

Efektivitas Teknik Permainan Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sd Negeri 2 Curugbarang Pandeglang

Indry Setiawan Putri¹, Solih², Alfiandy Warih Handoyo³

^{1 2 3}Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang Banten

¹indrysetiawan@gmail.com

²sholih@untirta.ac.id

³alfiandywh@yahoo.com

Article History

Historical Articles
Be accepted:
November 2019
Be accepted:
Desember 2019
Issued:
Desember 2019

Keywords:
Cooperative Game,
Social skills,
Elementary student

Abstrak

Pre experimental design research with One Group Pre-Test-Post Test Design. The Research subject consisted of 8 student with low Social skills categories. Data collection methods used in The Research of using The questionnaire. The results showed the Average on a pre-test of 9,25 with percentage 28% while on With post-test of 22,375 with percentage 68% defined an increase in Social skill. Based on the pre-test and post-test results get an average gain of 13.12 with percentage of 40% which defines an effective cooperative game to improve social skills V grade students in public elementary school 2 Curugbarang, Pandeglang distric academic years of 2019/2020.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian, ditemukan keadaan masih terdapat siswa yang memiliki keterampilan sosial rendah di kelas V SD Negeri 2 Curugbarang Kabupaten Pandeglang tahun akademik 2019/2020. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Pra eksperimental dengan One Group Pre-Test-Post Test Design. Subjek penelitian terdiri dari 8 siswa dengan kategori keterampilan sosial rendah. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata pada pre test 9,25 dengan persentase 28% sedangkan pada post test 22,375 dengan persentase 68%. Berdasarkan hasil pre test dan post test mendapatkan rata-rata gain 13,12 dengan persentase 40% yang mendefinisikan permainan kooperatif efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas V SD Negeri 2 Curugbarang kabupaten Pandeglang tahun akademik 2019/2020.

1. PENDAHULUAN

Sekolah tidak hanya sebagai tempat untuk belajar mengembangkan intelektual, namun di sekolah juga sebagai tempat mengembangkan fisik, emosi, berbudaya, bermoral, dan bermasyarakat. Hidup bermasyarakat harus memiliki hubungan yang baik saat berinteraksi dengan orang lain, dan hal ini mengharuskan siswa memiliki keterampilan sosial yang baik (Istianti, 2015: 34). Memiliki keterampilan sosial yang baik pun harus dimiliki siswa kelas V SD, sebab siswa kelas V SD merupakan masa anak akhir dan tugas perkembangan masa anak akhir menurut Havighurst (Jannah, M. 2015: 91) adalah mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan-permainan yang umum, membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh, belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman seusianya, mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat, mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari, mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga-lembaga, mencapai kebebasan pribadi, mengembangkan hati nurani, pengertian moral, tata dan tingkatan nilai, dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari. Namun, masih terdapat siswa yang memiliki keterampilan sosial rendah terlihat dari hasil penelitian oleh Handayani, P. Pada tahun 2017 yaitu penelitian keterampilan sosial kelas siswa V di SD Negeri Sukolilo 03 Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2015/2016 hanya 7 siswa yang memperoleh

kriteria keterampilan sosial baik dari 21 siswa.

Menurut Sjamsuddin & Maryani (2009) keterampilan sosial adalah kemampuan untuk menciptakan hubungan sosial yang serasi dan memuaskan, penyesuaian terhadap lingkungan sosial dan memecahkan masalah sosial yang dihadapi serta mampu mengembangkan aspirasi dan menampilkan diri, dengan ciri saling menghargai, mandiri, mengetahui tujuan hidup, disiplin dan mampu membuat keputusan (2009: 8). Sedangkan menurut Anwar (Simbolon, E.T. (2018: 187) keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk menciptakan hubungan sosial yang serasi dan memuaskan, penyesuaian terhadap lingkungan sosial dan memecahkan masalah sosial yang dihadapi serta mampu mengembangkan aspirasi dan menampilkan diri, dengan ciri saling menghargai, mandiri, mengetahui tujuan hidup, disiplin dan mampu membuat keputusan. Siswa dengan keterampilan sosial rendah akan sedikit bicara, tidak agresif, dan lebih menarik diri, merasa tidak aman, ragu-ragu, kurang percaya diri, tidak dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan secara bebas, dan tidak puas dalam kehidupannya (Widyastuti, D. T. 2011:3). Menurut Thalib (2010: 165) dalam kegiatan pembelajaran di kelas anak yang memiliki keterampilan sosial yang tinggi akan memiliki sikap seperti (1) Kesadaran situasional, (2) Kecakapan ide, (3) Berkembangnya sikap empati, dan (4) Terampil berinteraksi. Kesimpulan keterampilan sosial adalah keterampilan yang sangat dibutuhkan oleh setiap orang untuk berhubungan dengan orang lain, dalam keterampilan sosial siswa

