**PENGEMBANGAN VIDEO *ICE BREAKING* SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA**

**Muhammad Ilham Bakhtiar**

Bimbingan dan Konseling,

Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Email: ilham\_konseling@yahoo.com

**Abstrak.** Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang menelaah pengembangan *Ice Breaking* sebagai media BK untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Tujuan penelitian adalah (1) Untuk mengembangkan media vide*o* *ice breaking* sebagai media BK yang *acceptable* (diterima), dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. (2) Untuk mengetahui efektifitas media vide*o* *ice breaking* sebagai media BK dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Hasil penelitian berupa panduan *Ice Breaking* dan Video. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan panduan video ice breaking yang *acceptabe* (diterima), berdasarkan kegunaan (*utility*), ketepatan (*accuracy*), kelayakan (*faesibility*) dan relevansi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa mendapat hasil yang layak untuk di gunakan di SMA Negeri 1 Bontonompo. (2) Panduan video Ice breaking sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa di SMA Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa.

**Kata Kunci**: Media, keterampilan sosial, *ice breaking* dan Video

**Abstract.** This study is a research and development that examine the development of Ice Breaking as BK media to improve the social skills of students. The research objective is (1) To develop ice breaking video media as media that is acceptable BK (accepted), to improve the social skills of students. (2) To determine the effectiveness of video media as media BK ice breaking in improving students' social skills. Results of the research is a guide Ice Breaking and Video. The results showed that the development of the ice breaking video guide acceptabe (received), based on usefulness (utility), accuracy (accuracy), feasibility (faesibility) and relevance in improving the social skills of the students got decent results for use in SMA Negeri 1 Bontonompo. (2) Free video Ice breaking is very effective in improving the social skills of students in SMA Negeri 1 Bontonompo Gowa.

**Keyword:** media, social skills, ice breaking, and video

**PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peranan penting, karena pendidikan memiliki kemampuan untuk mengembangkan kualitas manusia dari berbagai segi kehidupan. Pendidikan akan membentuk pribadi dan watak yang cerdas bagi individu. Upaya peningkatan kualitas peserta didik yang menjalani jenjang pendidikan tentunya di pengaruhi oleh kualitas belajar yang di peroleh di satuan pendidikan. Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas dengan tujuan untuk menjamin kualitas mutu pendidikan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak anak didik serta peradaban bangsa yang bermartabat, hal ini telah di uraikan secara jelas pada peraturan pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional, yang di dalamnya memuat 8 lingkup standar, salah satunya adalah standar proses. Yang dimaksud dengan standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan, ( UU No 20 /2003).

Peserta didik sebagai individu merupakan makhluk sosial yang saling berhubungan dan membutuhkan orang lain dalam kehidupannya, sebagai manusia dalam bertingkah laku selalu berhubungan dengan lingkungan sosial dimana ia tinggal. Menjalin hubungan dengan individu lain merupakan bagian yang tidak pernah lepas dari kehidupannya, individu selalu berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam lingkungan keluarga terjadi interaksi antar anggota keluarga dalam lingkungan masyarakat terjadi hubungan antar individu sengan individu lain.

1

Sebagai makhluk sosial, individu dituntut untuk mampu mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan atau norma yang berlaku. Oleh karena itu setiap individu dituntut untuk menguasai keterampilan-keterampilan sosial dan kemampuan penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitarnya. Keterampilan tersebut harus mulai dikembangkan sejak masih anak-anak, misalnya memberikan waktu yang cukup buat anak didik untuk bermain atau bercanda dengan teman-teman sebaya; memberikan tugas dan tanggung jawab sesuai perkembangan anak tersebut. Mengembangkan keterampilan sejak awal akan memudahkan anak dalam memenuhi tugas perkembangan sehingga dapat berkembang secara normal dan sehat.

Agar terjadi proses interaksi yang harmonis dan baik di lingkungan sekolah, peserta didik sebagai makhluk sosial dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dimana dia berada khususnya dalam lingkungan kelas atau sekolah, sehingga tidak terjadi individu yang terisolir, tidak memiliki kepekaan terhadap orang lain atau susah bergaul di dalam sekolah. Individu yang memiliki keterampilan sosial yang tinggi cenderung mendapatkan penerimaan sosial yang baik dan menujukkan ciri-ciri yang menyenangkan, bahagia dan memiliki rasa aman (Harlock, 1995).

Sekolah sebagai lokasi proses kematangan perkembangan peserta didik khususnya dalam interaksi dengan lingkungan sosial dan akademiknya. Perkembangan anak yang telah memasuki usia sekolah menengah atas adalah masa remaja yang sangat krusial dengan perkembangan keterampilan sosialnya. Hal tersebut disebabkan pada masa remaja individu sudah memasuki dunia pergaulan yang lebih luas dimana pengaruh teman-teman dan lingkungan sosial akan sangat menentukan. Kegagalan remaja dalam menguasai keterampilan sosial akan menyebabkan dia tidak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya yang menyebabkan rasa rendah diri, dikucilkan dari pergaulan, cenderung berprilaku yang kurang normal seperti anti sosial dan bahkan dalam perkembangan yang lebih ekstrim bisa menyebabkan gangguan jiwa, kenakalan remaja, tindakan kriminal, serta tindakan kekerasan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Prayitno (1997) dalam studinya terhadap siswa SLTA di padang ditemukan bahwa ketidakmampuan siswa berhubungan sosial di sekolah maupun luar sekolah menghambat kegiatan belajar dan mengganggu hubungan kegiatan belajar dan mengganggu hubungan interaksi dengan orang lain. Sehingga siswa yang termasuk kategori ini tidak disukai teman-temannya, sering diperolok-olok, dikucilkan, diremehkan, sombong, kurang peka terhadap orang lain, dan mudah tersinggung. Hal tersebut terjadi karena semakin menurunnya kesediaan menyapa, kecenderungan untuk mengungkapkan perasaan secara agresif, dan merasa was-was jika mengemukakan ide atau gagasan.

Selain hasil penelitian tersebut di atas, peneliti juga mendapat gambaran umum yang diperoleh melalui angket sederhana kepada 30 siswa di SMA Negeri 1 Bontonompo untuk mengetahui kecenderungan siswa bermasalah dalam keterampilan sosialnya yaitu dipengaruhi karena faktor lingkungan, keluarga, persahabatan dan solidaritas kelompok, dan kemampuan menyesuaikan diri. 1) Faktor keluarga, sebanyak 36% siswa memilih setuju berada dalam keluarga yang tidak harmonis, dan 4% memilih sangat setuju, 25 % memilih tidak setuju dan 35 % memilih sangat tidak setuju mereka berada dalam keluarga yang tidak harmonis, 2) Faktor lingkungan, sebanyak 53% memilih masalah sangat setuju atau susah dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, 27% memilih setuju, 5% memilih tidak setuju dan 10% memilih sangat tidak setuju, 3) Faktor persahabatan dan solidaritas kelompok, sebanyak 25% siswa memilih sangat setuju mereka mementingkan urusan pribadi atau masing-masing dari pada kelompok, 45% memilih setuju, 17% memilih tidak setuju dan 13% memilih sangat tidak setuju, 4) Faktor kemampuan menyesuaikan diri, sebanyak 63% siswa memilih sangat setuju susah dalam melakukan peyesuaian diri pada kelas atau lingkungan yang baru, 17% memilih setuju, 15% memilih tidak setuju dan 5% memilih sangat tidak setuju.

Kemudian hasil wawancara guru BK SMA Negeri 1 Bontonompo memperoleh data bahwa siswa yang dibagi pada kelas XI atau kumpulan siswa dari beberapa kelas sebagai hasil penjurusan memiliki hubungan komunikasi yang kurang harmonis, bahkan guru BK di sekolah ini memiliki tambahan tugas pendampingan khusus karena masalah kenakalan remaja yang meningkat sebagai akibat dari rendahnya keterampilan bergaul mereka.

Dalam mengatasi problem tersebut di atas peran guru Bimbingan dan Konseling sangat di harapkan khususnya dalam menangani anak yang memiliki masalah dalam berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain, seperti teman sebaya atau kepada guru dan lingkungan sekolah secara umum. Layanan bimbingan kelompok dapat menjadi solusi yang tepat dalam mengatasi problem ini, khususnya dalam kegaiatan bersama di dalam kelas dan diluar kelas. Guru BK akan memberikan langkah penanganan secara berkelanjutan sehingga anak didik tersebut dapat berinterkasi dan berhubungan dengan teman sebaya serta gurunya seperti dengan anak didik yang normal.

Interaksi dengan orang lain dengan konteks sosial yang dapat diterima dengan orang lain tentunya diharapkan dapat saling menguntungkan, Guru BK akan dapat mengatasi masalah tersebut dimana siswa akan berada pada suasana yang tidak ada tekanan serta berada di lingkungan sekolah dan terasa dibutuhkan oleh siswa, damai dan nyaman. Maka dari itu perlu diberikan kegiatan yang menarik dan menyenangkan berbentuk kegiatan kelompok yang dapat diterima oleh siswa. Siswa dapat lebih interaktif, tercipta suasana interaktif dengan siswa yang lain, dan dapat memotivasi siswa. Salah satu yang dapat di terapkan adalah pemberian *ice breaking* sebagai solusi memecahkan persoalan dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan guru serta keterampilan sosial siswa dapat meningkat.

*Ice breaking* akan diberikan kepada siswa dalam bentuk kegiatan bermain. Kegiatan permainan ini akan diberikan dalam bentuk bermain kelompok yang pelaksanaannya pada waktu guru BK mengisi kegiatan bimbingan di dalam kelas. Permainan yang akan di terapkan mengandung nilai keakraban, komunikasi, kepemimpinan, kerjasama tim, kreatifitas dan tanggung jawab. Kegiatan ini dapat meningkatkan suasana interaksi siswa dengan orang lain karena lebih bersifat pada proses kegiatan bersama dan mengutamakan kerja dalam tim.

Syam Mahmud (2010) menjelaskan definisi *Ice breking* yaitu :

*Ice Breaking* adalah suatu aktivitas kecil dalam suatu kegiatan yang bertujuan agar individu mengenal yang lain dan merasa nyaman dengan lingkungan barunya. Kegiatan ini biasanya berupa suatu, games atau permainan, humor, kadang berupa kegiatan yang cenderung memalukan, kegiatan berupa informasi, pencerahan, atau dapat juga dalam bentuk permainan sederhana

Penggunaan media bermain *ice breaking* dapat digunakan pelaksanaannya melalui layanan bimbingan (Pamela, 2006). Hal ini dijelaskan oleh Suwarjo dkk,2012. Mengatakan Bahwa :

Media bermain dapat digunakan oleh konselor dalam pekerjaannya, karena, 1) anak biasanya tidak mempunyai kemampuan verbal untuk bertanya, menolong membantu permasalahannya, kegiatan ini salah satu cara berkomunikasi dengan anak dan see their world. 2) expressive arts dan play media *ice breaking* dilihat sebagai salah satu metode membantu anak mengekspresikan perasaannya dan membangun sikap positif bagi dirinya dan temannya; 3) strategi membangun hubungan digunakan sebagai peningkatan tingkah laku, klarifikasi perasaan; 4) adanya keterbatasan tipe tingkah laku.

