

**THE DEVELOPMENT OF MODULE BEDINGSANAKAN,
BETETULUNGAN, AND MAU HAJA BEKALAH BEMANANG TO
INCREASE SOCIAL INTERACTION**

Nidia Intan Larissa, Nina Permata Sari, Muhammad Arsyad

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Universitas Lambung Mangkurat

Kalimantan Selatan

Indonesia

nidialarissa13@gmail.com

ABSTRACT

This research focused on determining the social interaction's description and the advantage of the Bedingsanakan, Betetulungan, and Mau Haja Bakalah Bamanang (BATUHA) modules to improve social interaction in XI class students at SMA Negeri 6 Banjarmasin. This is a Mix-Method approachment which combined quantitative and qualitative research that used together. This research and development has a goal to develop and test a certain products. The sample in this research was 6 students from SMA Negeri 6 Banjarmasin. The data that had obtained then analyzed using the Wilcoxon technique. The research showed that there were differences before and after using the BATUHA module with a significant asymp sig (2 tailed) = 0.027 <0.05. This is in line with the module test on three experts with the ICC data analysis technique. Thus, it can be concluded that the BATUHA module is useful, feasible, and appropriate to improve social interaction in XI class students at SMA Negeri 6 Banjarmasin.

Keywords: *bedingsanakan, betetulungan, dan mau haja bakalah bamanang, social interaction.*

**PENGEMBANGAN MODUL *BEDINGSANAKAN, BETETULUNGAN, DAN
MAU HAJA BEKALAH BEMANANG* UNTUK MENINGKATKAN
INTERAKSI SOSIAL**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui gambaran interaksi sosial dan kegunaan modul *Bedingsanakan, Betetulungan, dan Mau Haja Bakalah Bamanang (BATUHA)* untuk meningkatkan interaksi sosial pada siswa kelas XI SMA Negeri 6 Banjarmasin. Penelitian dengan pendekatan *Mix-Method* ini adalah kombinasi penelitian kuantitatif dan kualitatif yang digunakan secara bersama-sama. Penelitian pengembangan ini bertujuan mengembangkan dan menguji produk tertentu. Sampel pada penelitian ini adalah 6 orang siswa SMA Negeri 6 Banjarmasin. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik *Wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan modul *BATUHA* dengan signifikan *asympt sig (2 tailed) = 0.027 < 0.05*. Data tersebut sejalan dengan uji modul pada tiga ahli dengan teknik analisis data Uji *ICC*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa modul *BATUHA* berguna, layak, dan tepat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas XI di SMA Negeri 6 Banjarmasin.

Kata Kunci: *bedingsanakan, betetulungan, dan mau haja bakalah bamanang, interaksi sosial.*

PENDAHULUAN

Remaja menurut John W. Santrock (2018: 15) adalah anak berusia 12 sampai dengan 21 tahun. Berdasarkan rentan umur tersebut, remaja bisa dikatakan sedang mengalami “Masa Badai dan Stres” yang artinya, pada masa ini remaja mengalami banyak perubahan yang penuh dengan konflik. Perubahan yang terjadi meliputi perubahan fisik, emosi yang labil, mulai terikat dengan teman, mulai memiliki pemikiran sendiri, mulai tertarik dengan lawan jenis, dan mengalami perkembangan dalam reproduksi. Konflik pada remaja disebabkan oleh remaja yang tidak siap untuk menghadapi perubahan yang

sebenarnya secara keilmuan memang sudah waktunya untuk mengalami hal tersebut.

