

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti membahas dan menguraikan hasil penelitian yang telah dilakukan. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Keroncong 2 Tangerang yang berjumlah 25 siswa, terdiri dari 15 laki-laki dan 12 perempuan. Adapun subjek penelitian diambil dengan pertimbangan dan tujuan tertentu yaitu seorang siswa yang memiliki keterampilan sosial rendah dan mengalami keterisoliran.

A. Deskripsi Data

1. Hasil kegiatan konseling individual

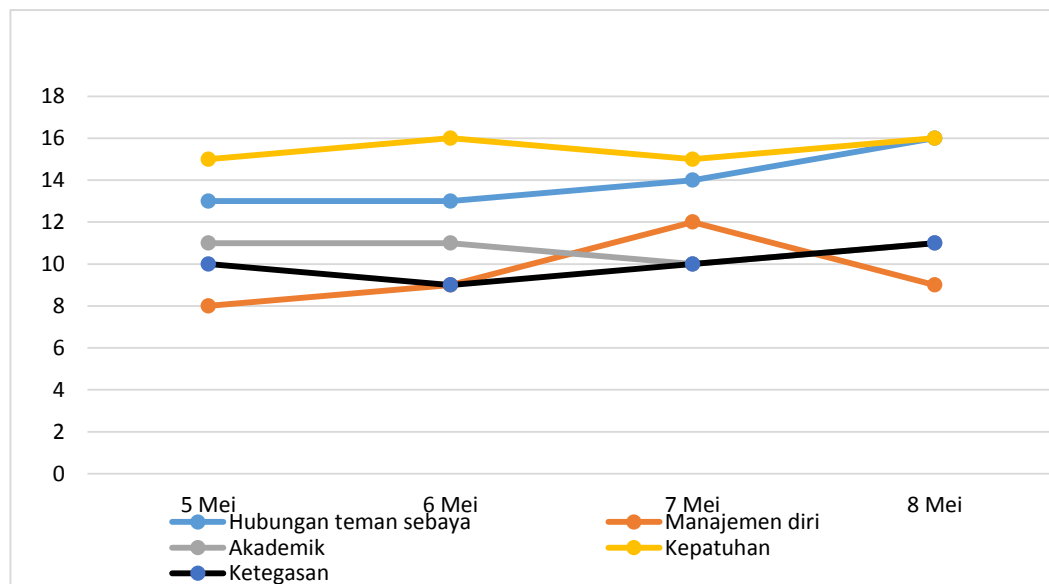
a. *Baseline* (A) Keterampilan Sosial

Pengambilan data *baseline* dilakukan dengan cara observasi dengan menggunakan instrumen *social skills and peer relations* yang sudah disediakan oleh peneliti. Tujuannya adalah untuk memperoleh data skor awal keterampilan sosial SH sebelum diberikan intervensi.

Dari hasil observasi kemudian diperoleh grafik dan tabel perolehan data *baseline* sebelum intervensi. Berikut adalah grafik perolehan data *baseline* frekuensi keterampilan sosial SH sebelum intervensi dilakukan peneliti:

**Tabel 4.1 Observasi Skor Keterampilan Sosial SH
Sebelum diberikan Intervensi**

Tanggal	Skor Keterampilan Sosial				
	Hubungan teman sebaya	Manajemen diri	Akademik	Kepatuhan	Ketegasan
5 Mei	13	8	11	15	10
6 Mei	13	9	11	16	9
7 Mei	14	12	10	15	10
8 Mei	15	9	11	16	11



Grafik 4.1 Hasil Observasi *Baseline* (A)

Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat dilihat bahwa keterampilan sosial siswa sebelum diberikan *treatment* cenderung rendah. Pada aspek hubungan teman sebaya rata-rata skor 14, manajemen diri 9.5, Akademik 10.75, kepatuhan 15.75, dan ketegasan 10. Oleh karena itu, diperlukan *treatment* berupa konseling individual.

Pada intervensi peneliti menggunakan *Adlerian play therapy* agar keterampilan sosial SH bisa meningkat.

b. Data Intervensi (B)

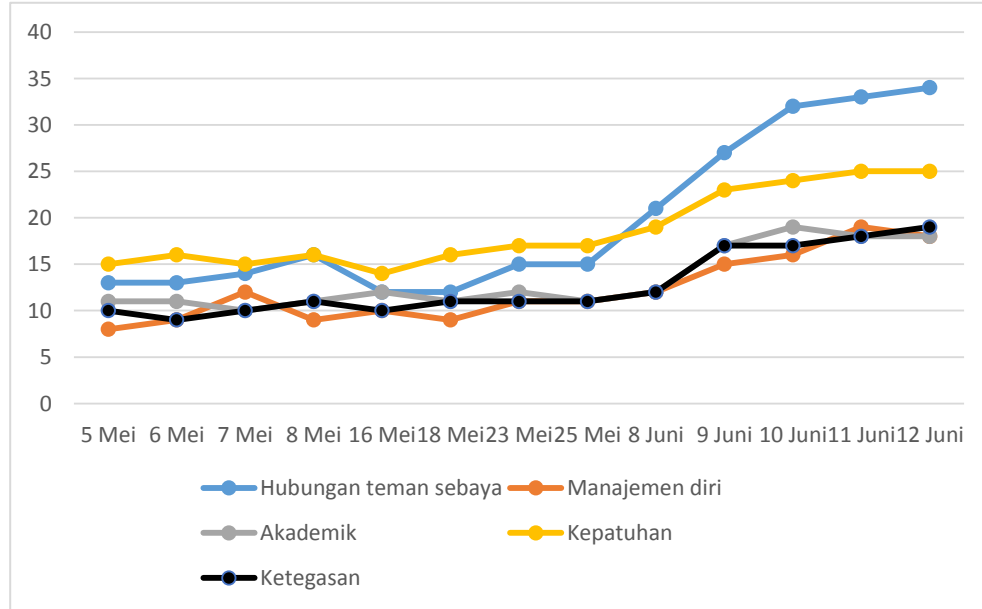
Data yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan pada intervensi (B), terdapat peningkatan pada setiap aspek keterampilan sosial. Perolehan rata-rata pada aspek hubungan teman sebaya 22.1, manajemendiri 12.7, Akademik 14.4, Kepatuhan 19,6 dan Ketegasan 14. Angka tersebut diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan selama 9 hari diberikan *treatment* (intervensi) atas permasalahannya yaitu keterampilan sosial yang rendah sehingga mengalami keterisoliran.

Berikut adalah hasil skor keterampilan sosial SH selama diberikan *treatment* (intervensi):

**Tabel 4.2 Observasi skor keterampilan sosial SH
Saat diberikan intervensi**

Tanggal	Skor Keterampilan Sosial				
	Hubungan teman sebaya	Manajemen diri	Akademik	Kepatuhan	Ketegasan
16 Mei	12	10	12	14	10
18 Mei	12	9	11	16	11
23 Mei	15	11	12	17	11
25 Mei	15	11	11	17	11
5 Juni	Tidak diobservasi karena SH sedang ujian kenaikan kelas				
8 Juni	21	12	12	19	12
9 Juni	27	15	17	23	17
10 Juni	32	16	19	24	17

11 Juni	33	19	18	25	18
12 Juni	34	18	18	25	19



Grafik 4.2 Hasil Intervensi (B)

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa keterampilan sosial SH pada saat diberikan *treatment Adlerian play therapy* mengalami peningkatan pada hari ke-6 dan ke-10, karena pada fase tersebut SH dilibatkan langsung dengan teman-teman yang mengisolirnya melalui permainan. Pada hari ke 1 s/d 5 belum terlihat adanya peningkatan, karena pada fase tersebut peneliti dan SH baru sekedar wawancara sesi konseling untuk memperdalam masalah. Pada pertemuan hari ke 5 s/d 10 keterampilan sosial SH meningkat, karena pada fase tersebut merupakan fase reedukasi agar konseli mampu bersosialisasi dengan teman-temannya. Peningkatan tersebut

dikarenakan SH bisa membangun kerjasama yang baik dan banyak memenangi permainan, sehingga ia mulai diterima oleh teman-temannya.