Pamela 2006 memberikan penjelasan bahwa ;

Konseling dalam menggunakan musik, dance, bermain, dan humor, berkhayal, seni rupa, literatur, menulis dan drama, beranggapan bahwa dengan menggunakan beberapa media diatas seni membangun sebuah pengalaman, bahwa *process orented, emotionally-sensitive, sosially directed and awareness focused*” dalam permainan berorientasi prosesnya, sensitive dan emosional bertujuan untuk mensosialisasikan diri dan mempelajari orang dari latar belakangnya serta dapat mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan sosial dan pribadinya.

 Kegiatan permainan *ice breaking* dalam bimbingan konseling dapat digambarkan, akan memberikan dampak positif terhadap individu yang mengalami proses pertumbuhan dalam lingkungannya. Bermain dalam kegiatan ini merupakan alternatif metode mengembangkan komunikasi dan interaksi kepada orang lain, karena akan memberikan jalan kepada individu untuk dapat lebih leluasa bergaul. Teknik diatas akan menghasilkan kegiatan yang menyenangkan serta dapat mendukung kognisi yang sehat, afeksi dan pengembangan interpersonal yang baik Violet,1998 (Suwarjo.2012). Siswa akan cepat melakukan proses adaptasi jika kegiatan permainan ini dilakukan. Selain itu proses belajar dan hasil belajarnya akan meningkat juga.

 Anna freud ( Muro & Kottman, 1995) mengatakan bahwa mengobservasi permainan anak sebagai jalan bagi seorang konselor dalam membentuk emosi yang meyenangkan. Ia kemudian menyatakan bahwa spontinitas anak dalam kegiatan bermain merupakan metode komunikasi yang sangat baik dengan mengajaknya dalam lingkungan yang aman dan akrab bagi mereka. Permainan dalam ice breaking ini memiliki kemampuan yang sangat kompleks karena akan memberikan keadaan yang menyenangkan yang dialami satu sama lain akan membantu anak untuk membangun proses sosialnya dalam lingkungan, psikos, kognitif dan emosinya ke yang lebih baik lagi.

Pemberian kegiatan *ice breaking* dalam bentuk kegiatan bermain, akan dapat meningkatkan keterampilan sosial karena permainan melalui *ice breaking* ini dapat menciptakan suasana yang tidak tegang dalam berinteraksi, membosankan dalam belajar dan akan ada fokus perhatian. Kebekuan dalam berhubungan ini akan teratasi dengan adanya interaksi personal dari individu yang satu dengan individu yang lain. Komunikasi akan lancar dan menanamkan nilai tanggung jawab tim dalam kelompok. Kelas dapat tercipta suasana keakraban, senang karena terjalin komunikasi umpan balik siswa dengan guru dan guru dengan siswa. *Ice breaking* dipandu oleh guru melalui video games, secara langsung dan diikuti langsung oleh siswa.

Keterampilan sosial tidak biasa lepas dari proses penyesuaian sosial individu. Penyusuaian sosial merupakan salah satu aspek psikologis yang perlu dikembangkan dalam kehidupan individu, yang mencakup penyesuaian diri dengan individu lain, baik di dalam kelompok maupun di luar kelompok dari individu yang bersangkutan. Keterampilan sosial dapat dicapai individu dengan mempelajari pola tingkah laku yang diperlukan untuk mengubah kebiasaan sedemikian, sehingga tingkah laku tersebut cocok bagi suatu kelompok atau lingkungan dimana individu atau peserta didik itu berada.

Keterampilan sosial sangat penting di dalam penyesuaian sosial, individu yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan memiliki penyesuaian diri yang baik pula, sebaliknya individu yang tidak memiliki penyesuaian diri yang tidak baik akan memiliki keterampilan sosial yang tidak baik pula. Beberapa ahli memberika defenisi dari keterampilan sosial yaitu : Combs dan Slaby (dalam Cartledge dan Milburn:1995) mendefinisikan bahwa

Keterampilan sosial adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara yang spesifik yang dapat diterima oleh masyarakat bermanfaat secara pribadi, saling menguntungkan dan terutama bermanfaat bagi orang lain.

Scohloss dan Smitt (1994) memfokuskan keterampilan sosial dalam 2 hal yaitu: respon keterampilan sosial yang menghasilkan, meningkatkan dan memelihara hasil yang positif dan siswa dan keterampilan sosial yang meningkatkan interaksi positif antara siswa dengan orang lain.

Demikian halnya Philips :1978. mengemukakan suatu definisi keterampilan sosial yang menekankan pada elemen makro dalam hubungan sosial ditinjau dari sudut interaksi antar individu. Dia menyimpulkan bahwa seseorang dianggap memiliki keterampilan sosial apabila seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain dalam cara yang memenuhi hak, kebutuhan, kepuasan, dan keperluan untuk hal-hal yang dapat diterima tanpa mengganggu hak-hak orang Iain, kebutuhan, kepuasan, dan keperluan or­ang lain dan diharapkan terdapat suasana bebas dan terbuka dalam berhubungan dengan orang lain.

Menurut Gresham dan Elliot (1987), keterampilan sosial dikaitkan dengan penerimaan teman sebaya individu yang diterima dan populer diantara teman sebaya dikatakan memiliki keterampilan sosial yang baik. Keterampilan sosial juga dikaitkan pada tingkah laku khusus yang bersifat situasional yang memaksimalkan pemeliharaan atau mengurangi hukuman / menghentikan *reinforcement* tertentu.

Di samping Itu Gresham dan Elliot (1987), juga mengatakan bahwa keterampilan sosial adalah perilaku dalam situasi tertentu, memprediksikan suatu hasil interaksi sosial yang penting bagi individu yaitu penerimaan teman sebaya, popularitas penilaian orang lain (misalnya guru) tentang keterampilan sosial, prestasi akademik dan tingkah laku sosial lain yang berkorelasi secara konsisten.

Sesuai dengan konsep situasi khusus yang dikemukakan oleh Hersen & Bellack (dalam Cartledge & Milburn:1995) yang menyatakan bahwa efektifitas suatu prilaku tergantung pada konteks dan parameter situasi, maka individu yang memiliki keterampilan sosial akan lebih efektif karena ia mampu memilih dan melakukan prilaku yang tepat sesuai dengan tuntutan lingkungan. Berdasarkan prinsip situasi khusus itu pula sulit untuk menyusun daftar yang lengkap tentang keterampilan sosial apa yang harus dimiliki anak agar selalu berhasil dalam sosialisasi, karena sebagaimana kehidupan sosial, kesempatan untuk berhasil secara sosial juga dapat berubah sesuai waktu, konteks dan budaya. Namun demikian menurut Schneider dkk (dalam Rubin dkk, 1998) menjelaskan; agar seseorang berhasil dalam berinteraksi sosial, maka secara umum dibutuhkan beberapa keterampilan sosial yang terdiri dari pikiran, pengaturan emosi, dan prilaku yang tampak yaitu :

* 1. Memahami pikiran, emosi, dan tujuan atau maksud orang lain
	2. Menangkap dan mengelola informasi tentang parnert sosial serta pergaulan lingkungan yang potensial menimbulkan terjadinya interaksi.
	3. Menggunakan berbagai cara yang dapat digunakan untuk memulai pembicaraan atau berinteraksi dengan orang lain, memeliharanya dan mengakhirinya dengan cara yang positif.
	4. Memahami konsekuensi dari sebuah tindakan sosial, baik bagi diri sendiri maupun bagi orang lain, atau target tindakan tersebut.
	5. Membuat penilaian moral yang matang yang dapat mengarahkan tindakan sosial
	6. Bersikap sungguh-sungguh dan memperhatikan kepentingan orang lain
	7. Mengekspresikan emosi positif dan menghambat emosi negatif secara tepat.
	8. Menekan prilaku negatif yang disebagkan karena adanya pikiran dan perasaan yang negatif tentang parner sosial.
	9. Berkomunikasi secara verbal dan nonverbal agar parner sosial memahaminya.
	10. Memperhatikan usaha komunikasi orang lain dan memiliki kemauan untuk memenuhi permintaan parner sosial .

Berdasarkan beberapa defenisi ahli di atas dapat di jabarkan keterampilan sosial merupakan suatu kemampuan individu dalam mengatur pikiran dan perasaan, emosi dan prilaku, untuk memulai dan memelihara hubungan atau interaksi individu dalam bentuk prilaku sosial. Secara umum dapat digambarkan beberapa bentuk prilaku keterampilan sosial seperti; pertama, prilaku individu yang berhubungan dengan diri sendiri (bersifat intrapersonal) seperti mengontrol emosi, menyelesaikan permasalahan sosial dengan tepat, merespon informasi dan memahami orang lain. Kedua, prilaku yang berhubungan dengan orang lain (bersifat interpersonal) seperti memulai komunikasi dengan orang lain, dan yang ketiga; prilaku yang berhubungan dengan akademis, seperti mematuhi peraturan dan melakukan apa yang diminta oleh guru.

Sebagai usaha untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dibutuhkan suatu media bimbingan konseling dalam bentuk media video *ice breaking* yang dianggap layak untuk mengembangkan prilaku sosial siswa sehingga masalah sosial tersebut dapat teratasi, siswa pun memiliki teman sebaya yang banyak, tidak diperolok-olok, tidak dikucilkan di dalam kelas atau diremehkan dan siswa mampu berinteraksi dengan teman sebaya mereka. Sehingga siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran disekolah dengan baik dan meraih prestasi.

Apabila proses belajar diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Hal tersebut di tegaskan oleh Arsyad (2013) bahwa :

Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perputakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran seperti buku, Model, selebaran, majalah, audio atau video dan yang sejenisnya.

