



Penerapan Play Therapy pada Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Interaksi Sosial Siswa di SMP N 8 Kota Jambi

Rasimin, Affan Yusra*

Universitas Jambi

Jl. Jambi -Ma. Bulian KM 15 Muaro Jambi, Jambi, Indonesia

 affan15Yusra@unja.ac.id

Abstract

This devotion is intended to see the role play of therapy in developing the students' interactions of the eight cities of jambi. The PKM implementation activity USES the classification setting by using the use of therapy in developing student social interaction through the following method:1) the social method: through this method a process of planting or transfer of habits in one generation to the next generation can be through individual, group and masyarakat forms. The method is used to provide several explanations of social interaction and therapeutic guide play, as well as opinions. 2) methods of play therapy: these methods are developed on a basis of mature concepts, in which they help train students in order to prevent and overcome obstacles, and help students achieve their reproductive assignments. Through this method students are trained to communicate by using good language in performing cooperation and training social contact between students.

Keywords: play therapy, social interaction

ARTICLE INFO

Article history:

Received

March 13, 2022

Revised

May 19, 2022

Accepted

May 31, 2022

Published by
Website

This is an open access article under the CC BY SA license

Dedikasi : Jurnal Pengabdian Masyarakat
<http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/jpm/index>

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



PENDAHULUAN

Siswa sekolah menengah pertama merupakan remaja yang sedang dalam proses berkembang ke arah kematangan dan kemandirian baik secara pribadi maupun sosial. dalam proses perkembangan tersebut seorang siswa memerlukan interaksi sosial yang baik dengan lingkungan yang ada. Lingkungan sekolah merupakan satu wadah dalam mengembangkan interaksi sosial siswa

Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara dua individu atau lebih, termasuk cara individu memberikan respon terhadap orang-orang di sekitarnya dalam hubungan timbal balik dari respon yang diberikan kepada individu-individu terhadap dirinya timbal balik itu terhadap dirinya dan lingkungan sekitarnya (Dwistia,dkk, 2013:3). Agar interaksi sosial berjalan dengan baik perlu adanya syarat-syarat yang perlu dipenuhi.

Syarat terjadinya interaksi sosial ada dua yakni kontak sosial dan komunikasi (Hadisumarno, 2008). Kontak sosial akan terjadi jika hubungan antara satu pihak

dengan pihak yang lain yang merupakan awal terjadinya interaksi sosial, setiap pihak tersebut saling berinteraksi antara satu baik secara langsung dan tidak langsung. Kemampuan dalam mengirimkan pesan atau informasi dengan baik, kemampuan menjadi pendengar yang baik, serta kemampuan atau keterampilan dalam menggunakan media atau audio visual merupakan bagian yang sangat penting dalam melaksanakan komunikasi yang efektif.

Namun akhir-akhir ini interaksi sosial antara siswa satu dan yang lainnya secara kontak langsung sudah mulai memudar hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti smart phone yang menimbulkan efek yang sangat luas seperti kecanduan game, individualis, tidak peduli dengan lingkungan. Serta didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan Witasari dkk (2018), menjelaskan Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial.

Berdasarkan hasil penyebaran instrumen dan wawancara dengan guru pada tanggal 17 di SMPN 8 Kota Jambi juga terlihat fenomena yang demikian Hal ini juga terjadi dikalangan siswa SMPN 8 di Kota Jambi banyak yang mengandrungi ponsel karena fitur- fitur yang ada di dalamnya. Dalam beberapa fitur tersebut banyak muncul gaya komunikasi kurang baik dan mencontoh kegiatan kotak sosial yang kurang baik . seperti dalam hal komunikasi dalam baik langsung dan tidak langsung sering menggunakan bahasa yang kurang santun dan kontak sosial yang melanggar norma yang telah berlaku dimasyarakat hal ini lah yang membuat interaksi sosial siswa tidak berkembang secara optimal.