B. Teknik Analisis Data

1. Analisis Dalam Kondisi

a) Menentukan panjang kondisi

Panjang kondisi pada A (*baseline*) adalah 4 hari

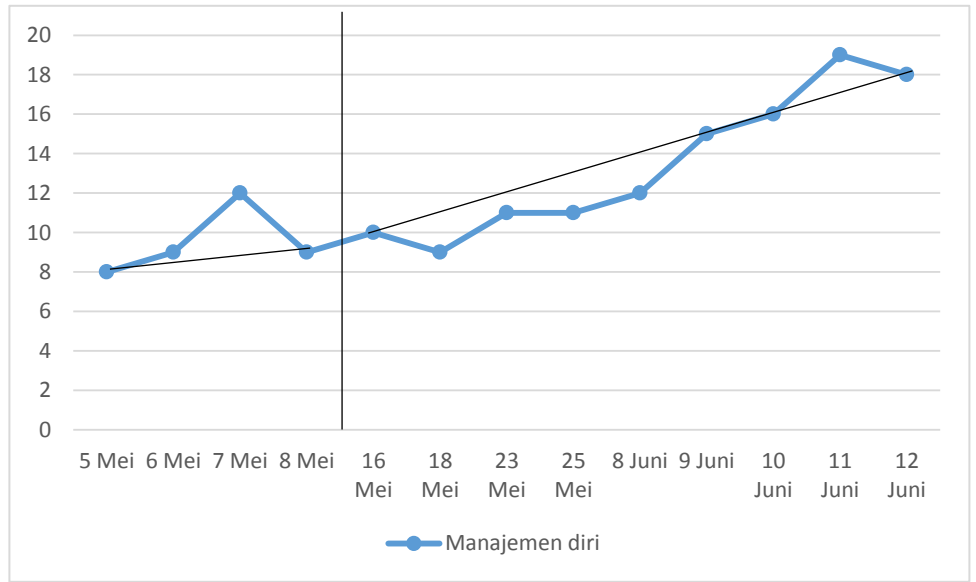
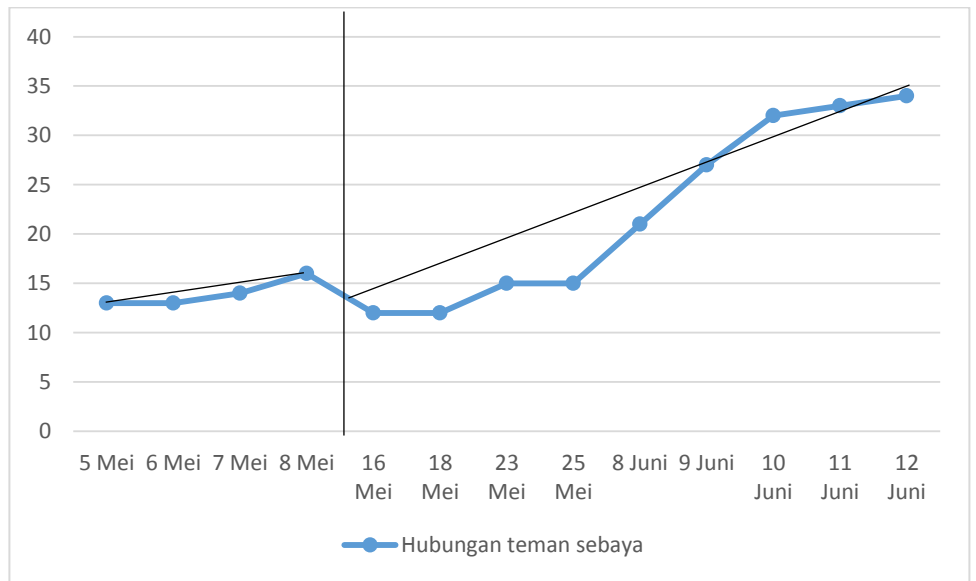
Panjang kondisi pada B (intervensi) adalah 10 hari

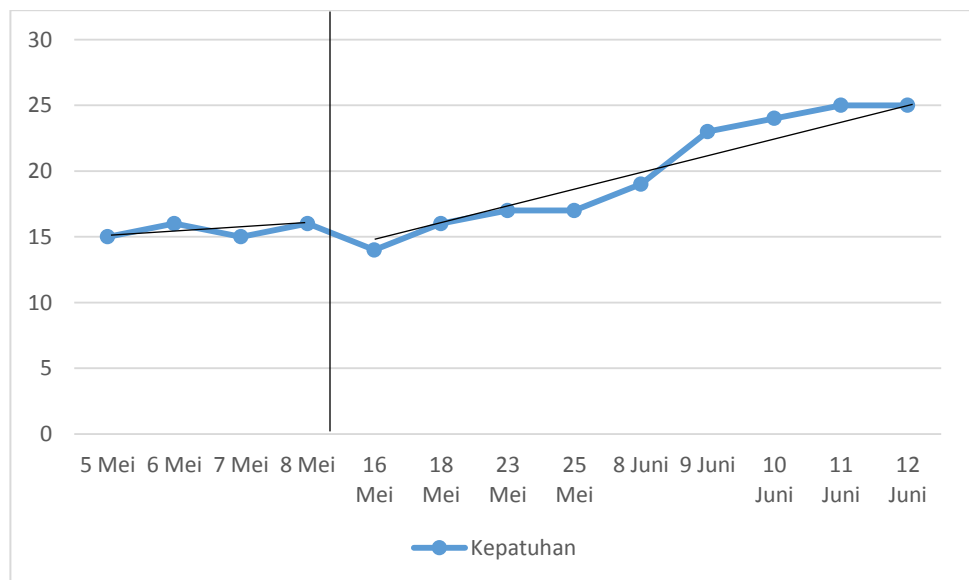
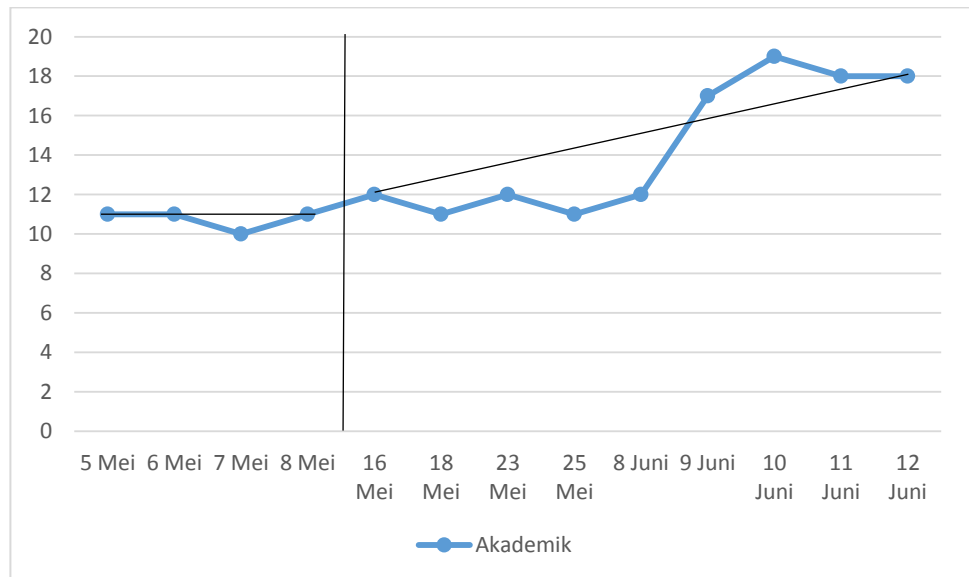
Dapat digambarkan sebagai berikut:

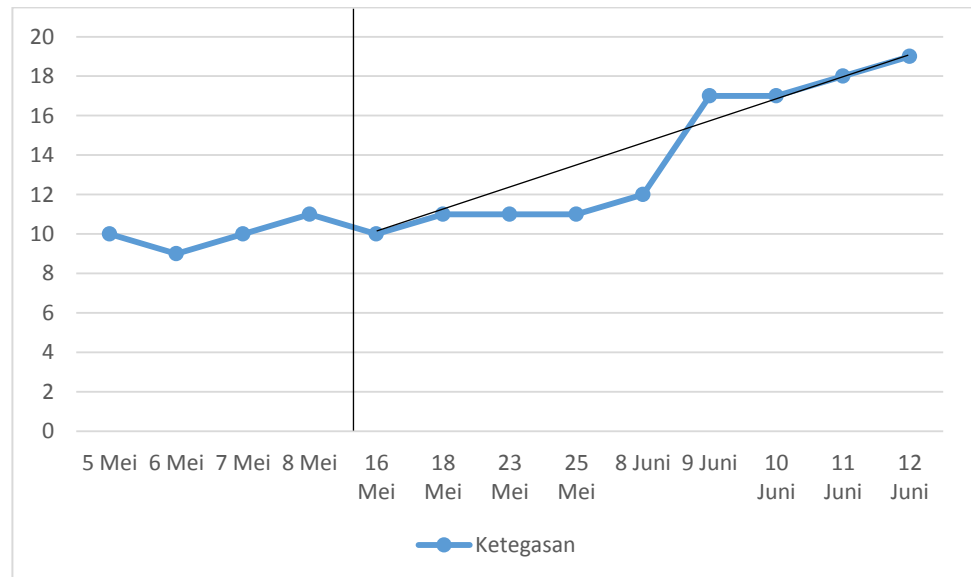
Tabel 4.3
Panjang Kondisi

Kondisi	A (<i>baseline</i>)	B (Intervensi)
Panjang kondisi	4	10

b) Estimasi kecenderungan arah







c) Menentukan kecenderungan stabilitas

Menurut Juang Sunanto, menentukan kecenderungan stabilitas menggunakan kriteria stabilitas 15%. Jika persentase stabilitas sebesar 85%-90% dikatakan stabil, sedangkan dibawah itu dikatakan tidak stabil (variabel)¹. Maka perhitungan sebagai berikut:

1) Menghitung kestabilan *baseline* aspek hubungan teman sebaya

- Skor tertinggi x kriteria stabilitas = rentang stabilitas

$$15 \times 0.15 = 2.25$$

- Hitung mean level dengan cara:

$$\text{Data baseline (A): } 13 + 13 + 14 + 15 = 55$$

¹ Juang Sunanto, *Pengantar Penelitian dengan subyek tunggal*, (CRICED University of Tsukuba, 2005) hal. 109-110

Mean level: $55 : 4 = 13.75$

- Batas atas = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$13.75 + 1.12 = 14.87$$

- Batas bawah = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$13.75 - 1.12 = 12.63$$

Persentase data poin pada kondisi *baseline* (A) yang berada dalam rentang stabilitas

Banyak data poin yang ada dalam rentang : banyak data poin = persentase stabilitas

$$3:4 = 75\%$$

2) Menghitung kestabilan *baseline* aspek manajemen diri

- Skor tertinggi x kriteria stabilitas = rentang stabilitas

$$12 \times 0.15 = 1.8$$

- Hitung mean level dengan cara:

$$\text{Data } \textit{baseline} \text{ (A): } 8 + 9 + 12 + 9 = 37$$

$$\text{Mean level: } 37 : 4 = 9.25$$

- Batas atas = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$9.25 + 0.9 = 10.15$$

- Batas bawah = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$9.25 - 0.9 = 8.35$$

Persentase data poin pada kondisi *baseline* (A) yang berada dalam rentang stabilitas

Banyak data poin yang ada dalam rentang : banyak data poin = persentase stabilitas

$$2:4 = 50\%$$

3) Menghitung kestabilan *baseline* aspek Akademik

- Skor tertinggi x kriteria stabilitas = rentang stabilitas

$$11 \times 0.15 = 1.65$$

- Hitung mean level dengan cara:

$$\text{Data } baseline \text{ (A): } 11 + 11 + 10 + 11 = 43$$

$$\text{Mean level: } 43 : 4 = 10.75$$

- Batas atas = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$10.75 + 0.82 = 11.57$$

- Batas bawah = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$10.75 - 0.82 = 9.93$$

Persentase data poin pada kondisi *baseline* (A) yang berada dalam rentang stabilitas

Banyak data poin yang ada dalam rentang : banyak data poin = persentase stabilitas

$$4:4 = 100\%$$

4) Menghitung kestabilan *baseline* aspek kepatuhan

- Skor tertinggi x kriteria stabilitas = rentang stabilitas

$$16 \times 0.15 = 2.4$$

- Hitung mean level dengan cara:

$$\text{Data } \textit{baseline} \text{ (A): } 15 + 16 + 15 + 16 = 62$$

$$\text{Mean level: } 62 : 4 = 15.5$$

- Batas atas = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$15.5 + 1.2 = 16.7$$

- Batas bawah = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$15.5 - 1.2 = 14.3$$

Persentase data poin pada kondisi *baseline* (A) yang berada dalam rentang stabilitas

Banyak data poin yang ada dalam rentang : banyak data poin = persentase stabilitas

$$4:4 = 100\%$$

5) Menghitung kestabilan *baseline* aspek kepatuhan

- Skor tertinggi x kriteria stabilitas = rentang stabilitas

$$11 \times 0.15 = 1.65$$

- Hitung mean level dengan cara:

$$\text{Data } \textit{baseline} \text{ (A): } 10 + 9 + 10 + 11 = 40$$

$$\text{Mean level: } 40 : 4 = 10$$

- Batas atas = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$10 + 0.82 = 10.82$$

- Batas bawah = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$10 - 0,82 = 9.18$$

Persentase data poin pada kondisi *baseline* (A) yang berada dalam rentang stabilitas

Banyak data poin yang ada dalam rentang : banyak data poin = persentase stabilitas

$$2:4 = 50\%$$

6) Menghitung kestabilan intervensi aspek hubungan teman sebaya

- Skor tertinggi x kriteria stabilitas = rentang stabilitas

$$34 \times 0.15 = 5.1$$

- Hitung mean level dengan cara:

Data intervensi (B): 12+ 12 + 15 + 15+ 21+ 27 + 32+

$$33 + 34 = 201$$

$$\text{Mean level: } 201 : 9 = 22.33$$

- Batas atas = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$22.33 + 2.5 = 24.83$$

- Batas bawah = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$22.33 - 2.5 = 19.83$$

Persentase data poin pada kondisi *baseline* (A) yang berada dalam rentang stabilitas

Banyak data poin yang ada dalam rentang : banyak data poin = persentase stabilitas

$$1:9 = 11.11\%$$

7) Menghitung kestabilan intervensi aspek manajemen diri

- Skor tertinggi x kriteria stabilitas = rentang stabilitas

$$19 \times 0.15 = 2.85$$

- Hitung mean level dengan cara:

$$\text{Data intervensi (B): } 9 + 10 + 11 + 11 + 12 + 15 + 16 + 19 + 18 = 121$$

$$\text{Mean level: } 121 : 9 = 13.44$$

- Batas atas = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$13.44 + 1.42 = 14.86$$

- Batas bawah = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$13.44 - 1.42 = 12.02$$

Persentase data poin pada kondisi *baseline* (A) yang berada dalam rentang stabilitas

Banyak data poin yang ada dalam rentang : banyak data poin = persentase stabilitas

$$0:9 = 0\%$$

8) Menghitung kestabilan intervensi akademik

- Skor tertinggi x kriteria stabilitas = rentang stabilitas

$$19 \times 0.15 = 2.85$$

- Hitung mean level dengan cara:

$$\text{Data intervensi (B): } 12 + 11 + 12 + 11 + 12 + 17 + 19 \\ + 18 + 18 = 130$$

$$\text{Mean level: } 130 : 9 = 14.44$$

- Batas atas = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$14.44 + 1.42 = 15.86$$

- Batas bawah = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$14.44 - 1.42 = 13.02$$

Persentase data poin pada kondisi *baseline* (A) yang berada dalam rentang stabilitas

Banyak data poin yang ada dalam rentang : banyak data poin = persentase stabilitas

$$0:9 = 0\%$$

9) Menghitung kestabilan intervensi kepatuhan

- Skor tertinggi x kriteria stabilitas = rentang stabilitas

$$25 \times 0.15 = 3.75$$

- Hitung mean level dengan cara:

Data intervensi (B): $14 + 16 + 17 + 17 + 19 + 23 + 24$
 $+ 25 + 25 = 180$

Mean level: $180 : 9 = 19.66$

- Batas atas = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$20 + 1.87 = 21.87$$

- Batas bawah = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$20 - 1.87 = 18.79$$

Persentase data poin pada kondisi *baseline* (A) yang berada dalam rentang stabilitas

Banyak data poin yang ada dalam rentang : banyak data poin = persentase stabilitas

$$1:9 = 11.11\%$$

10) Menghitung kestabilan intervensi ketegasan

- Skor tertinggi x kriteria stabilitas = rentang stabilitas

$$19 \times 0.15 = 2.85$$

- Hitung mean level dengan cara:

Data intervensi (B): $10 + 11 + 11 + 11 + 12 + 17 + 17$
 $+ 18 + 19 = 126$

Mean level: $126 : 9 = 14$

- Batas atas = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$14 + 1.42 = 15.42$$

- Batas bawah = mean level + (0.5 x rentang stabilitas)

$$14 - 1.42 = 12.58$$

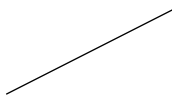
Persentase data poin pada kondisi *baseline* (A) yang berada dalam rentang stabilitas

Banyak data poin yang ada dalam rentang : banyak data poin = persentase stabilitas

$$0:9 = 0\%$$

d) Kecenderungan jejak data

Menentukan kecenderungan jejak data, hal ini sama dengan kecenderungan arah di atas. Oleh karena itu, masukan hasil yang sama seperti kecenderungan arah.

Kondisi	A	B
	<i>Baseline</i>	Intervensi
Kecenderungan	—————	
Jejak	(=)	(+)

e) Menentukan level perubahan

Menentukan level perubahan dengan cara: tandai data pertama (hari pertama) dan terakhir (hari terakhir) pada fase *baseline* ataupun intervensi. Hitung selisih antara kedua data

dan tentukan arahnya menaik atau menurun dan diberi tanda (+) jika membaik, (-) memburuk, dan (=) jika tidak ada perubahan.

Data pada *baseline* (A), aspek hubungan teman sebaya

Data yang besar (hari ke-4)	-	Data yang besar (hari ke 1)	
15	-	13	= 2

Data pada *baseline* (A), aspek manajemen diri

Data yang besar (hari ke-4)	-	Data yang besar (hari ke 1)	
9	-	8	= 1

Data pada *baseline* (A), aspek akademik

Data yang besar (hari ke-4)	-	Data yang besar (hari ke 1)	
11	-	11	= 0

Data pada *baseline* (A), aspek kepatuhan

Data yang besar (hari ke-4)	-	Data yang besar (hari ke 1)	
16	-	15	= 1

Data pada *baseline* (A), aspek kepatuhan

Data yang besar	-	Data yang besar	
(hari ke-4)	-	(hari ke 1)	
11	-	10	= 1

Data pada intervensi (B), aspek hubungan teman sebaya

Data yang besar	-	Data yang besar	
(hari ke-10)	-	(hari ke 1)	
34	-	12	= 22

Data pada intervensi (B), aspek manajemen diri

Data yang besar	-	Data yang besar	
(hari ke-10)	-	(hari ke 1)	
18	-	10	= 8

Data pada intervensi (B), aspek akademik

Data yang besar	-	Data yang besar	
(hari ke-10)	-	(hari ke 1)	
18	-	12	= 6

Data pada intervensi (B), aspek kepatuhan

Data yang besar	-	Data yang besar	
(hari ke-10)	-	(hari ke 1)	
25	-	14	= 11

Data pada intervensi (B), aspek ketegasan

Data yang besar (hari ke-10)	-	Data yang besar (hari ke 1)	
19	-	10	= 9

Dengan demikian, level perubahan data dapat ditulis seperti berikut ini:

Kondisi	A	B
	(=)	(+)

Catatan:

Tanda (=) menunjukkan makna data cenderung stabil (meskipun menaik)

Tanda (+) menunjukkan makna membaik

Sesuai dengan tujuan intervensi

2. Analisis Antar Kondisi

a. Menentukan jumlah variabel yang diubah

Pada data yang telah ada, variabel yang akan diubah dari kondisi *baseline* (A) ke intervensi adalah 1, yaitu keterampilan sosial. Dengan demikian pada format berikut:

Tabel 4.4 Variabel yang diubah

Perbandingan Kondisi	B/A
----------------------	-----

	(2:1)
Jumlah variabel yang akan diubah	1

b. Menentukan kecenderungan arah

Menentukan perubahan kecenderungan arah dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi di atas, maka formatnya dapat ditulis seperti dibawah ini:

Perbandingan kondisi	B/A
(2:1)	
Perbandingan kecenderungan	
Arah dan efeknya	
	(=) (+)
	POSITIF

c. Menentukan level perubahan

Menentukan level perubahan dengan cara: tentukan data point pada kondisi *baseline* (A) pada sesi terakhir dan sesi pertama pada kondisi intervensi (B), kemudian hitung selisih antara keduanya. Perhitungan adalah sebagai berikut

B/A => $15 - 12 = 3 (+)$, untuk aspek hubungan teman sebaya

B/A => $9 - 10 = 1 (-)$, untuk aspek manajemen diri

B/A => $11 - 12 = 1 (-)$, untuk aspek akademik

B/A => $16 - 14 = 2 (+)$, untuk aspek kepatuhan

B/A => $11 - 10 = 1(+)$, untuk aspek ketegasan

Jika dilihat dari hasil perhitungan terdapat hasil positif (+) dan negatif (-). Hasil positif (+) menunjukkan adanya peningkatan, sedangkan negatif (-) menunjukkan penurunan.

d. Menentukan *overlap* data

Untuk menentukan *overlap* data pada kondisi *baseline*

(A) dengan intervensi (B) dengan cara:

1) Lihat kembali batas atas dan bawah pada kondisi *baseline*

(A)

2) Hitung ada berapa data point pada kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang kondisi A

3) Perolehan pada langkah (2) dibagi dengan banyaknya data point dalam kondisi B

$B/A = (1:9) \times 100\% = 0\%$, untuk aspek hubungan teman sebaya

$B/A = (2:9) \times 100\% = 22.22\%$, untuk aspek manajemen diri

$B/A = (2:9) \times 100\% = 22,22\%$, untuk aspek akademik

$B/A = (1:9) \times 100\% = 11.11\%$, untuk aspek kepatuhan

$B/A = (1:9) \times 100\% = 11.11\%$, untuk aspek ketegasan

Keterangan bahwa semakin kecil presentase overlap (ketidakcocokan) makin baik pengaruh intervensi terhadap target perilaku. Jadi dapat dikatakan Adlerian Play Therapy berpengaruh terhadap meningkatkan keterampilan sosial siswa terisolir.