 Dari hal tersebut dapa menguraikan jika dalam menciptakan proses belajar yang dapat meningkatkan proses interaksi dapat dilakukan dengan pemberian bahan pelajaran dalam bentuk audio visual atau video. Video akan menggambarkan berbagai kegiatan yang akan memandu individu dalam melakukan proses adaptasi dan interkasi dengan orang lain. Arsyad (2013) mendefenisikan video yaitu gambar objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alami atau suara yang sesuai bergerak bergantian sehingga memberikan visual. Kemampuan video melukiskan gambaran hidup dan suara akan memberikannya daya tarik tersendiri, karena akan memberikan respon secara visual langsung. Video akan menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

 Bentuk video yang akan diberikan dalam mengatasi problem pada siswa yang memiliki kekurangan dalam berinteraksi dan berhubungan dengan orang lain di sekolah adalah video *ice breaking*. Kegiatan ini maksud untuk menghilangkan kebekuan-kebekuan di antara peserta didik, sehingga mereka saling mengenal lebih akrab, mengerti dan bisa saling berinteraksi dengan baik antara satu dengan yang lainnya, hubungan komunikasi semakin lancar dan tidak ada lagi siswa yang terisolir dan kelompok-kelompok tertentu di dalam kelas. Hal ini dimungkinkan terjadi karena adanya perbedaan status ekonomi, status sosial, pekerjaan orang tua, penampilan, dan sebagainya yang akan menyebabkan terjadinya dinding pemisah antara siswa yang satu dengan yang lainnya. Untuk melebur dinding-dinding penghambat tersebut, diperlukan sebuah proses kegiatan bersama dalam bentuk kelompok, seperti permainan *ice breaking* melalui sebuah media video. Melihat hal tersebut maka peneliti akan mencoba menyusun sebuah media dalam bentuk video *ice breaking* yang merupakan media bimbingan konseling untuk meningkatkan keterampilan sosial pada siswa di SMA Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru BK SMA Negeri 1 Bontonompo sebanyak 3 orang, menjelaskan bahwa kegiatan pemberian bimbingan di dalam kelas baik oleh guru mata pelajaran maupun guru BK, mengungkapkan bahwa terdapat siswa yang kurang percaya diri, terkucilkan di kelas, dan guru pernah memberikan kegiatan ice breakng dalam bentuk *ice breaking* ternyata siswa merasa senang jika diselingi dengan kegiatan bermain, atau diskusi. Guru BK di sekolah ini sangat setuju jika layanan bimbingan yang diberikan kepada siswa itu lebih bersifat belajar sambil bermain, seperti adanya selingan *ice breaking* atau memberikan kegiatan permainan dalam bentuk kelompok.

Melihat permasalahan yang ada dan berbagai bahasan yang telah dikemukanan di atas, maka peneliti memiliki alasan yang kuat untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan sosial melalui media video *ice breaking*, dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan Video *Ice Breaking* sebagai media bimbingan konseling untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa di SMA Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa”.

Sebagai penegasan dari apa yang telah dibahas dalam latar belakang masalah, pada bagian ini perlu dikemukakan rumusan masalah yang akan diteliti yaitu : belum maksimalnya kemampuan guru dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam berinteraksi di lingkungannya baik di dalam maupun di luar kelas, maka perlu dibuatkan kegiatan bersama melalui video *ice breaking* sebagai media bimbingan konseling untuk meningkatkan hubungan dan penyesuaian diri siswa kepada lingkungannya. Video *ice breking* sebagai bentuk media bimbingan konseling merupakan solusi untuk mengatasi masalah belajar siswa sehingga dapat tercipta interaksi individu, hubungan sosial kepada guru dan teman sebaya dengan baik, dibawah ini permasalahan dapat dirinci sebagai berikut : (1) Bagaimana mengembangkan video *ice breaking* sebagai media BK yang diterima (*acceptabe*), berdasarkan kegunaan (*utility*), ketepatan (*accuracy*), kelayakan (*faesibility*) dan relevansi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa?. (2)Bagaimana keefektifan video *ice breaking* sebagai media BK dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa?.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah tersusunnya media video *ice breaking* sebagai solusi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan spsifikasi tujuan yaitu : Untuk mengembangkan media vide*o* *ice breaking* sebagai media BK yang diterima (*acceptabe*), berdasarkan kegunaan (*utility*), ketepatan (*accuracy*), kelayakan (*faesibility*) dan relevansi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa di sekolah. Dan Untuk mengetahui efektifitas media vide*o* *ice breaking* sebagai media BK dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa di sekolah.

Kerangka pengembangan penelitian.Individu merupakan makhluk sosial yang saling berhubungan dan membutuhkan satu sama lain, Sebagai manusia dalam bertingkah laku selalu berhubungan dengan lingkungan sosial dimana ia tinggal. Hubungan dalam bentuk interaksi dengan individu lain baik secara pribadi maupun bersifat sosial merupakan bagian yang tidak pernah lepas dari kehidupannya, karena dalam lingkunganlah terjadi hubungan antar individu dengan individu lain sebagai pola pengembangan dan perkembangan individu seutuhnya.

Keterampilan sosial sebagai indikator keberhasilan siswa dalam melakukan proses interaksi dengan orang lain atau teman sebayanya. Hubungan satu sama terkadang masih banyak kendala yang dialami siswa di sekolah, karena adanya berbagai masalaha dengan dirinya.

Upaya menghilangkan keterampilan sosial yang rendah akan diberikan suatu pendekatan permainan dalam bentuk *ice breking*. Permainan ini memberikan nilai keakraban sesama siswa, mengembangkan diri dan potensi yang dimilikinya, meningkatkan gaya komunikasinya kepada individu yang lain, memiliki sifat kepemimpinan, meningkatkan kerjasama tim di dalam kelas khususnya dalam pelaksanaan pekerjaan tugas kelompok, dan meningkatkan kreatifitas dan konsentrasinya dalam belajar.

Memberikan panduan ice breaking sebagai media bimbingan konseling dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial siswa, dapat menjalankan tugas konselor dalam memberikam layanan bimbingan konseling sesuai dengan konsep bidang bimbingan sosial, prosedur serta tahapan-tahapan yang perlu dilakukan saat berlangsungnya sesi bimbingan konseling dapat memperlancar guru pembimbing di sekolah.

Panduan media bimbingan konseling dalam bentuk video *ice breaking* untuk meningkatkan keterampilan sosial yang akan dikembangkan dimaksudkan untuk memenuhi keperluan tersebut. Secara skematis, prototipe dapat digambarkan sebagai berikut:

**Video**

***Ice Breaking***

**Media Bimbingan Konseling**

**Isi Video**

1. Perkenalan/Keakraban
2. Pengembangan diri
3. Komunikasi
4. Percaya Diri
5. Kerjasama
6. Kreatifitas
7. Tanggung Jawab

**Keterampilan sosial rendah**

1. Terkucilkan
2. Kurang berkomunikasi dengan teman dan guru
3. Tidak ada Konsentrasi belajar
4. Kurangnya sosialisasi dengan teman sekelas
5. Tidak melibatkan diri dalam kegiatan organisasi
6. Susah merespon teman saat berbicara

Meningkat Keterampilan

Sosial Siswa dan dapat melakukan hubungan interaksi dengan orang lain

Gambar 1 Bagan kerangka pikir media pengembangan *ice breaking* sebagai media bimbingan konseling untuk meningkatkan keterampilan sosial

Rancangan media atau teoretik dari media video ice breaking sebagai media bimbingan konseling untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa di SMA Negeri 1 Bontonompo antara lain:

1. Media ini merupakan media bimbingan konseling yang berisi materi panduan permainan video ice breaking sebagai upaya meningkatkan keterampilan sosial, yang terdiri dari buku dan perangkatnya (panduan ice breaking, video dalam bentuk CD/DVD, RPBK, lembar kerja).
2. Media ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa
3. Media ini akan dikemas dalam bentuk buku panduan dan ice breaking di rekaman dalam media video sehingga lebih, menarik, praktis dan efektif untuk dilakukan siswa.
4. Panduan media ini dilakukan dalam bentuk kegiatan tim atau kelompok sehingga siswa dapat melakukan interaksi langsung di dalam kelompok.

**Rancangan Media**

**Komponen media**

**Evaluasi**

**Pelaksanaan**

**Persiapan**

* Keterampilan sosial
* Perkenalan
* pengembangan diri,
* komunikasi,
* percaya diri,
* kerjasama
* tanggung jawab dan
* kreatifitas
* Validasi media
1. System sosial
2. System reaksi
3. System pendukung
4. tujuan
* Kepraktisan
* Efektifitas
* FGD
* Latihan
* evaluasi
* Need assesment
* Prototype
* Model awal
* Format validasi
* Format evaluasi
* Sekolah uji coba
* Konselor
* Siswa

Isi

media

Keterampilan Sosial siswa meningkat

Sasaran

Panduan

Ice Breaking

Gambar 2. Bagan Rancangan pengembangan *ice breaking* sebagai media bimbingan konseling untuk meningkatkan keterampilan social.

**METODE PENELITIAN**

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan “Penelitian Pengembangan” *(Research and Development)*. Menurut Borg and Gall (2003: 782), yang dimaksud dengan model penelitian dan pengem-bangan adalah *“a process used develop and validate educational product”*. Kadang-kadang penelitian ini juga disebut *‘research based development’*, yang muncul sebagai strategi dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pen-didikan. Selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan, *Research and Development* juga bertujuan untuk mene-mukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui ‘*basic research*’, atau untuk menjawab per-tanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui ‘*applied research*’, yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan. Dalam penelitian ini *Research and Development* dimanfaatkan untuk menghasilkan Panduan Ice Breaking dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Media pengembangan tersebut mengacu pada strategi pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall (2003: 150) karena media ini mempunyai langkah-langkah yang dianggap paling sesuai dengan penelitian ini. Strategi ini dinamakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). R&D meru-pakan siklus pengembangan yang terdiri dari 9 langkah pengembangan, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan
2. Penelitian awal dan pengumpulan informasi
3. Perencanaan Pengembangan
4. Pengembangan produk awal
5. Uji lapangan awal (validasi ahli)
6. Revisi I
7. Uji coba kelompok
8. Revisi II
9. Desiminasi dan implementasi.

Agar media pengembangan BK ini mengacu pada strategi di atas relevan dengan tujuan penelitian ini, maka peneliti merumuskan langkah-langkah pengembangan menjadi seperti berikut ini:

1. Analisis Kebutuhan, mengidentifikasi kebutuhan subyek akan produk yang akan di kembangkan.
2. Penelitian awal dan pengumpulan informasi
3. Karakteristik siswa
4. Studi literatur
5. Perumusan masalah
6. Perencanaan Pengembangan, merumus-kan tujuan pengembangan dan menen-tukan materi yang akan dikembangkan.
7. Pengembangan produk awal, desain produk, mengelolah aplikasi, pembuatan produk
8. Uji ahli (validasi ahli)
9. Revisi I
10. Uji coba kelompok
11. Revisi II

Adapun dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan media video *ice breaking* sebagai media bimbingan konseling untuk meningkatkan keterampilan sosial (*sosial skill*) siswa di SMA Negeri 1 Bontonompo. Produk yang dihasilkan berupa panduan video *ice breaking* dalam bimbingan konseling.