mempelajari mengenai interaksi sosial, hubungan sosial, serta cara berkomunikasi yang baik di sosial sehingga siswa menjadi lebih menghargai perbedaan, dan keterampilan sosial yang rendah akan berdampak siswa tidak memiliki teman, dan menjadi siswa terisolir di kelas, menurut Hurlock (Suryanto, S. 2012:32) dampak dari terisolir adalah (1) Merasa kesepian, (2) Tidak bahagia, (3) Merasa tidak aman, (4) Menimbulkan kepribadian menyimpang, (5) Kurang pengalaman belajar bersosialisasi, (6) Merasa cemas dan ketakutan, (7) Sering merasa menyesal pada diri sendiri, dan (8) Mempersulit melatih keterampilan sosial.

Salah satu cara meningkatkan keterampilan sosial adalah memberikan layanan bimbingan kelompok, menurut Gazda (Edy, I. 2013: 4) bimbingan kelompok sebagai suatu proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok yang memungkinkan individu dapat mengembangkan wawasan dan pemahaman yang diperlukan tentang masalah tertentu, mengeksplorasi dan menentukan alternatif terbaik untuk memecahkan masalah itu dalam mengembangkan pribadinya. Salah satu teknik dalam bimbingan kelompok yaitu bermain (Sulistiana. 2010: 1). Gordon & Browne (Huda, 2015: 365) menyatakan bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri, bermain merupakan sesuatu sarana yang memungkinkan anak berkembang secara optimal. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuannya, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan

teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya (Setiawan, 2015: 34). Penelitian yang menggunakan permainan buntu meningkatkan keterampilan sosial yaitu penelitian oleh Latifah, N. ditahun 2018, menghasilkan bahwa permainan dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan keterampilan sosial. Salah satu permainan yang dapat dilakukan oleh anak adalah permainan kooperatif. Menurut Santrock (Purnama, 2015: 207) permainan kooperatif adalah permainan yang melibatkan interaksi sosial dalam satu kelompok dengan suatu perasaan identitas kelompok dan aktivitas yang terorganisir.

2. METODE

Desain Penelitian ini adalah *pre eksperimental design*, yaitu desain percobaan yang tidak mencukupi semua syarat-syarat dari suatu desain percobaan sebenarnya. *Pre eksperimental design* terdiri dari 3 kategori yaitu, *The one shot case study*, *The one group pretest-posttest design*, and *The static Group comparison* (Yusuf, M. 2014: 179). Penelitian ini termasuk *One Group Pre Test-Post Test Design*, yaitu melakukan satu kali pengukuran di depan (*pre test*) sebelum adanya perlakuan (*treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*post test*). Subjek penelitian diambil dengan menggunakan *puosive sampling*, menurut Sugiyono (2016: 85) pengertian *purposive sampling* adalah *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Fokus penelitian peneliti yaitu siswa kelas V SD Negeri 2 Curugbarang tahun ajaran 2019/2020 yaitu berjumlah 23 siswa, namun

tidak semua siswa yang diteliti. Hanya siswa yang termasuk dalam kriteria yang sudah peneliti dapatkan dari hasil sosiometri dan hasil *pre test* berkategori rendah yang berjumlah 8 siswa. Dipilihnya sekolah ini karena berdasarkan sosiometri, dan hasil penyebaran angket.