Idealnya, seorang remaja menurut Sunarto dan Hartono (2018: 135) sudah terbiasa untuk mengembangkan kehidupan bermasyarakat melalui identifikasi pola-pola sosial yang ada di lingkungan, seiring dengan kepribadian yang miliknya. Secara lebih lanjut bentuk pola-pola sosial terkait dengan interaksi sosial yang harusnya seorang remaja bisa kuasai menurut Morton Deuttch, Park dan Buergeess (Santoso, 2010: 191-195) yakni bisa bekerja sama dengan baik, bisa melakukan persaingan dengan sehat, dan bisa melakukan penyesuaian dengan

lingkungan sekitar. Hasil wawancara dengan guru BK menunjukkan bahwa peserta didik kurang mau bersosialisasi, individualis, dan penyesuaian diri yang kurang. Hal ini tercermin dalam perilaku peserta didik yaitu yang pertama peserta didik tidak mau bekerja sama ketika ada kerja bakti atau kerja kelompok, kedua peserta didik tidak mau peduli dengan kesulitan teman, ketiga peserta didik kurang mau bertegur sapa, peserta didik suka berkelahi dan suka menyebutkan perkataan yang kurang baik pada teman sebaya, kelima peserta didik lebih asik dengan *gadget* daripada dengan temannya mengobrol atau membahas pelajaran ketika istirahat.

Sementara hasil observasi di SMA Negeri 6 Banjarmasin, didapatkan bahwa banyak siswa yang acuh dengan sekitar, selalu main *gadget* untuk memainkan *social media* atau *game online*, lalu menunjukkan sikap tidak baik terhadap teman, seperti tidak bertegur sapa, saat satu meja tidak ada kegiatan mengobrol satu sama lain, terakhir peserta didik tidak membantu ketika temannya sedang melakukan kerja bakti. Menurut keterangan siswa, kerja bakti dilakukan setiap dua kali dalam satu bulan dan dilaksanakan setiap hari jum'at.

Diitnjau dari hasil wawancara dan observasi, diketahui bahwa Siswa SMA Negeri 6 Banjarmasin terindikasi mengalami kecenderungan interaksi sosial yang rendah. Hasil ini didasarkan pada pendapat Arifin (2015: 58-61),

yang menunjukkan bahwa interaksi sosial yang tinggi, memiliki ciri di antaranya: (1) mampu membangun kerja sama yang baik (rukun, saling tolong menolong, dan mengedepankan asas gotong royong), (2) *bargaining*, yaitu melaksanakan kesepakatan terkait pertukaran barang dan jasa antara dua komunitas atau lebih, (3) mampu memberikan stimulus yang positif agar orang lain dapat mencapai prestasi, sehingga terjadi persaingan dalam konteks yang sehat, dan (4) terjadinya akomodasi yang ditunjukkan oleh keseimbangan terkait nilai dan norma sosial di masyarakat.

Adapun upaya yang sudah dilakukan Guru BK di SMA Negeri 6 Banjarmasin adalah menasihati dan menegur peserta didik, serta melakukan penanganan melalui bimbingan klasikal yang diberikan di dalam kelas ketika jam pelajaran BK berlangsung, namun ternyata belum efektif.

Bimbingan kelompok tepat untuk meningkatkan interaksi sosial, sebagaimana dikemukakan Nurul Rizkiana, dkk (2014). Hal ini dilihat dari perubahan signifikan dalam interaksi sosial peserta didik dengan adanya peningkatan setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok.

Selain itu, Sari (2018: 17) juga menyatakan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik diskusi sebagai bagian dari interaksi sosial secara signifikan dapat meningkatkan komunikasi antar peserta didik.

Secara lebih lanjut diterangkan bahwa hal yang ingin diangkat peneliti dalam layanan Bimbingan Kelompok adalah konsep *Bubuhan*. *Bubuhan* menurut Ermina (2014: 4) adalah sistem kekerabatan yang muncul akibat garis keturunan atau status sosial dan pekerjaan. Pada konsepsi *bubuhan*, menurut Soekanto (Istiqomah, 2014: 5) ada beberapa nilai yang terkandung didalamnya, yakni: *bedingsanakan* (persaudaraan), *betutulungan* (tolong menolong) dan *mau haja bakalah bamanang* (bersedia untuk kalah menang dengan berlapang dada untuk memberi maupun menerima).