Adapun media penelitian dan pengembangan tersebut akan disajikan dalam gambar berikut ini:

1. Analisis Kebutuhan
2. Penelitian & Pengumpulan Informasi

7. Uji Kelompok Kecil

 Subyek : 8 orang siswa SMAN 1 Bontonompo

1. Perencanaan Pengembangan
2. Pengembangan Produk Awal

Hasil Produk :

Media Video Ice Breaking

**Pengembangan Produk**

5. Validasi Ahli

 Subyek : 3 orang : terdiri dari ahli BK, ahli media teknologi pendidikan dan praktisi BK

1. Konsep
2. Naskah
3. Video

**Revisi I**

**Revisi II (Akhir)**

**Pra Pengembangan Produk**

Pasca Pengembangan Produk

Gambar 3. Bagan Alur Penelitian pengembangan media video *ice breaking* sebagai media bimbingan konseling untuk meningkatkan keterampilan sosial

**Uji Coba Produk**

* 1. Tahapan uji coba

Pada pengambangan panduan *ice breaking* ini menggunakan uji coba. Uji coba panduan *ice breaking* pertama dilakukan kepada ahli Bimbingan Konseling, dan ahli dalam bidang media teknologi pendidikan serta praktisi guru bimbingan dan konseling. Proses ini bertujuan untuk memberikan validasi produk berupa panduan dan video *ice breaking* sebelum dilakukan uji kelompok kecil dan kelompok besar.

Uji coba tahap kedua dilakukan kepada siswa atau disebut uji coba kelompok. Pada tahap ini uji coba melibatkan 8 orang siswa SMA Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa atau uji coba kelompok kecil.

 Uji coba kelompok bertujuan untuk memperoleh data yang hasilnya akan dijadikan sebagai dasar merevisi produk, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak untuk digunakan.

* 1. Subjek uji coba

Subjek uji coba sebanyak 3 orang yang terdiri dari ahli Bimbingan Konseling yaitu Ibu Dr. Farida Aryani, M.Pd, dan ahli dalam bidang media teknologi pendidikan yaitu Dr. Pattaufi, M.Si serta praktisi bimbingan dan konseling dan siswa. Adapun siswa yang menjadi subjek uji coba data penelitian ini adalah siswa XI SMA Negeri 1 Bontonompo yang di pilih secara *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel atas adanya tujuan tertentu sebanyak 8 orang.

* 1. Jenis data

Data yang diperoleh dalam pengambangan video *ice breaking* sebagai media bimbingan konseling berupa data kualitatif dan kuantitatif . Data kualitatif diperoleh dari hasil tanggapan, kritik dan saran dari para ahli dan kelompok terhadap isi panduan *ice breaking* bimbingan konseling. Kemudian kritik dan saran tersebut dianalisis sebelum dijadikan sebagai bahan revisi produk yang dikembangkan.

 Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba kelompok dalam hal ini uji coba kelompok kecil yang berupa penelitian secara umum mengenai video *ice breaking* yang didalamnya terdapat permainan dan materi keterampilan sosial. Data kuantitatif yang didapatkan kemudian diolah untuk menunjukkan taraf kelayakan. Selanjutnya seluruh data, baik dari kualitatif maupun kuantitatif yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk revisi produk panduan video *ice breaking* bimbingan konseling.

Instrumen pengumpulan data yang gunakan dalam pengembangan model *ice breaking* yaitu angket, wawancara, dan *Focus Group Discussion* (FGD).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam pengembangan model *video ice breaking* untuk meningkatkan keterampilan sosial ini adalah dengan menggunakan analisis bentuk dan analisis deskriptif dan statsitik.

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan analisis bentuk, yaitu menge-lompokkan informasi-informasi data kualitatif berupa tanggapan, masukan, serta kritik dan saran yang didapat dari para ahli, sebagai pertimbangan untuk merevisi dan menyem-purnakan panduan awal video *ice breaking* . Sedangkan komentar guru pembim-bing digunakan untuk merevisi pada tahap revisi akhir.

1. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif, yaitu untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket lembar evaluasi yang diperoleh dari uji coba kelompok terbatas. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji wilcoxon. Uji wicokxon digunakan untuk menganalisis hasil-hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak. *Wilcoxon signed rank test* di gunakan untuk data tidak mengikuti distribusi normal. Uji Wilcoxon ini akan digunakan untuk mengukut efektifitas panduan dalam pemberian perlakuan atau hipotesis dalam penelitian ini

Uji Hipotesis

Ho : d = 0 (tidak ada perbedaan diantara dua perlakuan yang diberikan)

H1 : d = 0 (ada perbedaan diantara dua perlakuan yang diberikan)

Dengan d menujukkan selisih nilai antara kedua perlakuan tersebut, Statistik uji,

 $T-[\frac{1}{4N\left(N+1\right)}]$

Z =

$$\sqrt{\frac{1}{24N\left(N+1\right)(2N+1)}]}$$

Dimana

N = Banyaknya Data yang berubah setelah diberi perlakuan berbeda

T = Jumlah ranking dari nilai selisih yang negatif ( apabila banyaknya selisih yang lebih positif lebih banyak dari banyaknya selisih negatif)

= Jumlah ranking dari nilai selisih yang positif ( apabila banyaknya selisih yang negatif > banyaknya selisis yang positif)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui analisis kebutuhan dan studi literatur. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui pengamatan dan observasi langsung ke SMA Negeri 1 Bontonompo, diperoleh informasi bahwa belum ada media tepat membantu guru BK dalam peningkatan keterampilan sosial siswa. Media yang dimaksud adalah media yang digunakan dalam kegiatan bimbingan kelompok maupun bimbingan klasikal di kelas. Hasil survey melalui wawancara kepada guru BK di SMA Negeri 1 Bontonompo, diperoleh informasi bahwa kegiatan layanan informasi bimbingan konseling masih kurang menggunakan media dalam menyampaikan materi klasikal atau kegiatan bimbingan kelompok. Guru BK memiliki keterbatasan dalam pelayanan kegiatan bimbingan konseling karena keterbatasan sarana media yang disiapkan sekolah. Metode kegiatan kelompok yang dilakukan masih bersifat ceramah sehingga membuat siswa merasa kurang tertarik, jenuh, dan bosan terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas. Siswa kurang memiliki minat, interaksi lebih langsung antara siswa dengan guru BK. Guru BK mengungkapkan bahwa belum ada media yang tepat dalam mengatasi keterampilan sosial siswa, selama ini media yang digunakan dalam layanan BK hanyalah papan bimbingan, kartu konsultasi, media gambar atau brosur.

Hasil studi pendahuluan juga mengung-kapkan bahwa media *ice breaking* dalam bentuk video untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa masih sangat kurang dilaksanakan. Proses belajar dengan media *ice breaking* di sekolah masih sangat jarang dila-kukan oleh guru-guru, baik guru BK maupun guru mata pelajaran. Secara umum guru di sekolah masih meng-gunakan proses belajar yang monoton tanpa melihat dan membantu siswa untuk lebih mandiri dan kreatif dalam men-ciptakan proses belajar yang lebih menye-nangkan. Dengan dikem-bangkannya panduan video *ice breaking* sebagai media BK untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa maka diharapkan mampu membantu siswa dalam berinteraksi dengan temannya, bergaul dengan teman baru, percaya diri dan memiliki tanggungjawab pada tugas-tugas yag diberikan oleh gurunya. Sehingga media dalam bentuk video yang dianggap tepat dalam memberikan layanan bimbingan konseling yang menarik, interaktif, efektif dan menyenangkan dalam penggunaan media belajar di kelas. Hal tersebut yang membuat peneliti mengembangkan media kedalam bentuk video.

Adapun hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling yaitu : (1) Masih banyak siswa yang sulit beradaptasi pada lingkungan barunya ketika dia berada dikelas baru. (2) Secara umum banyak siswa yang kurang percaya diri ketika diminta untuk berbicara didepan umum bahkan merasa canggung; (3) Penerapan proses belajar di kelas masih terkendala pada sarana dan prasarana media belajar; (4) Implementasi model belajar mandiri kepada siswa masih kurang, masih perlu dikontrol perkembangannya oleh gurunya; (5) Di Sekolah guru BK lebih disibukkan untuk mengatasi masalah pribadi dan belajarnya, sehinga masih kurang untuk memperhatikan bidang masalah sosial siswa; (6) Di Sekolah masih kurang waktu yang diberikan sehingga guru BK harus menyesuaikan kegiatan bimbingan klasikal di kelas; (7) Media yang digunakan dalam layanan BK hanyalah papan bimbingan, kartu konsultasi, media gambar atau brosur; (8) Media BK dalam bentuk video ice breaking dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa sangat dibutuhkan di sekolah; (9) Dengan adanya panduan video *ice breaking* sebagai media BK di sekolah akan memudahkan guru BK untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa di sekolah, siswa akan menjadi percaya diri, dan tidak terisolir dalam ber-interaksi dan bekerja tugas dalam kelompok.

Perencanaan Pengembangan. Pada tahap perencanaan pengembangan panduan, peneliti melakukan observasi kegiatan bimbingan yang guru BK berikan kepada siswa SMA Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa. Hasil observasi tersebut adalah proses konseling dan bimbingan konseling yang dilakukan guru, kemudian dievaluasi dan dikembangkan panduan pening-katan keterampilan sosial siswa melalui analisis kebutuhan pengembangan video ice breaking sebagai media BK.

Perencanaan pengembangan yang dimaksud merupakan hal-hal yang dipersiapkan untuk membuat panduan video *ice breaking* dalam bimbingan dan konseling adalah sebagai berikut :

1. Jenis kegiatan pada tahap perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah pemberian materi-materi yang berada pada kegiatan pelatihan, mengingat siswa SMA Negeri 1 Bontonompo memerlukan penyegaran metode dalam pemberian materi bimbingan dan konseling. Maka diterapkan metode *ice breaking* dalam kegiatan bimbingan dan konseling.