Tabel 1. Kategori Skor Keterampilan Sosial

No	Kategori	Kriteria
1	Tinggi	$X > 21$
2	Sedang	$12 \leq X \leq 21$
3	Rendah	$X < 12$

3. HASIL PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah 8 siswa kelas V SD Negeri 2 Curugbarang Kabupaten Pandeglang Tahun Ajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil *pre test*, semua siswa yang menjadi subjek penelitian memiliki tingkat keterampilan sosial yang rendah. Berikut Tabel 2 menjelaskan hasil *pre test*.

Tabel 2. Hasil Skor Skala Keterampilan Sosial pada saat *pre-test*

No	Nama	Nilai	%	Kategori
1	KN	11	33%	Rendah
2	SR	10	30%	Rendah
3	SH	10	30%	Rendah
4	PA	10	30%	Rendah
5	SY	9	27%	Rendah
6	SN	9	27%	Rendah
7	YR	8	24%	Rendah
8	AS	7	21%	Rendah
Rata-rata		9,25	28%	Rendah

Pada Tabel 2, skor keterampilan sosial siswa sebelum dilakukan tindakan. Dari Tabel tersebut, rata-rata siswa memiliki skor keterampilan sosial 9,25 atau secara persentase bernilai 28%, yang berarti

berkategori rendah. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu ada suatu tindakan yang harus dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan menggunakan bimbingan kelompok teknik permainan kooperatif. Setelah dilaksanakan *pre test* kemudian diberikan tindakan yang sudah di rancang. Pada akhir tindakan diberikan diberikan *post test* menggunakan skala. Skor pada skala ini digunakan untuk menentukan seperti apa perubahan yang terjadi setelah siswa diberikan tindakan.

Tabel 3. Hasil Skor Skala Keterampilan Sosial pada saat *post test*

N	Nam	Nilai	Persentas	Kategori
o	a	e	e	
1	KN	28	85%	Tinggi
2	SR	27	82%	Tinggi
3	SH	25	76%	Tinggi
4	PA	19	58%	Sedang
5	SY	22	67%	Tinggi
6	SN	20	61%	Sedang
7	YR	20	61%	Sedang
8	AS	18	55%	Sedang
Rata rata		22,37	68%	Tinggi

Pada Tabel 2, skor keterampilan sosial siswa setelah dilakukan tindakan, memperlihatkan bahwa siswa menunjukkan perubahan pada *post test* dibandingkan dengan data *pre test*. Dari Tabel tersebut, rata-rata siswa memiliki skor keterampilan sosial 22,37 atau secara persentase bernilai 68%, yang berarti berkategori tinggi. Dari data tersebut menunjukkan bahwa bermain dapat mengoptimalkan aspek sosio emosional, yang telah disampaikan Mutiah (2010: 147-153) aspek perkembangan yang dapat dioptimalkan dalam kegiatan bermain salah satunya yaitu pengembangan sosial

emosional dengan mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah, meningkatkan kompetensi sosial seperti interaksi sosial, kerjasama.

Dari data yang dijelaskan dapat disimpulkan bahwa penggunaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial pada siswa kelas V SD Negeri 2 Curugbarang Kabupaten Pandeglang Tahun Ajaran 2019/2020. Hal ini bisa dilihat dari selisih hasil *pre test* dan *post test*, menggunakan skor skala keterampilan sosial. Berikut tabel 4 yang akan menampilkan gain persentase skor keterampilan sosial siswa.

Tabel 4. Gain Subjek Penelitian

No	Nama	Nilai	Persentase
1	KN	17	52%
2	SR	17	52%
3	SH	15	46%
4	PA	9	28%
5	SY	13	40%
6	SN	11	34%
7	YR	12	37%
8	AS	11	34%
Rata-rata		13,125	40%

Pada Tabel 3, skor *gain* keterampilan sosial siswa yang menunjukkan selisih pada *post test* dan *pre test*. Dari Tabel tersebut, rata-rata siswa memiliki skor keterampilan sosial 13, 12 atau secara persentase bernilai 40%, Berdasarkan Tabel 3. menunjukkan hasil *gain* tertinggi diperoleh KN dan SR dengan masing-masing persentase 52%, sedangkan hasil ain terendah diperoleh PA dengan persentase 28%. Hasil gain sesuai dengan perilaku siswa selama treatment.