Adapun nilai *Bubuhan* suku banjar yang terdiri dari *Bedingsanakan*, *Betutulungan*, dan *Mau Haja Bakalah Bamanang* ini memiliki nilai yang sangat luas yang secara kebahasaan. Nilai *Bubuhan* mudah dijumpai dalam kehidupan sehari-hari di seluruh wilayah Indonesia bukan hanya di wilayah Banjarmasin. Nilai *Bubuhan* adalah kegiatan yang jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia terkait dengan kebiasaan yang sering disebut dengan interaksi sosial. Hal ini artinya modul *BATUHA* bisa digunakan oleh semua peserta didik di Indonesia, bukan hanya peserta didik suku banjar atau yang hanya ada di Banjarmasin.

Bedingsanakan menurut Hapip (Jamalie, 2014: 242) merujuk pada makna bersaudara. Sapaan ini ditujukan kepada seseorang dengan mengasumsikan bahwa orang tersebut telah dinggap seperti saudara kandung.

Pada nilai ini yang terhubung dengan interaksi sosial yang dapat ditingkatkan lewat nilai *bedingsanakan* adalah dapat meningkatkan, menghargai, dan menjaga kerja sama dan toleransi antar teman sebaya.

Betutulungan (tolong-menolong) menurut Supardan (Malikah, 2018: 19) disebut altruisme. Tolong menolong adalah perilaku terpuji yang mendatangkan manfaat bagi manusia, seperti kerukunan, dan kemaslahatan antara pribadi. Pada nilai ini yang terhubung dengan interaksi sosial yang dapat ditingkatkan lewat nilai *betetulungan* adalah dapat mempelajari banyaknya keragaman interaksi sosial, menyadari pentingnya nilai pentingnya persahabatan ditengah keragaman, dan mau berinteraksi dengan sesama.

Mau Haja Bakalah Bamanang (Mau Mengalah), menurut Adam Smith (Santoso, 2010: 177) menyebutkan bahwa mau mengalah adalah salah satu sikap simpati yang tercermin dalam perilaku bersedia berkorban. Dapat diartikan bahwa mau berkorban sebagai perilaku mau mengalah karena mau mengalah adalah perilaku yang perlu mengorbankan banyak hal seperti perasaan, waktu, bahkan tenaga seseorang pada kondisi tertentu. Pada nilai ini yang terhubung dengan interaksi sosial yang dapat ditingkatkan lewat nilai *mau haja bakalah bamanang* adalah mempelajari, menghargai, dan mau berbaur dan menyesuaikan ditengah keragaman sesama teman sebaya.

Alasan mengangkat *local wisdom* lebih spesifik nilai *bubuhan* suku banjar, karena menurut Sari dan Andri (2020: 132) menyebutkan bahwa pada karakteristik dan mentalitas etnik banjar pada setting sekolah menengah mengembangkan pola pergaulan yang menekankan pada hubungan sebaya yang kuat atau diistilahkan dengan *papantaran* dan mengenal interaksi antar hubungan segregasi usia yang kuat dalam kelompok yang diistilahkan pergaulan *bubuhan*.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mencoba untuk membuat modul *BATUHA*. Adapun maksud dari nama *BATUHA* pada modul ini merupakan gabungan dari nilai-nilai *bubuhan* suku banjar yang nantinya akan diterapkan didalam modul yakni, yang pertama *bedingsanakan* (persaudaraan); kedua *betutulungan* (tolong menolong); dan yang ketiga *mau haja bakalah bamanang* (mau saja kalah menang). Selanjutnya, dengan menggunakan nilai suku banjar *local wisdom* konsep *bubuhan* tersebut akan digunakan sebagai upaya meningkatkan interaksi sosial siswa di SMA Negeri 6 Banjarmasin.