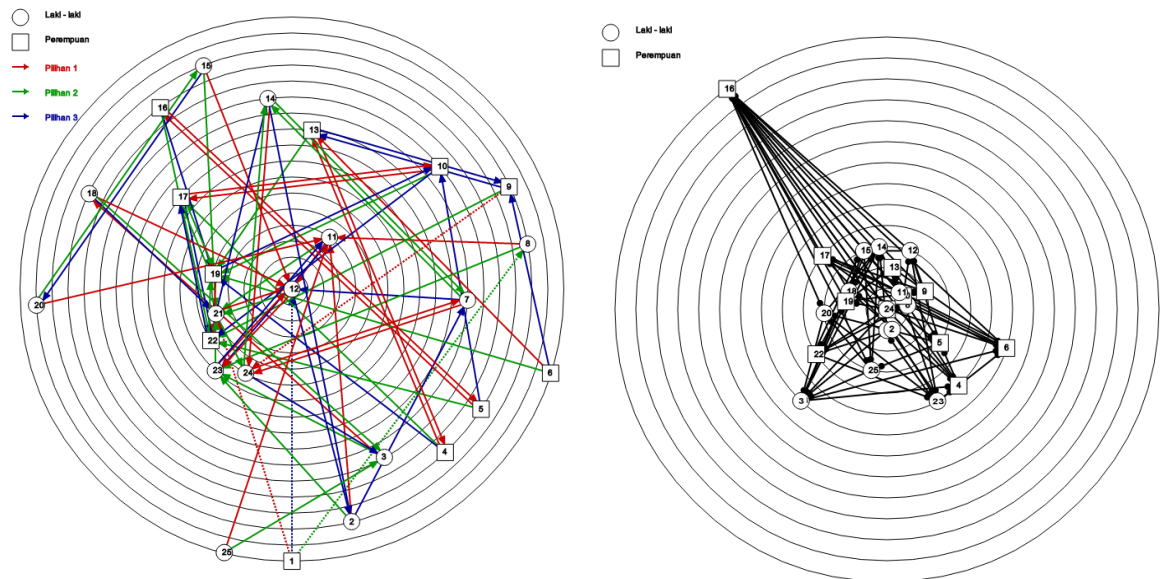
C. Pembahasan Proses Konseling

1. Asesmen

Asesmen sebelumnya yang telah dikumpulkan oleh peneliti yaitu sosiometri, observasi, wawancara teman sebaya dan wawancara wali kelas, studi dokumentasi berupa biodata siswa, dan pada saat *baseline* instrumen keterampilan sosial dan hubungan teman sebaya. Pada asesmen tersebut peneliti mendapatkan informasi mengenai SH yang merupakan siswa kelas V di SDN Keroncong 2 Tangerang. SH merupakan anak ke-2 dari 2 bersaudara. Ia terlahir dari keluarga yang sederhana. Ayahnya bekerja sebagai penjual ikan asin di pasar, Ibunya sebagai ibu rumah tangga, sedangkan kakaknya masih sekolah.

Berdasarkan hasil sosiometri, observasi dan wawancara dengan wali kelas dan teman sebangkunya menunjukkan bahwa

SH merupakan siswa terisolir di kelasnya. Berikut adalah grafik sosiogram kelas V SDN Keroncong 2 Tangerang:



Gambar 4.1. Sosiogram siswa yang disukai (kiri) dan tidak disukai (kanan)

Hasil sosiometri menunjukkan dari 25 siswa, SH mendapatkan 6 penolakan dan hanya 2 orang yang menyukainya. Berdasarkan hasil sosiometri dapat disimpulkan bahwa SH merupakan siswa yang tidak populer dikelasnya.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil observasi dan wawancara. Hasil observasi menunjukkan, ketika jam pelajaran dan istirahat, SH lebih sering berdiam diri dan hanya sesekali mengobrol dengan teman-temannya. Bahkan ketika bel istirahat

berbunyi, SH jajan sendiri, berbeda dengan teman-temannya yang memiliki teman untuk jajan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas tersebut, SH memang siswa yang paling buruk keterampilan sosialnya dibanding teman-temannya. SH mengalami keterlambatan dalam belajar, sampai sekarang ia masih belum lancar dalam membaca, menulis dan menghitung. Hal ini menyebabkan teman-temannya kurang menyukainya. Ditambah lagi latar belakang pendidikan ibunya yang hanya sampai SD dan ayahnya SMP. Ayahnya hanya penjual ikan asin di pasar kaget, sedangkan ibunya hanya sebagai ibu rumah tangga. Karena pekerjaan ayahnya yang hanya penjual ikan asin, terkadang teman-temannya meledek SH bau ikan asin. Sejalan hasil sosiometri, RA yang paling populer, tidak menyukai SH karena bau ikan asin. Karena kepopuleran RA dikelas, membuat teman-temannya terutama anak laki-laki ikut meledek SH. Keterisoliran SH diperkuat oleh hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan teman sebangku SH yaitu AR. AR mengatakan, kalau SH lebih sering diam dikelas dan kalau jajan suka sendiri. Bahkan AR sendiri mengatakan bahwa SH sering diledek oleh anak yang lainnya, karena berbeda dengan yang lainnya, seperti suka menyendiri, tidak suka bermain, tidak inisiatif

untuk mengajak berbicara, dan merasa lebih lemah dibanding yang lain.

Tahap ini dilakukan pada tanggal 17 dan 23 Maret 2015 pada saat studi pendahuluan. Pada pertemuan tersebut, peneliti mulai berkenalan dengan SH sekaligus membangun hubungan. Peneliti juga membangun kepercayaan dan keterbukaan antara peneliti dengan SH agar ia merasa nyaman ketika berbicara.

Pada data yang telah didapatkan, peneliti menyimpulkan bahwa SH merupakan siswa yang memiliki keterampilan sosial yang paling buruk dibanding teman-temannya terutama pada aspek hubungan teman sebaya sehingga mengalami keterisoliran. Ini terlihat dari hasil wawancara, observasi dan sosiometri.

2. Mengimplementasikan teknik

a. Membangun hubungan egaliter.

Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2015. Pada sesi pertama, peneliti menyediakan 3 permainan robot-robotan, mobil-mobilan dengan *remote control* dan lilin-lilinan. Dari 3 permainan yang disuguhkan, SH lebih memilih bermain lilin-lilinan. Selama bermain, peneliti berkonsentrasi membangun hubungan dengan SH, menggunakan pelacakan, mengulangi pembicaraan anak, merefleksikan perasaan, mendorong, menetapkan batas-batas dan membersihkan ruangan. Peneliti

menggunakan humor agar konseli tidak merasa tegang selama sesi konseling berlangsung. Selain menggunakan permainan untuk membangun hubungan egaliter, peneliti menggunakan pengamatan dan wawancara.

Selama peneliti mengamati SH bermain lilin-lilinan, ia terlihat kebingungan mau membuat kreasi seperti apa. Ia sering membongkar-bongkar lilin-lilinan tersebut. Setelah 25 menit berlangsung, akhirnya SH berhasil menyelesaikan. Ia berhasil membuat mobil-mobilan, sampai pada akhirnya peneliti dan konseli membersihkan dan merapikan ruangan kelas.

Selagi SH membuat kreasi dengan lilin-lilinan, peneliti mulai berbincang-bincang. Perbincangan pertama, peneliti menjelaskan asas dalam konseling dan kedua bertanya-tanya tentang masalah SH terkait keterampilan sosialnya. Pada hasil wawancara didapatkan informasi, SH mengaku sering jajan sendiri atau terkadang dengan Ahmad, karena kalau dengan teman lainnya sering diledak. Terutama Rizal dan Rivaldy yang paling sering meledek SH. Karena hal tersebut, ia lebih memilih jajan sendiri atau minta ditemeni Ahmad. SH juga terkadang kurang percaya diri dan akibatnya jarang berinteraksi dengan teman-temannya.

Pada tahap ini, peneliti memberitahukan kepada SH bahwa tujuan konseling ini untuk meningkatkan keterampilan sosialnya sehingga SH dapat mengembangkan kepribadian dan identitasnya, mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas dan kesuksesan karir, meningkatkan kualitas hidup, meningkatkan kesehatan fisik dan psikologis, serta memiliki kemampuan mengatasi stress.

b. Mengeksplorasi gaya hidup anak

Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 18 dan 23 Mei 2015. Pada tahap ini terbagi menjadi 2 sesi yaitu pertama mengeksplorasi gaya hidup melalui teknik menggambar dan kedua sesi wawancara.

Pada sesi pertama mengeksplorasi gaya hidup, peneliti menggunakan teknik menggambar *Kinetic Family Drawing* (KFD) dan *Kinetic School Drawing* (KSD). Melalui KFD dan KSD, peneliti dapat mengetahui pola interaksi keluarga dan teman, gambaran diri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya. (gambar terlampir)

Gambar pertama bertemakan tentang keluarga. SH menggambarkan aktivitas sehari-hari dirinya dan keluarganya. Ibunya sedang masak di dapur dan kakaknya membantu ibu

memasak. Ayahnya sedang berjualan di pinggir jalan. Sedangkan dirinya sedang bermain berdua dengan temannya.