Dalam mendukung perkembangan optimal siswa sekolah mempunyai wadah untuk berlatih untuk berkomunikasi dan kontak sosial yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku diantaranya bimbingan dan konseling. Bimbingan dan konseling menurut Permendikbud 111 tahun 2014 bimbingan dan konseling merupakan suatu upaya sistematis, objektif, logis, dan berkelanjutan serta terprogram yang dilakukan oleh konselor atau guru Bimbingan dan Konseling untuk memfasilitasi perkembangan siswa/ konseli untuk mencapai kemandirian dalam kehidupannya.

Bimbingan dan konseling memiliki banyak program layanan dalam mengembangkan interaksi sosial siswa melalui layanan bimbingan dan konseling baik dalam setting individu, kelompok dan klasikal. Dalam pengabdian ini lebih menekankan pada setting klasikal dalam hal ini Layanan Bimbingan dan Konseling diselenggarakan di dalam kelas (bimbingan klasikal dengan menggabungkan dengan teknik *Play therapy* dalam pelaksanaannya)

Dalam bimbingan dan konseling banyak terdapat teknik dalam melaksanakan layanan dalam bentuk klasikal diantaranya play terapi. *Play therapy* merupakan salah satu sarana yang diberikan kepada anak atau remaja dengan pemanfaatan permainan sebagai media yang efektif untuk mengekspresikan dan mengeksplorasi dirinya dalam mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang

optimal. Menurut (Geldard *et al*, 2016:267) bahwa media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial bagi remaja awal yaitu permainan (game) yang akan digunakan untuk berinteraksi dengan lingkungan. Karena bermain bukan hanya sesuatu aktifitas yang menyenangkan, namun terkandung nilai terapeutik.

Berdasarkan penjelasan pada di atas dan fenomena yang terjadi di lapangan, oleh karena itu perlu mengadakan penelitian yang berjudul “Penerapan *Play Therapy* di permainan tradisonal dalam mengembangkan Interaksi sosial siswa di SMP N 8 Kota Jambi”

METODE

Pada kegiatan pelaksanaan PKM ini menggunakan setting klasikal dengan menggunakan play terapi dalam mengembangkan interaksi sosial siswa melalui metode berikut:

1) Metode Sosialisasi

Melalui metode ini dilakukan proses penanama atau transfer kebiasaan pada satu generasi kepada generasi berikutnya bisa melalui bentuk individual, kelompok dan masyarakat. Metode ini digunakan untuk memberi beberapa penjelasan tentang interaksi sosial dan panduan play terapi, serta jejak pendapat.

2) Metode Play Terapi

Metode ini dikembangkan dengan dasar konsep yang telah matang, pada metode ini membantu melatih siswa dalam rangka mencegah dan mengatasi hambatan-hambatan, serta membantu siswa mencapai tugas perkembangannya. Melalui metode ini siswa dilatih untuk berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang baik dalam melakukan kerja sama dan melatih kontak sosial antar siswa.

Rancangan evaluasi dalam PKM ini menggunakan instrumen untuk melihat kondisi interaksi sosial siswa sebelum pelaksanaan PKM ini. Kemudian dilakukan pemberian PKM ini dengan melihat berdasarkan indikator tingkat ketercapaian dan kesesuaian tahapan yang telah ditetapkan. Kemudian dilakukan pengumpulan data ulang untuk melihat ketercapaian perkembangan interaksi sosial siswa yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dengan judul Penerapan *Play Therapy* dalam mengembangkan Interaksi sosial siswa di SMP N 8 Kota Jambi”. Tim tertarik untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini karena dipandang perlu perkembangan bimbingan dan konseling terutama dalam mengembangkan interaksi sosial siswa sangat dinamis sehingga perlu dikembangkan melalui play terapi melalui pendekatan ini yang di latihkan kepada siswa dalam interaksi meningkatkan interaksinya.