1. *Ice breaking* dan materi yang diprogramkan

*Ice breaking* topik yang diprogramkan akan dilakukan terdiri dari 7 materi dan 12 permainan *ice breaking*, dimana masing-masing materi tersebut merupakan jenis keterampilan sosial yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Materi diberikan sebagai bagian dalam penguatan keterampilan siswa dalam berinteraksi dengan orang lain, lingkungan dan kelompok. Sedangkan permainan *ice breaking* diberikan sebagai bagian penguatan dan menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan merupakan implementasi dari materi keterampilan sosial siswa. begikut jenis materi dan permainan ice breaking yang diberikan :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Kegiatan | Sesi | Waktu |
| 1 | Pendahuluan: Pengantar kegiatan keterampilan sosial  | PembukaanPenjelasan materiPembentukan kelompokMembuat rapportDiskusiLatihan-latihan | 90 Menit |
| 2 | Perkenalan dan Keakraban: Ini Namaku dan Kisah Angka-Angka | PembukaanPemberian Informasi &pembagian kelompokIce breakingRestrukturisasi Kognitif Latihan-latihanRefleksi dan Evaluasi  | 90 Menit |
| 3 | Pengembangan diri Ice breaking: Johari Windows dan Kapal Livina | PembukaanPemberian Informasi & pembagian kelompokIce breakingRestrukturisasi Kognitif Refleksi dan Evaluasi  | 90 Menit |
| 4 | KomunikasiIce breaking: Pesan berantai dan Lipatan kertas | PembukaanPemberian Informasi & pembagian kelompokModelling dan Role Playing1.3. Ice breaking1.4. Refleksi dan Evaluasi | 90 Menit |
| 5 | Percaya Diri Ice breaking: Kursi Tumpuan  | PembukaanPemberian Informasi & pembagian kelompok1.3. Ice breaking1.4. Refleksi dan Evaluasi | 90 Menit |
| 6 | Kerjasama Ice breaking: Memindahkan Bom dan Menara tertinggi | PembukaanPemberian Informasi & pembagian kelompok1.3. Ice breaking1.4. Refleksi dan Evaluasi | 90 Menit |
| 7 | Tanggung Jawab Ice breaking: Emosi Menular | PembukaanPemberian Informasi & pembagian kelompok1.3. Ice breaking1.4. Refleksi dan Evaluasi | 90 Menit |
| 8 | Kreatifitas Ice Breaking: Goyang Pinguin dan Gambar Manusia | PembukaanPemberian Informasi & pembagian kelompok1.3. Ice breaking1.4. Refleksi dan Evaluasi | 90 Menit |

Gambar 4. Pembagian materi dan permainan ice breaking yang diberikan

Dengan mengacu pada hasil analisis kebutuhan, maka didesain sebuah model panduan teoritik yang diberi nama “panduan ice breaking dalam Bimbingan dan Konseling untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa”. Model ini dapat diaplikasikan dalam bentuk kegiatan kelompok dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan dalam penyesuaian dan interaksi sosial siswa di kelas dan di lingkungan sekolah. Panduan ini terdiri atas dua bagian yaitu panduan dan video ice breaking sebagai media BK.

Model Panduan Video Ice Breaking yang dikembangkan

**Komponen Filosofis :**

1. Latar belakang,
2. Tujuan,
3. Sasaran,
4. Sitematika kegiatan,
5. Alokasi waktu, dan
6. Tempat kegiatan

**Komponen Program :**

1. Kegiatan Ice breaking
2. Materi
3. Langkah Permainan

**Panduan Operasional dalam pelaksanaan Ice Breaking**

Sesi Pertama “Perkenalan”

1. Pembukaan
2. Penjelasan materi “ Perkenalan”
3. Pembentukan kelompok
4. Ice Breaking
* Ini Namaku
* Kisah Angka-Angka
1. Membuat rapport
2. Diskusi
3. Latihan-latihan

Sesi Kedua “Pengembangan Diri”

1. Pembukaan
2. Materi “ Pengembangan Diri”
3. Pembentukan kelompok
4. Ice Breaking
* Johari Windows
* Kapal Livina
1. Membuat rapport
2. Diskusi
3. Latihan-latihan

Sesi Ketiga “Komunikasi”

1. Pembukaan
2. Materi “ Komunikasi”
3. Pembentukan kelompok
4. Ice Breaking
* Pesan Berantai
* Lipatan Kertas
1. Membuat rapport
2. Diskusi
3. Latihan-latihan

Sesi Keempat “Percaya Diri”

1. Pembukaan
2. Materi “ Percaya diri”
3. Pembentukan kelompok
4. Ice Breaking
* Kursi Tumpuan
1. Membuat rapport
2. Diskusi
3. Latihan-latihan

Sesi Kelima “Kerjasama”

1. Pembukaan
2. Materi “ Kerjasama”
3. Pembentukan kelompok
4. Ice Breaking
* Memindahkan Bom
* Menara Tertinggi
1. Membuat rapport
2. Diskusi
3. Latihan-latihan

Sesi Keenam “Tanggungjawab”

1. Pembukaan
2. Materi “ Tanggung Jawab”
3. Pembentukan kelompok
4. Ice Breaking
* Emosi Menular
1. Membuat rapport
2. Diskusi
3. Latihan-latihan

Sesi Ketujuh “Kreatifitas”

1. Pembukaan
2. Materi “ Kreatifitas”
3. Pembentukan kelompok
4. Ice Breaking
* Goyang Pinguin
* Bambar Manusia
1. Membuat rapport
2. Diskusi
3. Latihan-latihan

Gambar 5.Model Panduan Video Ice Breaking yang dikembangkan

Meningkat Keterampilan Sosial

**Hasil Uji Validasi Ahli**

Tujuan dari validasi ahli adalah untuk memperoleh model atau panduan yang memiliki kegunaan, kelayakan dan ketepatan yang diperlukan untuk memberikan keyakinan bahwa panduan tersebut untuk mengubah atau mengembangkan prilaku tertentu, sebagaimana yang dimaksud oleh peneliti itu sendiri. Validasi ahli model dilakukan melalui pertimbangan atau penilaian ahli dalam bidang bimbingan dan konseling, bidang pendidikan serta praktisi.

Untuk tahap ini, maka peneliti mengajukan model panduan Video Ice Breaking yang akan dikembangkan menjadi dua tahap yaitu tahap wawancara kepada ahli untuk menentukan panduan ice breaking kemudia dilakukan uji akseptibilitas yang mencakup : kegunaan kelayakan serta ketepatan pada kegiatan panduan ice breaking Bimbingan dan Konseling yang dijelaskan sebagai berikut :

**Hasil data angket penilaian akseptibilitas**

Data yang digunakan dalam penialain akseptibilitas adalah kegunaa, kelayakan, ketepatan terhadap pandaun video ice breaking akan dirinci satu persatu yaitu uji kelayakan ahli 1, uji kelayakan ahli 2, dan uji kelayakan ahli 3 kemudian akan diperoleh persentase kegunaan ( utility). Berikut hasil penelitian angka akseptibilitas yang diberikan oleh masing-masing uji ahli

Tabel.4.1. Hasil Penilaian Uji Kegunaan (Utility) Panduan Video Ice Breaking oleh ahli 1, 2, dan 3

|  |  |
| --- | --- |
| Pernyataan | Tingkat Kegunaan |
|  | **1** | **2** | **3** | **4** |
|  | **F** | **%** | **F** | **%** | **F** | **%** | **F** | **%** |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 14,29 |
| 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 14,29 |
| 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4,76 | 2 | 9,52 |
| 4 | 0 | 0 | 0 | 0 |  |  | 3 | 14,29 |
| 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4,76 | 2 | 9,52 |
| 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4,76 | 2 | 9,52 |
| 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4,76 | 2 | 9,52 |
|  | **Total** | **19,04** |  | **80,95** |

Dari tabel 4.1. tersebut diatas menun-jukkan bahwa dari hasil uji kegunaan (utility) terdapat terdapat 7 (tujuh) pernyataan aksep-tabilitas untuk menilai keguanaan panduan video *ice breaking* Bimbingan Konseling. Penilaian yang diberikan oleh ketiga ahli pada angket uji kegunaan panduan ini secara umum berada pada skala 4 (empat) yaitu 80,95 % dan untuk skala 3 19,04%. Dari data ini, dapat diketahui bahwa panduan video *ice breaking* ini sangat dinilai berguna untuk digunakan oleh guru BK dan siswa di sekolah.

Dari data tersebut menggambarkan tingkat kegunaan dari panduan dan video *ice breaking* sangat besar. Khususnya kegunaan dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, guru BK akan terbantu dalam mengembangakan di dan meningkatkan komunikasi siswa. Data menunjukkan bahwa manfaat media video dan panduan ice breaking dalam penerapannya sangat besar, terutama dalam membentuk kepribadian siswa dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa baik dalam pelajaran maupun dalam kelompok. Dalam meningkatkan hal tersebut tentunya Guru BK tentu perlu diberikan pemahaman mengatasi masalah sosial atau kelompok, sehingga telah memahami masalah tersebut maka penerapan media ini akan berjalan dengan baik dalam hal ini kegunaannya akan berguna dengan baik.

Tabel 4.2. Hasil Penilaian Uji Kelayakan (Faesibility) Panduan video ice breaking oleh ahli 1, 2, dan 3

|  |  |
| --- | --- |
| Pernyataan | Tingkat Kelayakan |
|  | **1** | **2** | **3** | **4** |
|  | **F** | **%** | **F** | **%** | **F** | **%** | **F** | **%** |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4,76 | 2 | 9,52 |
| 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 14,29 | 0 | 0 |
| 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 9,52 | 1 | 9,52 |
| 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 9,52 | 1 | 4,76 |
| 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4,76 | 2 | 9,52 |
| 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 14,29 |
| 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4,76 | 2 | 9,52 |
|  | **Total** | **47,61** |  | **57,13** |

Dari tabel 4.2 tersebut diatas menunjukkan bahwa dari hasil uji kelayakan (*Faesibility*) terdapat terdapat 7 (tujuh) pernyataan akseptabilitas untuk menilai kelayakan panduan video *ice breaking* Bimbingan Konseling. Penilaian yang diberikan oleh ketiga ahli pada angket uji kelayakan panduan ini secara umum berada pada skala 4 (empat) yaitu 57,13 % dan untuk skala 3 (tiga) yaitu 47,61%. Dari data ini, dapat diketahui bahwa panduan video *ice breaking* ini sangat dinilai sangat memiliki kelayakan untuk digunakan oleh guru BK dan siswa di sekolah.

 Dari data tersebut memberikan hasil bahwa media video dan panduan *ice breaking* bimbingan dan konseling sangat layak untuk diterapakan khususnya dalam mengatasi masalah sosial siswa. Hal tersebut menggambarkan bahwa video dan panduan ini menarik bagi siswa dan guru, selain ice breakingnya sangat menarik, tahapan *ice breaking* dan materinya sangat mudah dipahami oleh siswa dan guru serta memiliki manfaat yang sangat besar untuk menjadi pegangan guru BK dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa di sekolah.

Tabel 4.3 Hasil penilaian uji ketepatan ( Accuracy) panduan video ice breaking oleh ahli 1, 2, dan 3

|  |  |
| --- | --- |
| Pernyataan | Tingkat Ketepatan |
|  | **1** | **2** | **3** | **4** |
|  | **F** | **%** | **F** | **%** | **F** | **%** | **F** | **%** |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 16,67 | 0 |  |
| 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 11,11 | 1 | 5,55 |
| 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 11,11 | 1 | 5,55 |
| 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 11,11 | 1 | 5,55 |
| 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 11,11 | 1 | 5,55 |
| 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 11,11 | 1 | 5,55 |
|  | **Total** | **72,22** |  | **27,75** |

Dari tabel 4.3 tersebut diatas menunjukkan bahwa dari hasil uji ketepatan (Accuracy) terdapat terdapat 6 (enam) pernyataan akseptabilitas untuk menilai ketepatan panduan video *ice breaking* Bimbingan Konseling. Penilaian yang diberikan oleh ketiga ahli pada angket uji ketepatan panduan ini secara umum berada pada skala 3 (tiga ) yaitu 72,22 % dan untuk skala 4 (empat) yaitu 27,75%. Dari data ini, dapat diketahui bahwa panduan video *ice breaking* ini sangat dinilai memiliki ketepatan yang baik untuk digunakan oleh guru BK dan siswa di sekolah

 Dari data tersebut menggambarkan bahwa isi dari dari ice breaking ini sudah sesuai dengan perkembangan siswa, materi keterampilan sosial dan games ice breaking juga sangat sesuai, video yang diterapkan mengandung kegiatan kelompok yang dapat memberikan interaksi antar individu yang satu dengan yang lain, khususnya nilai kerjasama, kreatifitas, dan perkenalan diantara kelompok sehingga data tersebut menghasilkan bahwa panduan video ice breaking ini sebagai media BK sangat tepat diterapkan untuk mengingkatkan keterampilan sosial siswa di sekolah.