Ketika di rumah, SH sering menghabiskan waktu di luar rumah untuk bermain bersama temannya. Menurut penuturannya, SH jarang sekali mengobrol dengan keluarganya. Itu sudah terjadi sejak kecil (awal masuk SD). SH juga memberitahukan peneliti mengenai rutinitasnya setelah pulang sekolah. Setelah pulang sekolah ia tidur, lalu main bersama temannya hingga jam 16.00 WIB. Setelah itu mandi dan main lagi sampai adzan maghrib atau terkadang memberi makan ayam. Ketika adzan maghrib berkumandang, SH bergegas berangkat ke masjid untuk sholat dan mengaji hingga pukul 19.30 WIB. Setelah pulang mengaji SH belajar sebentar lalu tidur. Bahkan ketika hari libur SH selalu menghabiskan waktu untuk bermain dengan teman-temannya.

Gambar kedua peneliti meminta SH untuk menggambar ketika jam istirahat. SH menggambar teman-temannya sedang mengobrol, sedangkan ia jajan sendirian di kantin samping sekolahnya. Menurut penuturannya, ia sering jajan sendiri dan terkadang bersama temannya bernama Ahmad.

Pada sesi kedua mengeksplorasi gaya hidup anak, peneliti melanjutkan sesi mengeksplorasi gaya hidup SH dari

gambar yang ia buat pada pertemuan lalu dengan menggunakan pedoman wawancara. Hasil *Kinetic Family Drawing* (KFD) didapatkan karakteristik orang-orang yang ada di dalam gambar yang ia buat. Menurutnya, sosok yang paling ia sukai adalah ayahnya karena suka memberi uang jajan. Sedangkan sosok yang ia tidak sukai adalah Kakak dan ibunya karena sering memarahinya. Teman yang ia gambar termasuk orang yang disukainya karena sifatnya baik, mau bermain dengannya dan tidak suka meledek seperti teman di kelasnya yaitu Ahmad (Ahmad termasuk siswa yang tidak populer di kelas berdasarkan sosiometri), tetapi ada sifatnya yang tidak ia sukai yaitu tertutup misalnya kalau punya sesuatu tidak pernah memberi tahu SH.

Sedangkan berdasarkan hasil *Kinetic School Drawing* (KSD) *Kinetic School Drawing* (KSD) kalau SH terlihat terpisah dari sekumpulan teman-temannya. Menurut penuturannya, tidak terlalu penting memiliki banyak teman, sehingga membuat SH lebih memilih menyendiri dan tidak bergabung dengan temannya karena ia sering diledek oleh Rizal yang merupakan siswa terpopuler. Tetapi disisi lain sebenarnya ia sangat ingin punya banyak teman untuk bermain. Ketika peneliti bertanya “apakah SH pernah memiliki masalah dengan sekumpulan

temannya tersebut?”. SH menjawab pernah bermasalah dengan Rivaldi dan Rizal. Ketika bermasalah, SH lebih memilih diam karena kalau ditanggapi Rivaldi dan Rizal akan semakin meledek. Berdasarkan KSD ini, bisa dilihat bahwa SH mengalami keterisoliran diakibatkan penampilan yang tidak sesuai dengan standar teman, status sosioekonomis berada di bawah sosioekonomis kelompok dan tempat yang terpencil dari kelompok. Akibatnya SH merasa kesepian karena kebutuhan sosialnya tidak terpenuhi, merasa tidak bahagia dan tidak aman, dan merasa sedih karena tidak mendapat kegembiraan yang dimiliki oleh teman sebaya.

Berdasarkan dua pertemuan tersebut dapat disimpulkan bahwa SH tidak terlalu sering bercakap-cakap dengan keluarganya, hal tersebut sudah terjadi sejak SH masuk sekolah dasar, dan SH lebih sering bermain diluar dengan temannya. Ketika di kelas, SH sering diledek oleh teman-temannya sehingga membuatnya rendah diri dan mengalami perasaan rendah diri (*inferiority*). SH merasa rendah diri akan peranannya dalam lingkungan. Ketika situasi bersama, ia lebih memilih menyendiri karena tidak mau diledek oleh temannya.

c. Membantu anak untuk mendapatkan pemahaman terhadap gaya hidupnya

Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 25 Mei dan 5 Juni 2015 terbagi menjadi 2 sesi. Sesi pertama menceritakan sebuah cerita dan kedua menonton video singkat. Target yang ingin dicapai pada tahap ini yaitu membantu SH mendapatkan wawasan terhadap gaya hidupnya agar ia mengetahui tentang gaya hidupnya, keyakinan yang keliru dan perilaku yang menyimpang sehingga bisa diganti dengan sikap yang lebih konstruktif.

Sesi pertama, peneliti menceritakan sebuah kisah fiksi yang berjudul perlombaan antara kelinci dan kura-kura. Kisah tersebut menceritakan tentang seekor kelinci yang sombong dan suka merendahkan kura-kura. Cerita ini menyerupai kehidupan SH yang sering diledak oleh temannya.

Selama peneliti bercerita, SH sangat menyimak cerita yang dibawakan oleh peneliti. Dalam cerita tersebut, kelinci yang bersifat sombong dan suka merendahkan kura-kura akhirnya kalah dalam perlombaan lari. SH bisa memetik pembelajaran bahwa walaupun sering diledak teman-temannya, ia mencoba menghiraukan julukan negatif tersebut, dan ingin menunjukkan bahwa dirinya berharga dan sama dengan yang lainnya.

Sesi ke dua, peneliti memutar video tentang kelanjutan dari seri perlombaan kelinci vs kura-kura. Kelinci yang tidak memenangi perlombaan karena lengah, kembali menantang kura-kura untuk berlomba dan hasilnya kelinci menang dengan mudah. Tak terima dikalahkan oleh kelinci, kura-kura menantang berlomba kembali namun dengan *track* berbeda. Ketika kelinci berlari kencang, namun ia terhenti karena *track* terpotong oleh sungai yang deras sehingga membuat kelinci kebingungan untuk menyebranginya. Ketika kura-kura sampai di sungai, ia berenang dengan cepat melintasi sungai tersebut sehingga memenangi lomba. Selanjutnya mereka mulai berteman dan berpikir bersama mengenai kelemahan dan kekuatan pada perlombaan kemarin. Mereka memutuskan untuk mengadakan perlombaan terakhir, tetapi bertarung sebagai tim. Akhirnya perlombaan dimulai, kelinci berlari kencang dengan menggendong kura-kura dipunggungnya sampai ke sungai. Lalu ketika di sungai, kelinci naik diatas cangkang kura-kura sampai ke daratan. Ketika di daratan kelinci kembali naik ke pundak kura-kura dan finish bersama-sama. *Moral lesson* dari video tersebut adalah setiap orang pasti memiliki kelebihan/kekuatan dan juga kekurangan/kelemahan. Ketika bekerjasama pasti selalu akan

ada situasi yang lemah dimana anda menjadi orang yang lemah dan ada orang lain yang kuat. Untuk itu galilah potensi yang anda miliki.

Setelah menyaksikan video singkat tersebut, SH menyadari bahwa setiap hal pasti memiliki kelebihan/kekuatan dan kekurangan/kelemahan. Ia sadar akan kekurangan yang ada dalam dirinya yaitu lambat dalam belajar, anak dari penjual ikan asin, tapi ia juga sadar memiliki kemampuan di pelajaran olahraga. SH mau berusaha lebih percaya diri dan menurutnya kerjasama itu penting untuk dalam kehidupan sehari-hari.

d. Reorientasi/Reedukasi

Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 8-12 Juni 2015. Setiap harinya, peneliti memberikan 2 permainan dengan melibatkan SH dan teman-teman di kelasnya. Hal ini bertujuan agar SH mampu berbaur dengan teman-temannya, membangun hubungan yang positif dan juga mampu mengembangkan keterampilan sosialnya.