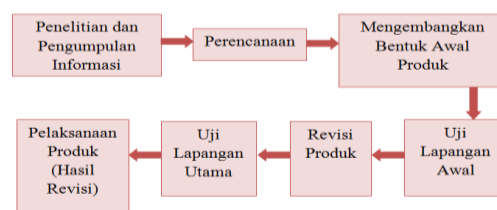
TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan mengetahui gambaran interaksi sosial dan kegunaan modul *Bedingsanakan*, *Betutulungan*, dan *Mau Haja Bakalah Bamanang (BATUHA)* untuk meningkatkan interaksi sosial pada siswa kelas XI SMA Negeri 6 Banjarmasin.

METODE PENELITIAN

Penelitian dengan pendekatan *Mix-Method* ini mengkombinasikan metode kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan dalam rangka memperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan obyektif (Sugiyono, 2013: 404). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini dimaksudkan untuk mengembangkan dan menguji produk tertentu Menurut (Sugiyono, 2013: 494)

Penelitian dengan model Borg & Gall ini pada dasarnya terdiri atas sepuluh tahap. Akan tetapi, dilakukan penyederhaan dan pembatasan sehingga diperoleh tujuh tahap (Teger, dkk, 2014: 7), yang meliputi: a) tahap pengumpulan informasi; b) tahap perencanaan; c) tahap pengembangan produk; d) uji lapangan awal; e) revisi produk; f) uji lapangan utama; g) pelaksanaan produk (hasil revisi).



Pengembangan modul membutuhkan waktu kurang lebih 3 bulan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Banjarmasin. Objek dalam penelitian ini adalah interaksi sosial siswa kelas XI yang ada di SMA Negeri 6 Banjarmasin. Penarikan sample menggunakan *purposive sampling technique*.

Instrumen pengumpulan data meliputi angket kegunaan, ketepatan, dan kelayakan untuk Modul *BATUHA*, serta angket *pre-post test* untuk melihat perubahan sebelum dan sesudah diberikan layanan. Kedua instrument tersebut menggunakan Skala Likert, di mana pernyataan atau pertanyaannya membutuhkan jawaban berupa persetujuan atau penolakan dengan tingkatan atau level tertentu (Sukmadinata, 2017: 225).

Teknik analisis data dilakukan dengan menguji kegunaan, ketepatan, dan kelayakan Modul *BATUHA* menggunakan uji reliabilitas *interrater* dengan rumus *intraclass correlation coefficient* (ICC). Sementara untuk mengetahui peningkatan interaksi sosial peserta sesudah diberikan layanan, digunakan rumus *Wilcoxon*. Kedua nilai tersebut kemudian dianalisis dengan SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*).

PEMBAHASAN

Penelitian dengan model Borg & Gall yang telah dimodifikasi menjadi 7 tahap ini disajikan sebagai berikut:

a. Tahap Pengumpulan Informasi

Pada tahapan ini peneliti melakukan studi pendahuluan terkait bagaimana interaksi sosial yang ada di SMAN 6 Banjarmasin. Selanjutnya peneliti melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan materi dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa dalam berinteraksi di lingkungan sosial.

b. Tahap Perencanaan

Pada tahapan ini, peneliti membuat kisi-kisi instrumen angket *pre-test* dan *post-test* yang ditunjukkan untuk peserta didik lalu angket untuk pendapat ahli terkait kriteria akseptabilitas meliputi kegunaan (*utility*), kelayakan (*feasibility*) dan ketepatan (*accuracy*). Kedua angket tersebut dibuat menggunakan skala *Likert* dengan tingkatan sangat setuju (SS) bernilai 4, setuju (S) bernilai 3, tidak setuju (TS) bernilai 2, dan sangat tidak setuju (STS) bernilai 1.

c. Tahap Pengembangan Produk

Pada tahapan ini, dilakukan pengembangan Modul *BATUHA*. Bagian yang ada dalam buku Modul *BATUHA* meliputi pembukaan, bagian inti/utama yang diisi dengan permainan sebagai pelengkap metode pembelajaran yang digunakan yakni *ekperiential learning* dan bagian penutup.