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Uji Relevansi Panduan Video Ice Breaking oleh ahli 1, 2, dan 3

|  |  |
| --- | --- |
| Pernyataan | Tingkat Relevansi |
|  | **1** | **2** | **3** | **4** |
|  | **F** | **%** | **F** | **%** | **F** | **%** | **F** | **%** |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | **30,11** | 1 | **10** |
| 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 20,12 | 1 | **10** |
| 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 20,12 | 1 | **10** |
|  | **Total** | **70,35** |  | **30** |

Dari tabel 4.4 tersebut diatas menunjukkan bahwa dari hasil uji Relevansi terdapat terdapat 3 (tiga) pernyataan akseptabilitas untuk menilai relevansi panduan video *ice breaking* Bimbingan Konseling. Penilaian yang diberikan oleh ketiga ahli pada angket uji relevansi panduan ini secara umum berada pada skala 3 (tiga ) yaitu 70,35 % dan untuk skala 4 (empat) yaitu 30%. Dari data ini, dapat diketahui bahwa panduan video *ice breaking* ini sangat dinilai memiliki relevansi yang baik untuk digunakan oleh guru BK dan siswa di sekolah. Dari data tersebut menggambarkan bahwa video dan panduan ice breaking ini sangat relevan dengan karakteristik gaya belajar siswa, selain itu memudahkan tercapainya hasil belajar yang diharapkan siswa serta sangat mudah untuk ditiru model dan gaya dari ice reaking tersebut.

Berdasarkan hasil penilaian aksektabilitas mengenai kelayakan, ketepatan, keakuratan dan relevansi panduan video ice breaking yang diberikan oleh tiga ahli yaitu : Dr. Farida Aryani, M.Pd., Dr. Pattaufi, M.Si, dan Kurniati, S.Pd dapat disimpulkan bahwa panduan ini telah layak untuk dilakukan di sekolah.

**Revisi I**

Proses tahapan ini menjadi bagian yang diperlukan dalam perbaikan dan penyempurnaan dari bahan dalam penduan ini, sebagai Revisi I dilaksanakan berdasarkan hasil dari data uji ahli. Berdasarkan data yang diberikan oleh para ahli, baik berupa data maupun hasilnya, pada dasarnya ketiga ahli tersebut mengatakan bahwa panduan *ice breaking* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa yang telah di ada sudah layak dan baik untuk digunakan dan diterapkan langsung kepada siswa di sekolah. Ada beberapa saran yang diberikan oleh ahli yang dilakukan dalam revisi panduan ice breaking bimbingan konseling dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.

1. Perlu ada ketegasan ice breaking ini karya sendiri atau adaptasi dari permainan yang telah dikembangkan orang lain.

Berdasarkan saran tersebut yang telah direvisi yaitu memberikan penjelasan tentang hasil karya permainan ice breaking yang dikembangkan oleh peneliti. Beberapa permaian di adopsi dari beberapa sumber yang dibuat orang lain kemudian peneliti kembangkan sesuai kebutuhan dan membuat semenarik mungkin.

1. Sumber permainannya harus jelas dan ditulis pada panduan

Peneliti telah melengkapi sumber jenis permainan ice breaking yang diterapkan dalam panduan ice breaking bimbingan konseling ini. Sumber ini akan memberikan penjelasan bahwa permainan tersebut di peroleh dari berbagai sumber dan reverensi peneliti.

1. Ahli menyarankan untuk panduan disertakan gambar-gambar pergame yang diangkat agar lebih memudahkan pembaca. Dengan maksud tersebut peneliti telah menambahkan dan melengkapi tiap gambar agar lebih cepat dipahami maksud permainannya
2. Ahli menyarankan bahwa untuk penerapannya di sekolah kiranya instruksi *ice breaking* pada panduan lebih disederhanakan bahasanya agar mudah dipahami oleh siswa. Hal tersebut peneliti telah perbaiki baik dari segi tatabahasa di tiap langkah-langkah permainan ice breaking maupun penjelasan refleksi dari permainan tersebut.
3. Ahli menyarankan untuk melengkapi daftar isi dan daftar pustaka. Hal tersebut telah peneliti lengkapi sesuai dengan sumber dari bahan materi panduan maupun permainan itu sendiri di bagian daftar pustaka. Demikian juga dengan daftar isi telah dibuatkan di halaman awal panduan.
4. Ahli menyarankan karena Buku panduan masih kurang menarik maka, sebaiknya di variasi supaya semakin menarik. Oleh karena itu peneliti sudah merubah bentuk buku panduan, dan menyusun seunik mungkin tata letak dari panduan.
5. Ahli menyarankan agar panduan di lengkapi dengan RPBK. Maka peneliti melengkapi RPBK di tiap materi dan permainan. Lengkap dengan intruksi kerja dari permainan tersebut
6. Sebagai praktisi bimbingan dan konseling di sekolah, beliau menyarankan agar kiranya panduan ini secepatnya dapat di implementasikan di sekolah, karena dapat membantu program-program BK di sekolah. Oleh karena itu panduan *ice breaking* bimbingan konseling ini sangat dibutuhkan dan kiranya segera menerapkannya di SMA Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa.

Menurut beliau, secara keseluruhan dari masukan mengatakan bahwa panduan ice breaking bimbingan konseling dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa sudah baik dan sebaiknya di terapkan disekolah. Setelah proses tahap uji ahli ini di laksanakan dan dianggap sudah bisa dan baik untuk di terapkan, maka peneliti melangkah ke tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil.

**Komponen Pasca Pengembangan**

* 1. Uji kelompok kecil

Pada tahap penelitian ini, peneliti melakukan uji kelompok kecil. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, keberterimaan dan keterpakaian panduan yang dikembangkan dan dalam hal apa saja yang perlu direvisi sebelum menentukan produk akhir dari penelitian. Dalam uji kelompok kecil atau uji kelompok terbatas ini melibatkan 8 orang yang terdiri dari kelas XI IPA dan XI IPS. Tahap penelitin ini adalah uji kelompok terbatas yang hanya melibatkan kelompok kecil yaitu 8 orang siswa. Pada tahap penelitian pengembangan video ice breaking ini uji kelompok kecil, dimana peneliti sendiri sebagai fasilitator dan dibantu seorang guru BK yaitu ibu Kurniati, S.Pd dan Ibu Dra. Hj Mardiah.

* 1. Deskripsi hasil penelitian

Untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan sosial dilakukan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) menggunakan skala prilaku keterampilan sosial. Pelaksanaan kegiatan video ice breaking diberikan kepada 8 siswa sebagai uji kelompok terbatas. Instrumen ini dibuat untuk melihat perbedaan skor sebelum dan sesudah dilaksanakan kegiatan. Skala yang digunakan adalah skala 1–4 pada setiap butir pernyaataan, sehingga hasil *Pre test* dan *post test* disajikan dalam bentuk nilai skor.

Untuk menilai efektivitas keberhasilan pelaksanaan panduan video ice breaking dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, dilakukan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post test*) tentang keterampilan sosial siswa. *Pre test* ini dilakukan sebelum kegiatan, dan untuk *post test* dilaksanakan setelah perlakuan ice beraking

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan SPSS versi 20 dengan analisis uji wilcokson diperoleh data penelitian. Uji statistik Wilcoxon dengan proses permainan ice breaking dalam peningkatan keterampilan sosial siswa yaitu :

1. Hipotesis:

H0: tidak ada perbedaan peningkatan keterampilan sosial siswa sebelum dan sesudah mengikuti proses permainan ice breaking bimbingan konseling

Hi: ada perbedaan peningkatan keterampilan sosial siswa sebelum dan sesudah mengikuti proses permainan ice breaking bimbingan konseling

1. Dasar pengambilan keputusan:
	* 1. Dengan membandingkan angka z hitung dengan t tabel:

Jika z hitung < z tabel, maka H0 tidak di tolak/diterima

Jika z hitung > z tabel, maka H0 ditolak

* + 1. Dengan melihat angka propabilitas, dengan ketentuan:

Probabilitas > 0,05 maka H0 tidak di tolak/diterima

Probabilitas < 0,05 maka H0 ditolak

Dengan menggunakan uji statistik Wilcoxonterlihat hasil perhitungan nilai skor *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel. 4.5. Hasil Tabel *Ranks* dengan Menggunakan Uji Statistik Wilcoxon

|  |
| --- |
| **Ranks** |
|  | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
| posttest – pretest | Negative Ranks | 0a | .00 | .00 |
| Positive Ranks | 8b | 4.50 | 36.00 |
| Ties | 0c |  |  |
| Total | 8 |  |  |
| a. posttest < pretest |
| b. posttest > pretest |
| c. posttest = pretest |

Tabel. 4.6. Hasil Wilcoxon Signed Ranks Test

|  |
| --- |
| **Test Statisticsa** |
|  | posttest - pretest |
| Z | -2.524b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .012 |
| a. Wilcoxon Signed Ranks Test |
| b. Based on negative ranks. |

Berdasarkan tabel 4.7 tidak ada *negative differences* atau selisih yang bernilai negatif antara *pretest* dan *posttest* sedangkan *positive differences* atau selisih yang bernilai positif dalam artian angka sesudah lebih besar dari pada sebelum ada 8 data *output* dengan *mean rank* atau rata-rata nilai positif adalah 4,50. *Ties* atau data yang bernilai sama baik pada *pretest* maupun *posttest* tidak ada.

Berdasarkan tabel 4.8. diperoleh besar Z sebesar -2.524 dengan *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,012 yaitu < *a* 0,05, jadi H0 ditolak, maka disimpulkan terjadi peningkatan setelah mengikuti kegiatan *ice breking* Hal ini berarti bahwa pemberian *ice breaking* efektif untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan social siswa.