4. PEMBAHASAN

KN dan SR merupakan siswa yang signifikan peningkatan *pretest* dan *post test*. Selama pemberian melakukan *treatment* KN tidak memilih-milih teman dan melakukan tugas yang telah disepakati kelompok yang artinya KN mampu bertanggung jawab akan tugas yang diberikan pada dirinya, hal ini sesuai dengan pernyataan Muchlas, S. & Hariyanto (2011: 56) yang menyatakan salah satu ciri dari orang yang bertanggung jawab yaitu dapat diandalkan ketika sepakat mengerjakan sesuatu. Sedangkan SR selama *treatment* terlihat menerima semua siswa yang menjadi teman kelompoknya, perilaku SR sesuai dengan pernyataan Marliani (2016: 153) bahwa dalam kelompok sebaya, anak akan belajar untuk memberi dan menerima dalam pergaulan anak dengan sesama teman.

AS dan PA termasuk siswa yang memiliki hasil *post test* terendah. Hasil test didukung dari perilaku SN yang sulit memahami permainan sehingga SN terkadang bingung mencari ide yang sesuai dengan permainan, dan mencari ide untuk menyelesaikan masalah dipengaruhi oleh kemampuan berpikir, didukung oleh pernyataan Marwoto, Et al. (2013: 153) kemampuan berpikir mempengaruhi kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah, maka kemampuan memecahkan masalah berkembang seiring perkembangan kemampuan berpikir. Kemampuan berpikir SN dipengaruhi oleh perkembangan intelektual, dijelaskan Piaget (Ibda, F. 2015: 32) anak berumur 6 – 12 tahun merupakan tahap operasional kongkrit dan anak-anak pada tahap operasional kongkrit

masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika.

Meskipun data skor PA menunjukkan hasil yang kurang memuaskan dibanding peserta lain, dalam pelaksanaan layanan PA membantu teman yang mendapatkan kesulitan selama permainan. Perilaku PA menunjukkan bahwa empati PA mulai berkembang, didukung dengan pernyataan Damon (Jasimah, Et al. (2017 :291) mengenai empati merupakan perasaan positif yang beraksi terhadap perasaan orang lain dengan respon emosional kepada orang tersebut.

Berdasarkan hasil keseluruhan penelitian, layanan bimbingan kelompok terbukti dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Fakta tersebut sejalan dengan pendapat Rusmana (2009: 13) yang menyatakan bahwa bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok yang memungkinkan setiap anggota untuk berpartisipasi aktif dan berbagai pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap dan atau keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya pengembangan pribadi. Bidang sosial dalam bimbingan kelompok dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial.

Menurut Majorsy, U. (Istri, D. 2016: 5) keterampilan sosial merupakan kemampuan dalam berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima masukan seperti kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku.

Keberhasilan pada penelitian menunjukkan telah tercapainya untuk menanamkan keterampilan sosial sejak dini pada siswa SDN Curugbarang. Peneliti beranggapan perlu untuk menanamkan keterampilan kemampuan sosial sejak dini seperti di jelaskan oleh Kaufman, R. Et al.(Mangunsong, F. M. & Wahyuni, C. 2018 :169) keterampilan sosial penting untuk siswa sekolah dasar sebab usia sekolah dasar ini siswa mulai beradaptasi dengan lingkungan pembelajaran yang memungkinkannya untuk berinteraksi lebih sering dengan teman sebaya dan guru di sekolah.

Keberhasilan penggunaan metode permainan kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial dapat dengan permainan kooperatif sejalan dengan pendapat Tedjasaputra. (Maresha, O. D. & Stanislaus, S. 2012: 3). Pelaksanaan *Cooperative play* atau permainan kooperatif ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu.

Pelaksanaan permainan kooperatif dapat dipimpin oleh guru, guru menetapkan tugas, menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud (Wulandari, E. 2016: 2).