- 1) Konseptualisasi nilai-nilai *Bubuhan* ke dalam layanan bimbingan kelompok
- 2) Internalisasi nilai *Bubuhan* yang masuk dalam bimbingan kelompok agar sesuai untuk meningkatkan interaksi sosial.
- 3) Pembuatan modul layanan bimbingan dan konseling berbasis nilai *Bubuhan* suku banjar untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.
- 4) Penulisan materi modul layanan bimbingan dan konseling berbasis nilai *Bubuhan* suku banjar yang bertujuan untuk

peningkatan interaksi sosial siswa ditambah soal-soal latihan berserta kunci untuk mengukur keberhasilan modul serta pemahaman peserta didik terhadap modul yang disajikan.

- 5) Uji Ahli Materi sebelum uji lapangan awal, yakni penilaian kelayakan, ketepatan, dan kegunaan modul.

Adapun untuk menguji kesepakatan ahli tentang kegunaan, kelayakan dan ketepatan modul *BATUHA* untuk meningkatkan interaksi sosial, maka peneliti menggunakan uji reliabilitas *interrater* dengan rumus *intraclass correlation coefficient* (ICC) Trevethan (2017: 2). ICC digunakan untuk menilai reabilitas antar 3 pengamat maupun test-retest reability. Nilai ICC dianalisis dengan aplikasi SPSS.

Pada uji coba tiga ahli yang dilakukan, secara kuantitatif didapatkan data bahwa uji kegunaan Modul *BATUHA* menunjukkan kesepakatan (*average measure*) sebesar 0.831 dan untuk satu ahli

- d. Tahap Uji Lapangan Awal

Uji coba modul sebelum diberikan kepada peserta didik yang sesungguhnya untuk melihat pelaksanaan secara nyata.

- e. Revisi Produk

Revisi berdasarkan uji lapangan awal

konsistensinya 0.620 (*single measure*). Selanjutnya hasil data kelayakan modul *BATUHA* diperoleh kesepakatan (*average measure*) sebesar 0.734 dan untuk satu ahli konsistensinya 0.480 (*single measure*). Sementara data ketepatan modul *BATUHA* diperoleh kesepakatan (*average measure*) sebesar 0.832 dan untuk satu ahli konsistensinya 0.623 (*single measure*).

Menurut Fleiss (Craven & Morris, 2010: 210), jika nilai ICC antar pengukuran sebesar 0,40-0,75 maka stabilitas alat ukur dinyatakan reliable. Dengan demikian, reabilitas kesepakatan ahli terkait kegunaan, kelayakan, dan ketepatan Modul *BATUHA* dapat diterima.

Tabel 1. Hasil Uji ICC

	Intraclass Correlation Coefficient		
	Kegunaan n	Kelayakan n	Ketepatan n
Single Measure	.620 ^a	.480 ^a	.623 ^a
Average Measure	.831 ^c	.734 ^c	.832 ^c

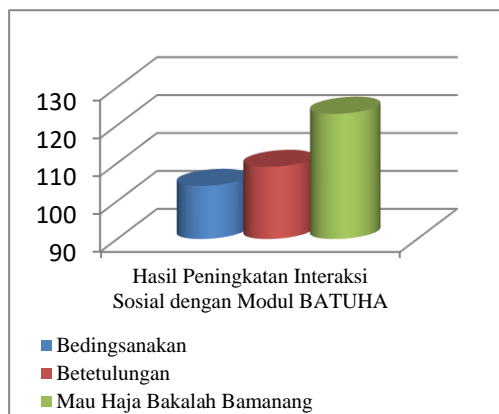
- f. Uji Lapangan Utama

Pada tahapan ini dilakukan *pretest* melalui angket Interaksi Sosial dan didapat 6 peserta didik yang akan diberikan pelayanan Modul *BATUHA*

- g. Pelaksanaan produk (Hasil Revisi)

- 1) Pemberian layanan Modul *BATUHA* kepada peserta didik.
- 2) Post-Test dengan peserta didik
- 3) Produk akhir adalah Modul *BATUHA* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa kelas XI SMA Negeri 6 Banjarmasin.