Adapun logika probabilitas yaitu dari Z hitung didapat nilai 2,524 (tanda – tidak relevan karena hanya menunjukan arah). Dari tabel Z angka 2,524 didapat angka kumulatif sebesar 0,994. Hal ini berarti bahwa probabilitas adalah 1- 0,994 atau 0,006. Oleh karena uji dua sisi maka probabilitas (*asymp.Sig*) adalah 2 x 0,006 atau 0,012.

Bersadarkan hasil analisis tersebut, menunjukkan bahwa sangat efektif pemberian video ice breaking sebagai media bimbingan konseling dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa di sekolah.

 Revisi kedua ini dilakukan berdasarkan data hasil uji kelompok kecil yang telah dilaksanakan. Berbagai saran, masukan dan komentar dijadikan bahan analisa dalam melakukan revisi ke II (dua) pada panduan video ice breaking sebagai media BK.

 Hasil FGD (*Focus Group Discussion*). Berdasarkan hasil penelitian, maka selanjutnya dilaksanakan FGD untuk melihat seberapa besar efek treatment pemberian media video panduan *ice breaking* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Hasil FGD menunjukan, bahwa rata-rata siswa mengaku setelah mendapatkan kegiatan ini, mereka mengetahui tentang pentingnya keterampilan sosial dalam berinteraksi di sekolah, serta hal negatif jika keterampilan sosial ini tidak dimiliki oleh siswa disekolah. Siswa sangat antusias dalam penerimaan materi demikian dengan ice breaking penelitian baik ketiga mengawali berupa perkenalan, siswa lebih merasa nyaman belajar, tidak ada tekanan dan santai didalam menerima bahan materi yang diberikan. Video-video yang diputarkan oleh peneliti sangat memberikan kesan positif dan cepat dipahami oleh siswa. Sehingga setelah kegiatan ini siswa sangat semangat berinteraksi dengan teman-temannya yang lain dan tidak malu lagi untuk mengemukanan pendapat atau bertanya.

 Keseluruhan dari hasil FGD siswa menginginkan bahwa metode ini dapat di terapkan juga oleh Guru-guru disekolah, sehingga siswa dapat merasa senang mengikuti pelajaran dan dapat bergaul di sekolah dengan baik. Selama ini siswa mereka kadang merasa bosan di kelas dan tertekan dengan metode yang diberikan oleh guru sehingga siswa tidak mudah untuk melakukan proses interaksi dengan teman yang lain, mereka menganggap bahwa kepentingan diri sendiri lebih utama dalam mengerjakan tugas –tigas kelompok. Kebanyakan tugas kelompok dikerjakan hanya pada teman yang dianggap lebih pintar dan yang lain hanya menerima hasil dari tugas tersebut. Oleh karena setelah memberikan permainan dan materi kegiatan ini mereka merasa pentingnya kerjasama dan tanggungjawab dalam kelompok, sangat dibutuhkan kreatifitas dan kepercayaan diri dalam belajar, dan mengembangakan potensi melalui kegiatan pengembangan diri.

 Demikian halnya dari guru BK di SMA Negeri 1 Bontonompo menyatakan bahwa selama ini metode dan panduan dalam pelayanan bimbingan kelompok masih kuruang khususnya dalam peningkatan keterampilan sosial. Banyak di beberapa kelas siswa yang terdapat memiliki masalah dalam pergaulannya, sperti susah mencari teman kelompok, dianggap remeh dengan teman yang lain. Setelah guru BK melihat penerapan penelitian ini menganggap bahwa dengan kegiatan ini guru akan terbantu dalam mengatasi hal tersebut. Pemberian ice breaking ini dianggap sangat efektif karena siswa akan merasa nyaman menerima pelajaran, mudah berinteraksi dengan siswa yang lain karena model kegiatannya melibatkan seluruh anggota kelompok/siswa di kelas. Dengan demikian kegiatan ini memang sangat tepat jika diterapkan kepada seluruh kelas di sekolah.

**Pembahasan**

 Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal diharapkan mampu menciptakan anak didik yang memiliki kepribadian yang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dimanapun dia berada. Sehingga peserta didik dapat berprestasi sesuai dengan perkembangan dirinya, baik melalui karakter, intelegensi, potensi dan bakat yang dimilikinya, tentunya anak tersebut memiliki keterampilan sosial yang baik. Siswa sebagai peserta didik memiliki hak untuk dapat pelayanan dalam menigkatkan keterampilan sosialnya, tidak terkucilkan, kepercayaan diri tinggi, bertanggungjawab dan dapat bekerja bersama dengan teman-teman di kelas. Harlock (1995) mengatakan bahwa individu yang memiliki keterampilan sosial yang tinggi cenderung mendapatkan penerimaan sosial yang baik dan menunjukkan ciri-ciri yang menyenangkan, bahagia dan memiliki rasa aman.

 Kondisi siswa di sekolah sudah menjadi problem di kalangan intansi sekolah, demikian halnya pada SMA Negeri 1 Bontonompo yang merupakan salah satu sekolah yang menuntut profesionalisme siswa dalam pencapaian prestasi akademik demi melanjutkan studi kejenjang lebih tinggi atau dalam mengambil kesempatan kerja. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui observasi dan wawancara langsung kepada guru BK di sekolah tersebut dikemukakan kenyataan bahwa masih banyak terdapat siswa yang memiliki penyesuaian dan interaksi sosial yang kurang bagus, khusus pada komponen keterampilan sosial yang rendah pada diri siswa. diperoleh informasi bahwa siswa sekolah memiliki hubungan komunikasi yang kurang harmonis, tugas dikerjakan masih mempercayakan kepada temannya yang lain, siswa terlihat masih banyak yang cepat merasa jenuh dan bosan dalam belajar, masih banyak siswa yang susah bergaul didalam satuan kelompok, tidak perduli dari tugas-tugas belajar bahkan guru BK di sekolah ini memiliki tambahan tugas pendampingan khusus karena masalah kenakalan remaja yang meningkat sebagai akibat dari rendahnya keterampilan bergaul mereka, masih terdapat siswa yang tidak percaya diri untuk berbicara didepan kelas, terdapatnya gang-geng di dalam kelas sehingga mengganggu hubungan komunikasi antar siswa

 Demikian hasil pengamatan langsung oleh peneliti diruang kelas dan hal tersebut nampak beberapa siswa masih cenderung kurang percaya diri dalam menjawab, susah membagi diri dalam berkelompok hanya pada teman-teman tertentu saja dan inisiatif dari diri sendiri yang masih kurang. Sehingga menurut guru bimbingan dan konseling, sangat diperlukan untuk diberikan metode belajar yang dapat menyenangkan siswa belajar, dan dapat melibatkan semua siswa sebagai bagian dalam peningkatan keterampilan sosial siswa di sekolah.

 Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari guru BK, hasil kajian teori dan empirik sangat diperlukan hadirnya model atau panduan video ice breaking dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Kajian teori atau studi literatur terkait dengan *ice breaking* dan keterampilan sosial siswa kemudian di rumuskan perumusan masalah untuk di kaji. Dengan pengkajian litelatur dan analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan penerapan program peningkatan sosial siswa di sekolah, melalui kajian literatur dan analisis kebutuhan disekolah maka akan diperoleh problem dan masalah sosial yang dihadapi oleh siswa serta kebutuhan yang diperoleh dalam menghadapi problem tersebut. Maka dengan mengacu kepada analisis kebutuhan dan studi literatur tersebut peneliti membuat panduan video *ice breaking* sebagai media BK dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, yang berlandas pada teoritis yang kuat dan memiliki peluang implementasi baik. Proses semacam ini dipertegas juga oleh Borg & Gall (1989) bahwa kajian literatur dilakukan untuk mengumpulkan informasi dalam rangka merencanakan dan pengembangan panduan dan model.

Pengembangan Video *Ice Breaking* Sebagai Media Bimbingan dan Konseling dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

 Panduan Ice breaking bimbingan konseling dalam menigkatkan keterampilan sosial yang telah dirancang oleh peneliti kemudian diuji tingkat akseptibilitas yang mencakup: Kegunaan, kelayakan, ketepatan dan relevansi oleh tiga ahli yaitu : Dr. Farida Aryani, M.Pd., sebagai ahli dalam bimbingan dan konseling, ahli kedua yaitu Dr. Pattaufi, M.Si sebagai ahli media dari dosen teknologi pendidikan dan ketiga adalah Kurniati, S.Pd sebagai praktisi atau guru BK di SMA Negeri 1 Bontonompo. Hasil uji akseptibilitas menunjukkan bahwa pandua ice breaking dalam meningkatkan keterampilan sosial yang dirancang oleh peneliti sudah layak untuk digunakan sebagai panduan guru BK atau konselor di sekolah.

 Setelah pelaksanaan uji akseptibilitas oleh ahli dan mengaggap layak untuk di terapkan, maka peneliti melakukan uji coba kepada 8 siswa sebagai uji kelompok kecil atau kelompok terbatas. Tujuannya untuk melihat efektifitas panduan ice breaking dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan sosial dilakukan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) menggunakan skala prilaku keterampilan sosial. Pelaksanaan kegiatan video ice breaking diberikan kepada 8 siswa sebagai uji kelompok terbatas. Instrumen ini dibuat untuk melihat perbedaan skor sebelum dan sesudah dilaksanakan kegiatan. Skala yang digunakan adalah skala 1–4 pada setiap butir pernyaataan, sehingga hasil *Pre test* dan *post test* disajikan dalam bentuk nilai skor. Hasil data instrumen di oleh melalui uji statistik wilcoxon dengan hasil bahwa terdapat pengaruh peningkatan setelah mengikuti kegiatan ice breaking, dimana hal tersebut menjelaskan bahwa pemberian ice breaking efektif untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan sosialnya. Siswa telah mampu berinteraksi dengan kelompok barunya, bertanggungjawab pada tugas yang diberikan, percaya diri untuk tampil didepan teman-temannya, sudah mampu melihat potensi yang dapat dikembangkan dalam diri siswa serta inisiatif dalam bekerja sudah ada.

Efektifitas Video ideo *Ice Breaking* Sebagai Media Bimbingan dan Konseling dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

 Untuk menilai efektivitas keberhasilan pelaksanaan panduan video ice breaking dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, dilakukan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post test*) tentang keterampilan sosial siswa. *Pre test* ini dilakukan sebelum kegiatan, dan untuk *post test* dilaksanakan setelah perlakuan ice berakingkemudian hasil angket tersebut dianalisis, berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan SPSS versi 20 dengan analisis uji wilcokson diperoleh data penelitian. Uji statistik Wilcoxon dengan proses permainan ice breaking dalam peningkatan keterampilan sosial siswa yaitu : terdapat pengaruh peningkatan keterampilan sosial siswa sebelum dan sesudah kegiatan, hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa sangat efektif pemberian video ice breaking sebagai media bimbingan konseling dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa di sekolah.