Prosedur pelaksanaan permainan kooperatif yang dilaksanakan peneliti sejalan dengan kosep tahap layanan bimbingan kelompok. Menurut Prayitno (2000: 40-60) ada empat tahap atau langkah bimbingan kelompok yaitu (a) tahap pembentukan merupakan tahap pengenalan, tahap

perlibatan diri atau tahap memasukan diri kedalam kehidupan suatu kelompok, dan tahap terbentuknya dinamika kelompok, (b) tahap peralihan merupakan tahap menuju ke kegiatan kelompok yang sebenarnya. Pemimpin kelompok menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh anggota kelompok pada tahapan yang lebih lanjut dalam kegiatan kelompok yaitu kegiatan inti, (c) tahap kegiatan kelompok merupakan kegiatan inti dalam bimbingan kelompok. Maka aspek-aspek yang diperhatikan dalam kegiatan bimbingan kelompok perlu mendapat perhatian seluruh anggota kelompok, dan (d) tahap pengakhiran dilakukan saat seluruh kegiatan bimbingan kelompok dirasa telah mencapai tujuan bimbingan kelompok.

Peneliti menyadari bahwa terdapat beberapa keterbatasan, yaitu :

1. Pengelolaan kelas, masih membutuhkan guru untuk pengelolaan kelas saat pelaksanaan tindakan.
2. Tidak ada kelas kontrol, sebab keterbatasan jumlah calon responden sehingga tidak ada kelas kelas kontrol.

Penelitian menggunakan pra eksperimen *Desaign One Group Pretest – Posttest*, sehingga faktor pengendalian variabel terikat dapat dipengaruhi faktor dari luar seperti faktor keluarga, dan faktor lingkungan.

5. SIMPULAN

Pada bagian ini dijelaskan simpulan secara deskriptif, bukan numbering dan bullet. Penulisan sama seperti pada bagian pendahuluan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas V SD Negeri 2 Curugbarang, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Keterampilan sosial siswa SD Negeri 2 Curugbarang sebelum diberikan *treatment* yang berupa pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan permainan kooperatif berada pada keterampilan sosial kategori rendah. pernyataan keterampilan sosial kategori rendah didasari oleh profil keterampilan sosial subjek penelitian kelas V Negeri 2 Curugbarang yang memperoleh kesadaran situasional kategori rendah 62,5%, kecakapan ide kategori rendah 75%, bersikap empati kategori rendah 75%, dan terampil berinteraksi kategori 75%.
2. Rancangan *treatment* untuk meningkatkan keterampilan sosial berdasarkan empat indikator ciri-ciri siswa yang memiliki keterampilan sosial tinggi yaitu kesadaran situasional, kecakapan ide, bersikap empati, dan terampil berinteraksi. Rancangan *treatment* terdiri dari lima sesi dan setiap sesi memiliki tujuan dan indikator keberhasilan masing-masing untuk meningkatkan keterampilan sosial.
3. Perbedaan hasil *pre test* dan *post test* keseluruhan mendapatkan *pre test* 28% sedangkan pada *post test* mendapatkan 68%. Berikut perbedaan disetiap indikator yaitu kesadaran situasional mendapatkan *pre test* 31% sedangkan pada *post test* mendapatkan 86%, indikator kecakapan ide mendapatkan *pre test* 29% sedangkan pada *post test* mendapatkan 71%, indikator bersikap empati mendapatkan *pre test* 22% sedangkan pada *post test* mendapatkan 77%, dan indikator terampil berinteraksi

mendapatkan *pre test* 30% sedangkan pada *post test* mendapatkan 93%.

4. Pengujian hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* jika $sign > 0,05$, maka H_0 diterima, sedangkan jika $sign < 0,05$, maka H_0 ditolak. Pada penelitian ini terlihat *sign* sebesar $0,012 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya Penggunaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kooperatif terbukti efektif terhadap peningkatan keterampilan sosial.