Pemberian layanan dengan Modul *BATUHA* ini dilaksanakan secara *online*, mengingat pelaksanaan modul *BATUHA* dilakukan pada saat pandemi *covid-19* masih berlangsung. Sehingga media yang digunakan untuk terhubung adalah *Google Meet*.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Interaksi Sosial

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat hasil peningkatan interaksi sosial peserta didik. Pada pertemuan I ke pertemuan II dari skor 104 dengan katagori baik meningkat sebanyak 5 menjadi 109 di pertemuan II dengan katagori Sangat Baik. Adapun pada pertemuan pertama, layanan masih perlu ditingkatkan dan untuk aspek *bedingsanakan*, karena pada poin peserta didik dapat bersikap sebagai makhluk sosial, dan peserta didik dapat mengetahui macam-macam sikap untuk menjaga rasa *bedingsanakan* sesama

teman masih banyak yang tidak bisa menerapkan ketika bermain dalam layanan yang diberikan atau menjawab lewat latihan dan evaluasi.

Pada pertemuan pertama nilai yang ingin ditingkatkan adalah *Bedingsanakan* (Persaudaraan) dan permainan yang digunakan adalah *Werewolf Online*. Peneliti menggunakan *Werewolf Online* sebagai permainan pada pertemuan pertama karena didukung oleh Andin Devi Anggraeni (2019) dalam “Pengembangan Media Permainan *Werewolf* untuk Mengenalkan Keragaman Sosial Budaya Indonesia pada Siswa Kelas V SDN Pacar Keling V Surabaya” didapatkan bahwa permainan ini layak dalam segi keefektifan dan peningkatan pemahaman siswa untuk diimplementasikan sebagai permainan dalam pembelajaran dan juga karena langkah-langkah dalam permainan *Werewolf Online* dapat secara langsung merekatkan hubungan peserta didik yang pada hari itu baru pertama kali mengikuti layanan bimbingan kelompok karena dituntut untuk banyak berbicara, berinteraksi satu sama lain, dan yang tidak kalah penting adalah dapat mencairkan suasana di pertemuan pertama.

Pada pertemuan kedua, layanan masih perlu ditingkatkan dan untuk aspek *betetulangan*, karena pada poin peserta didik dapat melakukan *betetulangan* dimana saja dan kepada siapa saja masih ada beberapa orang yang belum mampu melakukannya,

bisa ditingkatkan dengan lebih mengeratkan komunikasi peserta didik agar yang tidak mau betetulungan tadi jadi ringan melakukan *betetulungan*. Peningkatan dari pertemuan kedua dengan skor 109 dikategori sangat baik, mengalami peningkatan sebanyak 14 menjadi 123 di pertemuan ketiga berkategori sangat baik.

Pada pertemuan kedua nilai yang ingin ditingkatkan adalah *Betetulungan* (Tolong-menolong), permainan yang digunakan adalah *Puzzle Sebelah Online*. Peneliti menggunakan *Puzzle Sebelah Online* sebagai permainan pada pertemuan kedua karena didukung oleh Diah Inayah dan Mochamad Nursalim (2019), dalam “Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Komunikatif untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial pada Siswa Kelas VII di SMP Plus Nurul Hikmah Pamekasan” didapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan interaksi sosial siswa melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan komunikatif. Alasan lainnya adalah karena sudah memasuki pertemuan kedua, dan masing-masing peserta didik sudah saling mengenal nama masing-masing maka permainan ini lebih mudah dilaksanakan karena pada pelaksanaannya, permainan ini menuntut semua untuk saling menolong dan kompak dengan cara mencari nama tempat, gambar, dan kata tersebut yang sudah tersebar secara acak.