 Hasil *Focus Group Discussion* (FGD) yang dilakukan kepada siswa dan guru, secara umum dapat disimpulkan bahwa siswa sangat antusis penerapan panduan ice breaking dalam meningkatkan keterampilan sosial yang diberikan kepada siswa, karena mereka mengaku belum pernah mendapatkan kegiatan sejenis ini sebelumnya di sekolah. Selain itu menurut siswa saat ini mereka merasa sangat terbantu dalam hal belajarnya di sekolah karena dilatih dalam peningkatan keterampilan sosial, merasa nyaman belajar, merasa dapat bekerja bersama didalam kelompok, merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan tugas guru serta mampu mengasah potensi yang dimiliki dalam dirinya. Oleh karena itu dengan diterapkannya panduan ice breaking diharapkan menjadi bahan bagi guru dalam membimbingn siswa disekolah, karena sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial.

**SIMPULAN DAN SARAN**

 Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta tahap pengembangan panduan dapat ditarik kesmpulan yaitu : Pengembangan model atau panduan video *ice breaking* yang diterima (*acceptabe*), berdasarkan uji validasi kegunaan (*utility*), ketepatan (*accuracy*), kelayakan (*faesibility*) dan relevansi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa mendapat hasil yang layak untuk di gunakan di SMA Negeri 1 Bontonompo. Dikembangkan model sebagai panduan untuk membantu guru bimbingan konseling untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan tujuh sesi kegiatan dengan materi: perkenalan, pengembangan diri, komunikasi, percaya diri, kerjasama, tanggung jawab dan kreatifitas. Tiap tahapan kegiatan menyajikan materi keterampilan sosial, *ice breaking*, refleksi, lembar kerja dan evaluasi. Berdasarkan seluruh kegiatan, penilaian dari uji akseptabilitas (kegunaan, kelayakan, ketepatan, relevansi,) Uji kelompok kecil dengan statsitik uji wilcoxon, dengan hasil data diperoleh besar Z sebesar -2.524 dengan *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,012 yaitu < *a* 0,05, Ho ditolak dan hasil FGD maka panduan video *ice breaking* sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa di SMA Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa.

 Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dinyatakan efektif dan layak untuk digunakan dam memberikan implikasi kepada berbagai pihak sehingga direkomendasikan sebagai saran terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, pemecahan masalah pendidikan, pengembangan kelembagaan dan penelitian lebih lanjut yaitu: Pengembangan ilmu pengetahuan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa panduan ice breaking sebagai media BK dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, baik dari segi konseptual maupun dari segi praktis memiliki kelayakan untuk diimplementasikan disekolah dan secara khusus dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu dalam bidang bimbingan dan konseling; Pemecahan maslaah pendidikan, panduan ice breaking ini didasarkan pada kebutuhan akan adanya suatu panduan yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu siswa di sekolah. Terutama bagi mereka yang memiliki keterampilan sosial yang rendah. Berdasarkan pertimbangan kebutuhan dan masalah tentang bimbingan dan konseling tersebut maka hasil penelitian ini direkomendasikan untuk dilaksanakan disekolah agar dapat membantu konselor dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan sosialnya; Penelitian lanjutan, panduan ini baru dikembangkan pada video *ice breaking* yang mengandung 7 (tujuh) materi-materi keterampilan sosial yaitu perkenalan, pengembangan diri, komunikasi, pecaya diri, kerjasama, tanggungjawab dan kreatifitas, oleh karena itu para peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk dapat menelaah atau mengembangkan panduan atau model pada sasaran yang beragam; Dari kajian literatur diperoleh bahwa panduan ini digunakan dalam meningkatkan keterampilan sosial pada siswa yang terisolir, mengatasi susah bergaul atau terisolir, Meningkatkan pengembangan diri, meningkatkan kecerdasan komunikasi, meningkatkan kepercayaan diri, meningkatkan kerjasama tim, meningkatkan rasa tanggungjawab, meningkatkan kreatifitas siswa. Bagi peneliti lanjutan disarankan juga untuk dapat melakukan uji aktivitas terhadap panduan tersebut agar diperoleh keyakinan empirik yang tinggi terhadap panduan; Peneliti ini menggunakan uji kelompok kecil atau kelompok terbatas yaitu 8 siswa, maka selanjutnya direkomendasikan kepada calon peneliti-peneliti yang ingin mengkaji tentang keterampilan sosial lebih lanjut, dapat menggunakan populasi dan sampel yang lebih banyak agar tingkat efektifitasnya yang dicapai dapat lebih menyeluruh di tiap tempat penelitian, baik di lingkungan Sekoah, Universitas ataupun Instansi-Instansi pendidikan lainnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arsyad,Azhar.M.A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.

Almeth,M. 2009. The Impact of Ice Breaking Exercises on rainees' Interactions and Skill Acquisition: An Experimental Study. *Journal JKAU: Econ. & Adm.,* Vol. 23 No. 1, pp: 3-20

Borg,Water .R & Gall.Meredith.D. 2003. *Educational research : an introduction.* America.

Cartledge, G. & Millburn, J. F. 1995. *Teaching Social Skills to Vhildren &Youth.* Innovative Aproach, 3rd ed. Massachussets: Allyn & Bacon.

Degeng, M.D. 1997. *Strategi Pembelajaran mengorganisasi Isi dengan Model Elaborasi*. Malang. IKIP MALANG bekerjasama dengan Biro Penerbitan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia.

Faizah. 2008. Program Bimbingan dan Konseling untuk meningkatkan kompetensi sosial siswa. *Tesis*. Tidak diterbitkan . Bandung : SPS UPI.

Fakih, Topatimasang, Rahardjo.2010. *Pendidikan Populer membangun kesadaran berfikir*.INSINTPerss.Yogyakarta

Gardner,H. 1993. Frames of Mind: The Theory of Multiple intelegences. New York: Basic Brooks.

Gimpel, G.A. & Merrell, K.W.1998. *Social Skill of Children and Adolescents*: Conceptualization, Assessment, Treatment. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publisher. <http://www.questia.com/PM.qst?a=o&d=27773641>. Tanggal akses 14 September 2012.

Gerlach,V.G. & Ely.D.P. 1971. *Teaching and Media.A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice Hall,inc

Goleman, D. 1995. Working With Emotional Intelegences. London: Bloomsbury Pub­lishing Pic.

Gresham, F. M., & Elliott, S. N .1987. *Sosial Skills Rating System.* Circle Pines, MN: American Guidance Service

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_1987. The Relationship between Adaptive Behavior and Sosial Skills: Issues in Definition and Assesment. *Journal of Special Education.* Vol. 21. No. I

Hartinah, siti.DS. 2009. *Konsep dasar Bimbingan Kelompok.* Bandung. Penerbit PT Refikan Aditama

Hadi, S. 2002. *Statistik jilid 2*. Yogyakarta. Andi.

Harlock B.E. 1995. Psikologi Perkembangan. Alih bahasa: Sijabt, M.R. Jakarta: Erlangga

I Wayan Inten dan Mumung Bastaman .1988. *Petunjuk Pembuatan dan Penggunaan Program Video*. Jakarta: Direktorat Sarana Pendidikan Depdikbud.

Mu’tadin, Zamun. 2002. Keterampilan Sosial Pada Remaja. Onlie: http: // www e - psikologi. Com / Remaja / comment.hun. Diakses 6 Juli 20013.

Muro, James J & Kottman,terry. 1995. *Guidance and Counseling in the elementry and Middle school: A Practical Approach*. Madison : brown and Cenchmark.

Nida. 2011. “Varian Ice Breaker: Segarkan Aktivitas Pembelajaran”. [http://komunikasi.um.ac.id](http://komunikasi.um.ac.id/), diakses 28 Juni 2013.

Nugroho. 2010. *Games Untuk Melejitkan Potensi & Prestasi.* Jakarta: PT Kawan

Pustaka

Prayitno. 1997.AUM Umum Format 2: Siswa SLTA Padang. Padang : UNP

Pamela O. Paisley. 2006. What a School Administrator Needs to Know About : expressive Arts and Play Media in School Counseling. *proceeding.*

Riggio, Ronald.E. 1986**.** Assesment ofBasic Sosial Skills. Journal of Personality and Sosial Pschology. Vol 51 ,no.3.

Ristina & Yusi Riska. 2008. Aktivitas Bermain Sebagai Strategi Pembangunan Pengalaman Belajar Yang Bermakna Di Sekolah Dasar dalam konsep & Aplikasi Bimbingan dan Konseling. *Proceeding*. Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan. Bandung

Rusmana & Nandang.2008. Ikonseling kelompok bagi anak berpengalaman traumatik: pengembangan Model Konseling Kelompok Melalui Korban Tsunami di Cikalong Tasikmalaya, *Disertasi*. Tidak diterbitkan. Bandung : Rizki Press.

Rubin, K.H.,Bukowski, W. & Parker, J.G. 1998. Peer interactions, relationship & groups. Dalam Damon, W. & Eisenberg,N. *Handbook of child psychology volume 3 : sosial, emotional and personality development*. New York: John Wiley and Sons,Inc.

Sadiman, S. dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta. PT Rajagrafindo Persada

Scaefer, Charles. 2003. *Play therapy with adults*. Canada. jhon wileys & Sons Inc

Suwarjo & Elisa. 2012. *55 Permainan (games) dalam Bimbingan Konseling*. Yogyakarta : Paramitra Publishing.

Shapiro, Lawrence, E. 1991. *Mengajarkan Emotional Intelligence pada Anak*. Jakarta : Gramedia.

Schloss, P.J, 1994. Strategis for Assesing Attitudes toward individual with Disabili­ties. Journal Te School Counselor, vol 41,338-342.

Sujana, Nana & Rivai. 2003. *Teknologi Pengajaran.* Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2003. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV Sinar Baru Bandung.

Suryoharjo,Kusumo. 2012. *100 + Ice Breaker  Penyemangat Belajar*: *Kiat Praktis Menghadirkan  Suasana Belajar Segar dan Heboh.*Yogyakarta. Penerbit Ilman Nafia.

Syam, Mahfud. 2010. “Ice Breaking Definition”. ([http://akselera.wordpress.com](http://akselera.wordpress.com/), diakses 28 September 2012).

Sweeney,D.S & Homeyer. 1999. *Handbook of Group play therapy: how Do It, How It Work, Whom It’s Best For*. San Francisco:Jossey-Bass Publisher

Sunaryo Soenarto. 1997. *Teknik Penulisan Naskah Program Video Instruksional.* Jogjakarta: UPSB IKIP Jogjakarta.

The joint committee On Standars For Educational Evaluation. 1981. *Standar For Evaluasion Of Educational Programs, Projects, and Materials.* Megraw Hill Book Company.

*Undang-Undang Republik Indonesia* No 20 tahun .2003. *standar kompetensi pendidikan*. Jakarta.

Yandri, Hengki. 2012. *Ice Breaking.* Online :<http://counselingcare.blogspot.com.> dikses 11 Juni 2013.