Dengan adanya pendekatan *play terapi* dalam bimbingan kelompok sehingga dapat menambah pengetahuan siswa mengenai interaksi sosial siswa khususnya

dalam setting kelompok bimbingan kelompok. Tim pengabdian kepada masyarakat bekerja sama dengan guru BK SMP N 8 Kota Jambi. Hasil akhir kegiatan ini diharapkan guru BK terampil dalam melaksanakan bimbingan kelompok dengan pendekatan play terapi dan bagi siswa diharapkan mengembangkan interaksi sosial secara positif baik dari segi perilaku dan dalam berkomunikasi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, melihat perkembangan zaman guru perlu memperhatikan interaksi sosial pada siswa yang positif. Hasil dan luaran yang dicapai dalam pengabdian ini menyesuaikan apa yang dirumuskan dan luaran yang diharapkan dari hasil pengabdian ini tentang Penerapan *Play Therapy* dalam mengembangkan Interaksi sosial siswa di SMP N 8 Kota Jambi. pada saat identifikasi masalah: 1) Masih ditemukan siswa dalam berinteraksi dengan teman sebaya ataupun guru masih mengeluarkan kata-kata kurang enak di dengar; 2) Masih ditemukan siswa dalam berinteraksi dengan teman sebaya dalam kontak sosial siswa terkadang terdapat yang melanggar batas; 3) Permainan pernah digunakan dalam layanan klasikal namun itu hanya sebatas penghilang kejenuhan dalam melakukan layanan klasikal. Kegiatan binaan dimulai pada tanggal 28 Juli 2020 SMPN 8 Kota Jambi.



Gambar 1. Pertemuan Tim Binaan

Pertemuan kami didampingi oleh kepala sekolah untuk mewakili dalam menjelaskan dan Koordinator guru bimbingan dan koseling yang akan mengarahkan kami selama kegiatan di SMPN 8 Kota Jambi. Berdasarkan hasil identifikasi dan tujuan yang diharapkan dalam pengabdian ini telah tercapai dengan baik dibuktikan dengan hasil pengabdian yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

Mengembangkan Interaksi Sosial Siswa SMPN 8 Kota Jambi

Didalam pengabdian ini dibentuk sesuai rancangan untuk meningkatkan pengetahuan siswa 8 b kami mengadakan workshop sederhana diruangan kelas seperti terlihat pada foto di bawah ini:



Gambar 2. Pemberian materi interaksi sosial

Metode Play terapi

Metode play terapi yang digunakan dalam pembinaan siswa dalam workshop ini merupakan focus untuk mengembangkan interaksi sosial yang dimiliki oleh siswa yang berada di SMPN 8 Kota Jambi. Dalam hal ini FGD yang dilakukan untuk memberikan keleluasaan bagi siswa untuk bertanya dan mempraktekannya seperti gambar 3.



Gambar 3. Materi *play therapy*

Metode Play Terapi dalam Mengembangkan Interaksi Sosial

PKM diperoleh gambaran interaksi sosial siswa kelas VIII SMP N 8 Kota Jambi. Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antar sesama individu maupun kelompok yang menghasilkan suatu proses pengaruh mempengaruhi untuk mencapai kepentingan dan tuntutan kehidupan. Interaksi sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah interaksi sosial antar teman sebaya ditinjau dari bentuk-bentuk interaksi sosial yang meliputi kerjasama, akomodasi, asimilasi, persaingan.

Siswa yang memiliki interaksi sosial yang rendah dan tidak diantisipasi sesuai kebutuhannya akan berdampak terhadap aspek perkembangan sosialnya di lingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat serta berdampak pada hasil belajar siswa di sekolah. Siswa yang memiliki interaksi sosial yang rendah apabila tidak mampu bekerjasama, tidak mampu menyesuaikan, tidak mampu

berinteraksi dengan baik, tidak dapat mengontrol emosi diri, tidak mampu berempati, tidak mampu mentaati aturan serta tidak mampu menghargai orang lain. Penjabaran hasil interaksi sosial per indikator dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut :

a. Indikator Kerjasama

Kerjasama merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa secara bersama-sama antar individu dan kelompok dalam mengerjakan suatu aktivitas yang menyangkut pembelajaran di dalam kelas yang di tugaskan oleh guru atau kesadaran dari diri siswa untuk mengerjakan aktivitas tersebut (Hakim, et al., 2020). Berdasarkan hasil PKM tersebut yang menunjukkan terjadinya perkembangan interaksi sosial siswa yakni indikator kerjasama setelah diberikan sosialisasi menggunakan *play therapy*. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Geldard, et al (2016:383) bahwa permainan dapat digunakan oleh konselor untuk membantu anak melatih keterampilan sosial seperti kerjasama, kolaborasi dan melatih respon yang tepat terhadap kekecewaan, kemunduran, kegagalan dan keberhasilan. Sejalan dengan pendapat Eliasa (dalam Loban, dkk, 2017:56) yang menemukan bahwa permainan (*games*) dapat membantu meningkatkan kerjasama dan kemampuan sosial setiap peserta layanan. Keterampilan sosial yang dilakukan bersamaan dengan, permainan dapat merangsang perilaku sosial yang termasuk dalam unsur interaksi sosial secara positif (Barakova & Emilia dalam Andriati, 2016:128).

b. Indikator Akomodasi

Berdasarkan kegiatan PKM tersebut menunjukkan bahwa, pada kelas sosialisasi interaksi sosial indikator akomodasi tidak mengalami peningkatan yang sangat berarti. Hal ini mungkin terjadi karena beberapa faktor seperti *play therapy* belum dirasakan manfaatnya bagi peserta layanan karena terdapat beberapa hambatan yakni pada saat pelaksanaan berlangsung ruangan multimedia yang dipakai akan digunakan oleh pihak sekolah secara mendadak karena baru ditunjuk bahwa sekolah SMP N 8 Kota Jambi sebagai pengisi paduan suara dalam memperingati hari anak sedunia. Sehingga, durasi pemberian *peserta layanan* harus dipercepat atau dipersingkat.

Ketidaktercapaian tujuan pelaksanaan *peserta layanan* tersebut terjadi karena beberapa kendala yakni ketersediaan waktu yang tidak sesuai dengan durasi waktu yang telah ditentukan sehingga terkesan mendesak dan siswa belum sepenuhnya memahami serta merasakan manfaat dari *play therapy*. Apabila waktu tatap muka tidak mencukupi kemudian permainan terpotong ditengah jalan, maka akan menimbulkan kekecewaan bersama dan tujuan permainan tidak tercapai (Suwarjo & Eliasa 2011:20).

c. Indikator Asimilasi

Asimilasi adalah perilaku yang ditunjukkan oleh siswa untuk mengurangi perbedaan-perbedaan pendapat, kebiasaan, yang terjadi antar individu atau kelompok untuk mempertinggi kesatuan tindak dan sikap dengan memperhatikan kepentingan dan tujuan bersama di dalam kelas.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Geldard, et al (2016:379). bahwa permainan merupakan hal yang menyenangkan dan juga membantu anak berkembang secara fisik, kognisi, emosi dan sosial. Kemudian diperkuat oleh pendapat Loban, dkk (2017:60) yang menyatakan bahwa bermain memfasilitasi proses asimilasi, memperkuat dan mengkonsolidasikan pengetahuan, mempengaruhi perkembangan dan kematangan kepribadian. Pada saat bermain, terapis menggunakan permainan, mainan dan media yang lainnya yang berbeda-beda yakni untuk membantu anak mengekspresikan emosinya, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengatasi emosi-emosinya secara tepat dalam lingkungan yang aman (Venter dalam Putri 2014:818).

d. Indikator Persaingan

Persaingan adalah usaha yang dilakukan individu untuk mendapatkan nilai atau prestasi (penghargaan atau peringkat) di dalam kelas. Hasil penelitian tersebut didukung oleh teori Reid & Schafer (dalam Hatningsi, 2013:339) yang menyatakan bahwa *play therapy* sangat membantu anak untuk meningkatkan konsentrasi karena dalam permainan anak belajar untuk melatih perkembangan motorik, sensori, kognitif dan konsentrasi. Sejalan dengan pandangan Rusmana (dalam Suwarjo & Eliasa, 2011:5) bahwa dalam bermain individu cenderung memiliki toleransi frustrasi yang cukup, pengujian realitas untuk menerima batasan-batasan dalam berperilaku, bagaimana kesabaran dipakai, hukum antrian, bergiliran, patuh dengan aturan permainan dan siap menerima kekalahan.