Pada pertemuan ketiga, layanan sudah sangat baik untuk aspek *mau*

haja bekalah bamanang, dengan alasan baik peserta didik dan peneliti sangat siap dalam menerima dan memberikan layanan seperti: peserta didik sangat dapat memahami pengertian dari *Mau Haja Bekalah Bamanang*, dapat mengenali bagaimana melakukan sikap *mau haja bekalah bamanang* sesama teman, mengetahui apakah sikap *mau haja bekalah bamanang* sesama teman sudah ia terapkan atau belum, dapat memulai sikap *mau haja bekalah bamanang* sesama teman, dilihat dari peserta didik dapat menjawab soal latihan dan evaluasi yang diberikan dalam modul *BATUHA*, kemudian *dinilai* dapat menerapkan sikap *Mau Haja Bekalah Bamanang* dalam kehidupan sehari-hari dengan tanpa memandang jenis kelamin, suku, ras, ataupun agama dilihat dari proses layanan mau mengalah antar sesama dan tidak banyak berkomentar negatif.

Pada pertemuan ketiga nilai yang ingin ditingkatkan adalah *Mau Haja Bekalah Bamanang* (Mau Mengalah), permainan yang digunakan adalah *TTS Online*. Peneliti menggunakan permainan *TTS Online* sebagai permainan pada pertemuan ketiga karena didukung oleh Muhtarom, Nizaruddin, dan Sugiyanti, dalam “Pengembangan Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Matematika di Kelas VII SMP” didapatkan hasil bahwa dengan permainan *TTS Online* pemahaman dan interaksi peserta didik meningkat.

Alasan lainnya adalah berbeda dari pertemuan sebelumnya yang tujuannya

adalah merekatkan peserta didik antar satu sama lain. Pada pertemuan ketiga ini peneliti membuat permainan individual, melihat bahwa pengerjaan TTS lebih santai dan menitikberatkan sinonim atau akronim kosakata, sehingga tepat digunakan sebagai sarana memperkenalkan dan mengimplementasikan perilaku suku banjar yakni *Mau Haja Bekalah Bamanang* (Mau Mengalah) karena pada permainan ini peserta didik dihadapkan dengan perbedaan pemikiran atas jawaban dirinya dan orang lain dan siapa yang lebih dulu selesai mengerjakan *TTS Online* yang kemudian dinyatakan sebagai pemenang.

Secara keseluruhan dari pemaparan hasil layanan Bimbingan Kelompok yang diberikan dengan Modul *BATUHA*, aspek yang sangat menonjol meningkat adalah interaksi sosial peserta didik pada segi verbal. Menurut Shawn (Ali & Asrori, 2015: 88) interaksi sosial dibagi atas tiga jenis, yakni: Interaksi Verbal, Fisik, dan Emosional.

Interaksi fisik muncul ketika terjadi kontak melalui bahasa tubuh (ekspresi wajah, posisi tubuh, maupun kontak mata) pada dua individu atau lebih. Pada pelaksanaan Modul *BATUHA*, kurang terjadi interaksi fisik pada peserta didik karena pada saat penelitian dilaksanakan sedang terjadi pandemi *Covid-19* yang menyebabkan pelaksanaan layanan dilakukan secara *online* dengan *Google Meet*. Hal ini kemudian menyebabkan kegiatan

interaksi fisik seperti menunjukkan ekspresi wajah, menunjukkan posisi tubuh yang dekat dan hangat, menunjukkan gerak-gerik tubuh yang nyaman, dan melakukan kontak mata tidak nyata terjadi di depan mata, melainkan hanya lewat layar laptop/*handphone* saja.