REFERENSI

- Edy, I. (2013). "Efektivitas Teknik Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsep Diri". *Jurnal Bimbingan dan Konseling Psikopedagogia*. 2(1)1-11.
- Handayani, P. (2017). "Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS". *Journal Premiere Educandum*. 7(1) 39 – 46
- Heri, P. Et al. (2017). "Pengembangan Pengukuran Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Inklusif Berbasis Diversity Awareness". *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. 10 (1) 11-21.
- Huda, K. (2015). "Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Angin Puyuh (Penelitian Tindakan Pada Kelas B TK Mujahidin, Jakarta Barat Tahun 2015)". *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 9(2) 361-378.
- Ibda, F. (2015). "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget". *Jurnal intelektualita*. 3 (1) 27-38.
- Istianti, T. (2015). "Pengembangan Keterampilan Sosial Untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini". *Jurnal Cakrawala Dini*. 5 (1) 32-38.
- Istri, D. (2016). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Keterampilan Sosial Dengan Kecanduan Internet pada Siswa SMK*. Skripsi pada Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Jannah, M. (2015). "Tugas-Tugas Perkembangan Pada Usia Kanak-Kanak". *Journal of Child and Gender Studies*. 1 (2) 87-98.
- Jasimah, Et Al. (2017). "Usaha Guru Dalam Menanamkan Empathy Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Unggul Simpang Tiga Aceh Besar". Seminar Nasional II USM 2017. 1 (1) 289-295.
- Latifah, N. (2018). "Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Tematik Improving Social Skill Through Traditional Games In Thematic Learning". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 38 (7) 1-9.
- Mangunsong, F. M. & Wahyuni, C. (2018). "Keterlibatan Orang Tua terhadap Keterampilan Sosial Siswa Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar Inklusif". *Jurnal Psikologi*. 45(3)167 – 180.
- Maresha, O. D. & Stanislaus, S. (2012). "Keefektifan Permainan Kooperatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah Di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang". *Jurnal Psikologi Ilmiah*. 4 (1) 1-8.
- Marliani, R. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Pustaka Setia.
- Marwoto, Et al. (2013). *Perkembangan Pola Pemecahan Masalah Anak Usia Sekolah*

- Dalam Memecahkan Permasalahan Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. 9 (2013) 151-162.
- Muchlas, S & Hariyanto. (2011). Konsep Dan Model: Pendidikan Karakter. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purnama, A. (2015). "Efektivitas Permainan Kooperatif Merancang Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa TK A Bas Tuban". *Jurnal Psikologi Tabularasa*.(10) 2. 201-214.
- Prayitno. (2000). *Bimbingan dan Bimbingan kelompok*. Padang : Ghalia Indonesia
- Reningsi, E. (2011). *Peningkatan Kemampuan Kerjasama Siswa Melalui Group Investigation Pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental Di SMK Sahid Surakarta*. Skripsi pada Jurusan Pendidikan Teknik Boga Dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Rusmana, N. 2009. *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah*. Bandung: Rizqi Press
- Setiawan, H. Y. (2015). "Permainan Kooperatif Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini". *Jurnal AUDI*. 1 (1) 32 – 37.
- Simbolon, E.T. (2018). "Pentingnya Keterampilan Sosial dalam Pembelajaran". *Jurnal Christian Humaniora*. 2(1) 186 -193.
- Sjamsuddin & Maryani. (2009). "Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial". *Jurnal Penelitian*. 9 (1) 1-15.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sulistiana. (2010). *Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Juwana Tahun Pelajaran 2009/2010*. Skripsi pada jurusan Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Semarang.
- Suryanto, S. (2012). *Bimbingan Konseling Kelompok dalam membentuk Perilaku Asertif bagi Siswa terisolasi (Studi Kasus pada siswa kelas VII C SMP Negri 3 Surabaya)*. Skripsi pada Jurusan Kependidikan Islam. Institut Agama Islam Negri Sunan Ampel Surabaya.
- Thalib, S. B. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana.
- Ulum, C. (2018). "Keterampilan Sosial Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V MI Muhammadiyah Selo Kulon Progo". *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. 10 (2) 230-253.
- Widyastuti, D. T. (2011). *Pelatihan Dasar Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Studi pada SDN 5 Bangsri Jepara*. Skripsi pada Jurusan Psikologi Universitas Negeri Semarang
- Wulandari, E. (2016). *Permainan Kooperatif Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Kelompok B TK Pertiwi 2 Gedangan*. Skripsi pada Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.