Interaksi sosial siswa pada indikator persaingan meningkat di karenakan pemberian *peserta layanan play therapy* dengan setting klasikal, mereka benar-benar fokus dan konsentrasi terhadap layanan atau kegiatan yang sedang mereka tempuh sehingga mereka tidak terusik dengan keadaan lingkungan sekitar dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa dapat merasakan bagaimana seharusnya persaingan yang sehat/ baik dan mampu menerima setiap kekalahan dan mengakui keberhasilan orang lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembinaan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil dari pengembangan interaksi sosial, siswa memperoleh pengetahuan yang baru mengenai pentingnya interaksi sosial.

2. Hasil dari kegiatan PKM ini juga terlihat dalam praktek dan workshop siswa sangat tertarik dengan metode ini karena dalam metode ini tidak hanya menekankan pada pembentukan dinamika interaksi sosial namun juga menekankan pada membangun dinamika anggota kelas sehingga dalam pelaksanaannya peserta layanannya memperoleh kemampuan dinamika dalam mengembangkan interaksi sosial.

REFERENSI

- Dwistia, dkk.2013, hubungan interaksi sosial peserra didik dengan prestasi belajar.jurnal bimbingan dan konseling.Lampung:FKIP Universitas Lampung
- de Haas,M., Aroyo,A.M., Barakova, E., Haselager, W., & Smeekens,I.(2016,September). The effect of a semi-autonomous robot on chilidren.in 2016 IEEE 8th International Conference on Intelligent Systems (IS) (pp.376-381).IEEE
- Geldard et al. 2016. *Konseling Anak-Anak*. Jakarta: PT. Indeks
- Hadisumarno, S. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Hakim, N., Lukman, A., Hayati, D. K., Yudiyanto, Y., Sari, T. M., Carolina, H. S., et al. (2020). Collaborative Learning Model Based on Peer Tutoring Class Wide: Improving Students Critical Thinking in Biology Learning. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 3(1), 43-52.
- Hatiningsih, N. 2013. *Play Therapy Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD)*. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan Vol 01, No.02*. Malang: Fakultas Psikologi, Universitas Muhamgeldardmadiyah Malang. Ran.2018. *85% pelajar"kecanduan"*. [Http//radarbogor.id](http://radarbogor.id) diakses pada tanggal 19 Februari
- Loban, dkk. 2017. Model Bimbingan Kelompok menggunakan *Games* untuk Meningkatkan Hubungan Interpersonal Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*. Semarang: Prodi Bimbingan Konseling Pascasarjana UNNES
- Peraturan 111 tahun 2014. Tentang Layanan bimbingan dan konseling. Jakarta:kemendikbud
- Putri, D.A. 2014. Gestalt Play Therapy Untuk Menangani Masalah Penyesuaian Sosial Studi Kasus Pada Siswa Taman Kanak-Kanak. *Seminar Nasional Riset Inovatif II*. Bali: Jurusan Bimbingan Konseling, Universitas Pendidikan GaneshaHamalik,Oemar.2012.*Kurikulum dan Pembelajaran*.Jakarta: Bumi Aksara
- Suwarjo & Eliasa. 2011. *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*.Yogyakarta: Paramitra Publishing

Witarsa, dkk.((2018) Pengaruh penggunaan Gadget Trhadap Kemampuan Interaksi
Soisal Siswa Sekolah Dasar. Yogyakarta:Journal Pedagogik. Vol.VI, N0.1.2018

Corey. (2013). *Theory and practice of counseling and psychotherapy*. Wadsworth.

Copyright Holder :

© Rasimin, dkk. (2022)

First Publication Right :

© DEDIKASI : Jurnal Pengabdian Masyarakat

This article is under:

CC BY SA