Pada hari pertama pada sesi ini, Permainan yang dimainkan adalah *jika-maka* dan *badai berhembus*. Pada permainan pertama yaitu jika-maka setiap siswa harus memiliki pasangan. Ketika itu SH terlihat bingung mencari pasangan dan pada akhirnya ia menemukan pasangannya bernama Faisal

yang juga kebingungan tidak ada yang memilihnya. Dari sekian banyak pasangan ada yang memiliki kecocokan kalimat dengan pasangannya, ada juga yang tidak. SH dan Faisal adalah salah satu pasangan yang menemukan kecocokan. Karena kecocokan tersebut, SH mendapatkan tepuk tangan dari teman-temannya.

Selanjutnya pada permainan berikutnya yaitu *badai berhembus*, SH terlihat mulai percaya diri karena berhasil memenangkan permainan sebelumnya. Selama proses permainan, SH terlihat sangat menikmati dan merasa senang walaupun pada permainan tersebut SH tidak memenangkannya.

Pada hari kedua pada sesi ini, permainan yang dimainkan adalah *singa-samson-dahlia* dan *pecah balon*. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kerjasama tim, kolaborasi dan sifat kompetitif pada SH.

Pada saat permainan pertama yaitu *singa-samson-dahlia*, SH satu kelompok dengan teman laki-lakinya bernama Ahmad, dan juga perempuan yang bernama sheva dan putri. Saat awal permainan, SH sempat mendapat penolakan dari teman perempuannya. Namun seiring berjalannya ronde ke ronde, SH mulai mendapatkan penerimaan dari teman

perempuannya. Hingga pada akhirnya pada pertandingan *final*, SH menjadi penentu juara dalam kelompoknya. Kecerdikan SH dalam permainan tersebut membuat teman sekelompoknya senang jikalau SH adalah bagian dari kelompoknya sehingga berhak mendapatkan hadiah dari peneliti.

Berlanjut pada permainan selanjutnya yaitu *pecah balon*. Permainan ini tidak berkelompok melainkan individu, sehingga mengharuskan SH berkompetisi dengan teman-teman lainnya. Pada permainan ini hanya anak laki-laki yang bermain. Tak disangka, SH berhasil kembali menjadi juara. Karena juara, ia menerima pujian dari teman perempuannya dan juga hadiah dari peneliti.

Pada hari ketiga pada sesi ini, permainan yang dimainkan adalah *sepatu lapangan* dan *tembak negara*, SH satu kelompok dengan Tio, Mutia dan Amel. Saat SH masuk ke dalam kelompok, ia diterima dengan baik oleh anggota tersebut sehingga merasa nyaman ketika mengobrol maupun bercanda. Tapi kelompok SH kalah dalam permainan *sepatu lapangan* dan *tembak negara*.

Walaupun kalah dalam 2 permainan tersebut, peneliti melihat mulai adanya penerimaan dari beberapa teman-temannya. Ketika pembentukan kelompok, SH direbuti oleh

beberapa kelompok dikarenakan kemarin ia berhasil memenangkan 2 permainan sekaligus.

Pada hari keempat pada sesi ini, permainannya adalah *estafet kelereng* dan *komunikata*. Hal yang berbeda kali ini adalah peneliti memasukkan SH kedalam kelompok yang didalamnya terdapat orang yang tidak menyukai SH diantaranya Rizal dan Rivaldy.

Pada saat pembentukan kelompok, SH sempat mendapatkan penolakan dari Rizal. Tetapi karena pembentukan kelompok ini mutlak oleh peneliti, Rizal bisa menerima SH. Ketika permainan pertama yaitu *estafet kelereng* dimulai, SH, Rizal dan Rivaldy mampu bekerja sama dengan baik. Pada saat mereka bertanding melawan kelompok 3, mereka memenangkan pertandingan tersebut namun kalah di final oleh kelompok 5.

Lanjut pada sesi permainan kedua yaitu *komunikata*. Permainan ini terdiri dari 2 sesi, sesi bisik kata dan tebak gaya. Pada sesi pertama yaitu bisik kata, kelompok SH dan kawan-kawan sempat mendapatkan skor 0 karena mereka kesulitan menghafal kosa kata bahasa Inggris. Pada sesi kedua yaitu tebak gaya dimana SH menjadi pemeraga dalam kelompok tersebut, berhasil menyapu bersih kata dalam permainan.

Sehingga bisa menyamakan skor kelompok 2 yang menduduki posisi 1. Saat babak penentuan, akhirnya kelompok SH berhasil menjuarai permainan komunikata.

Sesi kelima permainan adalah sesi terakhir pada tahap reorientasi/redukasi, Hal yang berbeda kali ini adalah peneliti membiarkan siswa untuk membentuk kelompok sendiri. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah SH dicari dan dibutuhkan oleh teman-teman dikelasnya untuk menjadi bagian kelompok.

Ketika peneliti memberitahu informasi tentang pembentukan kelompok tersebut, SH keliatan kebingungan. Tetapi tiba-tiba Ardiansyah, Ahmad, dan Nurul menarik SH untuk bergabung dalam kelompok. Sehingga terbentuklah kelompok 3 yang terdiri dari SH, Rafa, Nurul, Ardiansya dan Ahmad. Karena SH sering memenangi permainan, SH ditunjuk sebagai ketua kelompok 3.

Lanjut pada sesi permainan. Ketika *Technical Meeting* antar ketua kelompok, kelompok 3 melawan kelompok yang cukup kuat yaitu kelompok 1 terdiri dari Riza, Zena, Tio, Felda dan Velia. Permainan estafet gelangpun dimulai, dan hasil akhir menunjukkan kelompok SH kalah.

Setelah melakukan permainan *estafet gelang*, peneliti menambah permainan diluar perencanaan yaitu "*nilailah diriku*".

Permainan ini menganjurkan setiap anak untuk menilai sifat positif dan negatif tentang dirinya dan teman-temannya. Secara umum permainan ini bertujuan agar setiap siswa bisa mengetahui sifat baik maupun buruk tentang dirinya berdasarkan penilaian oleh teman-temannya. Secara khusus agar SH bisa meminimalisir perilaku yang tidak disukai teman-temannya dan meningkatkan sifat yang sudah baik agar bisa diterima oleh teman-temannya.

3. Evaluasi dan mengakhiri konseling

Setelah semua tahap dilalui, peneliti dan SH melakukan evaluasi dan mengakhiri konseling pada tanggal 13 Juni 2015. SH mengungkapkan mulai adanya penerimaan dari beberapa teman-temannya, meskipun belum semua. Walaupun begitu, peneliti mencoba meyakinkan SH bahwa hal tersebut merupakan bagian dari proses dan yang terpenting adalah SH sudah diterima oleh teman-temannya.

Sedangkan evaluasi atas dasar apa yang SH lakukan bahwa ada beberapa hambatan, yaitu SH terkadang masih bingung dan ragu untuk bergabung dalam aktivitas teman-temannya. SH juga takut merasa *sok asik* oleh teman-temannya ketika bersama teman-temannya.

