan dari beberapa hal terkait interaksi sosial yang dimiliki remaja kelurahan Sawah Padang Aua Kuniang dan sesuai dengan teori relevan yang menyatakan bahwa setelah diberi perlakuan terhadap interaksi sosial remaja akan meningkat seiring dengan perkembangan interaksi sosial pada remaja tersebut.

Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa negative *rank* atau selisih negatif antara hasil *pretest* dan *posttest* adalah 0 pada nilai N, 00 pada *mean rank* dan, 00 pada *sum of rank*. Nilai ini menunjukkan tidak adanya peningkatan atau penurunan dari nilai *pretest* dan *posttest*. Sedangkan *positif rank* atau selisih positif antara *pretest* dan *posttest*, terdapat 10 data positif (N) yang artinya ada 10 orang remaja yang mengalami peningkatan pada interaksi sosial dari nilai *pretest* dan *posttest*. *Mean rank* atau rata-rata peningkatan tersebut adalah 5,50. Sedangkan *sum of rank* adalah 55,00. *Ties* adalah kesamaan nilai *pretest* dan nilai *posttest* adalah 0 sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara *pretest* dan *posttest*. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan interaksi sosial remaja di kelurahan Sawah Padang Aua Kuniang.

Perubahan *posttest* yang mendapatkan perlakuan media permainan *puzzle* dalam bimbingan kelompok menunjukkan bahwa media permainan *puzzle* dalam bimbingan kelompok dapat membantu remaja dalam meningkatkan interaksi sosial remaja di rumah, dengan meningkatnya interaksi sosial remaja pada *posttest* eksperimen, maka media permainan *puzzle* dapat dalam bimbingan kelompok berpengaruh untuk meningkatkan interaksi sosial remaja.

Pelayanan bimbingan kelompok yaitu bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik (konseli) secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing / konselor) dan atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topic) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupan sehari-hari dan untuk perkembangan

dirinya baik sebagai individu maupun sebagai pelajar dan untuk mempertimbangkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan tertentu (Dewa Ketut Sukardi, 2008).

Pada penelitian ini peran media permainan *puzzle* dalam meningkatkan interaksi sosial pada remaja yaitu dengan menggunakan media permainan *puzzle*, dalam bimbingan kelompok seperti rangkaian nama, media permainan *puzzle* dapat dijadikan teknik dalam layanan bimbingan dan konseling, salah satunya dalam memberikan layanan bimbingan kelompok sesuai dengan tahap-tahap dalam paket eksperimen.

Layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *puzzle* remaja memperoleh informasi, wawasan, tanggapan dan berbagai reaksi mengenai interaksi sosial dan berlatih berinteraksi secara bertahap dengan menghadirkan kondisi yang menyenangkan. Dengan melalui media permainan *puzzle* yang dilakukan dalam layanan bimbingan kelompok, diharapkan dapat meningkatnya interaksi sosialnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *puzzle* dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan interaksi sosial remaja, karena proses yang dilakukan dalam layanan bimbingan kelompok sangat membantu bagi remaja. Dalam hal ini bahwa bimbingan kelompok dengan media permainan *puzzle* berpengaruh dapat meningkatkan interaksi sosial remaja.

SIMPULAN

Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa *negative rank* atau selisi negatif antara hasil *pretest* dan *posttest* adalah 0 pada nilai *N*, 00 pada *mean rank* dan, 00 pada *sum of rank*. Nilai ini menunjukkan tidak adanya peningkatan atau penurunan dari nilai *pretest* dan *posttest*. Sedangkan *positif rank* atau selisih positif antara *pretest* dan *posttest*, terdapat 10 data positif (*N*) yang artinya ada 10 orang remaja yang mengalami peningkatan pada interaksi sosial dari nilai *pretest* dan *posttest*. *Mean rank* atau rata-rata peningkatan tersebut adalah 5,50. Sedangkan *sum of rank* adalah 55,00. *Ties* adalah kesamaan nilai *pretest* dan nilai *posttest* adalah 0 sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara *pretest* dan *posttest*. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan interaksi sosial remaja dikelurahan Sawah Padang Aua Kuniang. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan interaksi sosial remaja dikelurahan Sawah Padasng Aua Kuniang dari hasil perhitungan tersebut terdapatkan perlakuan teknik permainan *puzzle* dalam bimbingan kelompok menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam bimbingan kelompok dapat membantu remaja dalam mengembangkan interaksi sosial remaja di rumah, dengan meningkatkan interaksi sosial remaja pada *posttest* eksperimen, maka teknik permainan *puzzle* dalam bimbingan kelompok berpengaruh untuk mengembangkan interaksi sosial

remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad. 2004. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Bumi Aksara
- Fernanda, Mistio Mesa, dkk. 2012. *Hubungan Antara Kemampuan Berinteraksi Sosial Dengan Hasil Belajar*, Jurnal Ilmiah Konseling, Vol 1 No 1
- Hartinah, Siti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*, (Bandung: PT Refika Aditama
- Kementrian Pendidikan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan, *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan Dan Konseling Sekolah Menengah Atas (Sma)*, (Jakarta, 2016)
- Rahmadani, Betty., dan Dodi Pasila Putra. 2021. Penerapan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Autis di Sekolah Luar Biasa Autism Yayasan Pengembangan Potensi Anak Bukittinggi, *Journal of Multidisciplinary Research and Development*, Vol.4 No.1.
- Santosa, Slamet. 2009. *Dinamika Kelompok Edisi Revisi*, Jakarta: Bumi Aksara
- Santosa.S. 2004. *Dinamika Kelompok*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Soekanto, Soerjono. 1990. *Sosiologi Suatu Prngantar Edisi Baru Keempat*
- Sugiono, 2015. *Metodologi Penelotian Pendidikan, "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D"*, Bandung: Alfabeta
- Sukardi, Dewa Ketut., Desak P.E. Nila Kusumawati, 2008. *Proses Bimbingan dan konseling di Sekolah*, Jakarta: PT Rineka Cipta