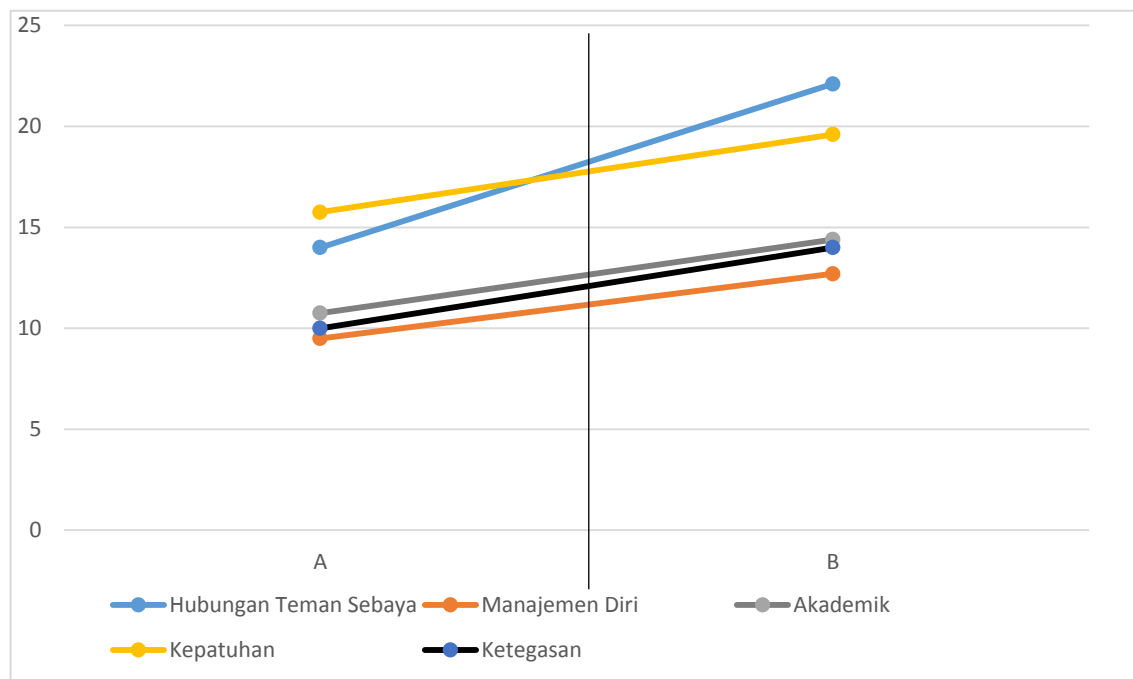
D. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan selama 5 minggu diperoleh sebuah kesimpulan bahwa *Adlerian play therapy* dapat diterapkan kepada SH yang memiliki keterampilan sosial yang rendah sehingga mengalami keterisoliran. SH menunjukkan adanya penerimaan dari teman-temannya meskipun dalam tahap pemantapan.

Saat minggu pertama sampai minggu ketiga ketika intervensi, SH belum menunjukkan adanya perubahan dari target penelitian yaitu peningkatan keterampilan sosial. Namun di minggu keempat mulai adanya perubahan yang cukup signifikan terutama pada aspek hubungan dengan teman sebaya. Hal tersebut disebabkan karena SH terampil dalam permainan yang diadakan oleh peneliti selama 5 hari. Berikut adalah tabel rekapitulasi keterampilan sosial:

Tabel 4.5
Rekapitulasi Peningkatan Keterampilan Sosial

Rata-rata	Hubungan Teman sebaya	Manajemen diri	Akademik	Kepatuhan	Ketegasan
A (<i>Baseline</i>)	14	9.5	10.75	15.75	10
B (Intervensi)	22.1	12.7	14.4	19.6	14
Peningkatan keterampilan sosial	8.1	3.2	3.65	3.85	4



Grafik 4.4 Rekapitulasi Peningkatan Keterampilan Sosial

Pada aspek hubungan teman sebaya, minggu pertama ketika intervensi sampai minggu keempat terdapat peningkatan yang cukup signifikan. Rata-rata skor pada kondisi *baseline* adalah 14, sedangkan saat diberikan intervensi meningkat menjadi 22.1. Selisih pada fase *baseline* dan intervensi adalah 8.1. SH mampu bekerja sama dengan baik, mampu memasuki kegiatan kelompok dengan tepat, menjadi

panutan oleh teman-temannya dan diharapkan oleh teman sebaya untuk mengikuti aktivitas kelompok. Dapat disimpulkan bahwa pada aspek hubungan teman sebaya mengalami peningkatan setelah diberikan *treatment*.

Pada aspek manajemen diri, minggu pertama ketika intervensi sampai minggu keempat terdapat peningkatan. Rata-rata skor pada kondisi *baseline* adalah 9.5, sedangkan saat diberikan intervensi meningkat menjadi 12.7. Selisih pada fase *baseline* dan intervensi adalah 3.2. Jika dilihat dari selisih antara *baseline* dengan intervensi mengalami peningkatan meskipun tidak terlalu besar, karena pada dasarnya SH anak yang baik seperti memahami kebutuhan siswa lain dan tetap tenang saat masalah muncul.

Pada aspek akademik, minggu pertama ketika intervensi sampai minggu keempat terdapat peningkatan. Rata-rata skor pada kondisi *baseline* adalah 10.75, sedangkan saat diberikan intervensi meningkat menjadi 14.4. Selisih pada fase *baseline* dan intervensi adalah 3.65. Seperti halnya dengan aspek manajemen diri, aspek akademik tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan tetapi mulai adanya pengakuan akan keterampilan yang dimiliki SH sehingga mulai diterima oleh beberapa temannya.

Pada aspek kepatuhan, minggu pertama ketika intervensi sampai minggu keempat terdapat peningkatan. Rata-rata skor pada

kondisi *baseline* adalah 15.75, sedangkan saat diberikan intervensi meningkat menjadi 19.6. Selisih pada fase *baseline* dan intervensi adalah 3.85. Seperti halnya dengan aspek manajemen diri dan akademik, aspek kepatuhan menunjukkan peningkatan yang tidak signifikan karena pada dasarnya SH anak yang patuh terhadap aturan di lingkungan sekitar.

Pada aspek ketegasan, minggu pertama ketika intervensi sampai minggu keempat terdapat peningkatan. Rata-rata skor pada kondisi *baseline* adalah 10, sedangkan saat diberikan intervensi meningkat menjadi 14. Selisih pada fase *baseline* dan intervensi adalah 4. Dapat disimpulkan bahwa pada aspek ketegasan mengalami peningkatan setelah diberikan *treatment*. SH mulai sensitif terhadap perasaan orang lain, merespon segala hal dengan baik, mampu mengontrol dengan baik tetapi kurang tegas terhadap teman-temannya.

Hal ini membuktikan bahwa SH telah menjalani sesi konseling dengan baik sehingga dapat mencapai tujuan dari sesi konseling yaitu meningkatkan keterampilan sosial terhadap siswa terisolir. Walaupun begitu, tidak jarang pada proses pencapaian target perilaku, SH mengalami beberapa kendala yang membutuhkan dukungan dari lingkungan sekitar SH.

Aktivitas permainan dapat membantu mengatasi anak-anak memiliki permasalahan sosial khususnya penyesuaian diri bagi anak usia SD. Hoorn (1993) mengatakan bahwa ditingkat sekolah dasar, bermain dan *games with rules* menjadi komponen utama kurikulum berbasis permainan. Anak menggunakan tahap awal perkembangan permainan untuk mengkonsolidasi pemahaman mereka akan aturan-aturan dan strategi-strategi. Kelebihan yang bisa didapatkan dari aktivitas permainan adalah bahwa permainan ini bisa mengembangkan keterampilan sosial, beberapa permainan yang memiliki nilai komperisi sehingga memberikan anak untuk belajar bersaing dengan sehat, mengembangkan *social skills*, *motoric skills*, dan *emotional skills*.²

E. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penilitian yang dilakukan masih memiliki kekurangan dan jauh dari sempurna, sehingga penelitian ini belum maksimal. Berikut keterbatasan selama melaksanakan penelitian:

1. Berbagai macam permainan yang ditetetapkan belum dilakukan *judgement/justifikasi* oleh ahli permainan atau pihak terkait.

² Euis Kurniati, *Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197706112001122-EUIS_KURNIATI/pedagogia.pdf. Diakses pada tanggal 27 Juli 2015)

2. Peran lingkungan terutama teman sebaya sangat mempengaruhi keberhasilan pencapaian perilaku target, namun terkadang masih ada beberapa teman yang meledek SH.

Berikut beberapa keterbatasan peneliti selama melaksanakan penelitian:

1. Keterbatasan waktu peneliti, sehingga target perilaku belum mencapai hasil yang maksimal. Selain itu, setelah tahap intervensi, dan tidak ada tahap *baseline 2 (A2)* sehingga peneliti tidak mengetahui apakah setelah *treatment* perubahannya menetap dalam jangka panjang atau hanya sementara saja.
2. Sesi konseling dilaksanakan setelah pulang sekolah. Peneliti khawatir ketika SH pulang sekolah dimarahi orangtuanya karena pulang ke rumah lebih lama dari biasanya.
3. Penyesuaian bahasa, peneliti terkadang menggunakan kosa kata yang terlalu tinggi sehingga SH tidak memahami maksud peneliti.