Interaksi emosional muncul ketika individu melakukan kontak satu sama lain dengan melibatkan perasaan, seperti menangis sebagai tanda sedih, haru, bahkan terlalu bahagia. Pada pelaksanaan Modul *BATUHA*, ada terjadi sedikit interaksi emosional, seperti bisa mengungkapkan apa yang dirasa pada saat pelayanan berlangsung ketika peneliti bertanya di setiap akhir pertemuan tentang bagaimana perasaannya setelah melakukan layanan pada setiap pertemuan, kemudian bisa tertawa jika ada sesuatu hal yang lucu selama layanan berlangsung ketika salah satu peserta pada setiap pertemuan ada yang berbuat lucu.

Interaksi verbal ketika terjadi kontak antar dua individu atau lebih menggunakan alat-alat artikulasi, misalnya bercengkrama atau membangun percakapan. Pada pelaksanaan Modul *BATUHA*, aspek interaksi verbal adalah aspek yang paling menonjol peningkatannya karena dilaksanakan secara *online* dan dilakukan dengan beberapa kali pertemuan, interaksi sesama peserta didik mampu terbangun.

Interaksi Verbal yang menonjol adalah seperti saat pertemuan pertama

peserta didik saling memberi tahu teman kalau ada teman yang suaranya mati saat kegiatan *online* berlangsung, kemudian ketika ditanya kembali oleh peneliti dapat menjawab dengan baik sesuai dengan yang disampaikan, pada pertemuan kedua mau menolong teman dengan permainan *Puzzle Sebelah Online*, tanpa memandang ras, agama, warna kulit, ataupun jenis kelamin dengan menyebutkan dengan lantang apa petunjuk yang ia dapat untuk teman-temannya, pada pertemuan ketiga peserta didik juga mengingatkan kepada temanya yang lain, yang belum selesai untuk segera menyelesaikan *TTS Online*.

Tabel 2 menunjukkan nilai beda (z) -2.207 pada derajat signifikan $asym\ sig\ (2\ tailed) = 0.027 < 0.05$, sehingga (H_0) ditolak dan (H_1) diterima. Dengan demikian, modul *BATUHA* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial pada siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Banjarmasin, karena ada perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

KESIMPULAN

Modul *BATUHA*, berdasarkan uji modul oleh tiga ahli menggunakan teknik analisis data Uji *ICC* dapat dikatakan berguna, layak, dan tepat diimplementasikan untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas XI di SMA Negeri 6 Banjarmasin.

Hal tersebut karena beberapa alasan, yakni: (1) uji kegunaan Modul *BATUHA* menunjukkan kesepakatan

Adapun untuk mengetahui perbedaan interaksi sosial peserta didik setelah diberikan layanan modul *BATUHA*, maka peneliti melakukan pengujian dengan *statistic Wilcoxon Signed Rank Test* dengan aplikasi *IBM STATISTICS SPSS 25* karena data kurang dari 30 orang. Menurut Artaya (2018: 1) Kaidah Keputusan yakni: H_0 diterima jika $Asymp\ sig.\ (2-sided) > 0,05$ dan H_a diterima jika $Asymp\ sig.\ (2-sided) < 0,05$.

Tabel 2. Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	Sesudah – Sebelum
Z	-2.207 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.027

(*average measure*) sebesar 0.831 dan untuk satu ahli konsistensinya 0.620 (*single measure*). (2) uji kelayakan modul *BATUHA* menunjukkan kesepakatan (*average measure*) sebesar 0.734 dan untuk satu ahli konsistensinya 0.480 (*single measure*). (3) uji ketepatan modul *BATUHA* menunjukkan kesepakatan (*average measure*) sebesar 0.832 dan untuk satu ahli konsistensinya 0.623 (*single measure*).

Pada pelaksanaan pengembangan Modul *BATUHA* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial di SMA Negeri 6 Banjarmasin terbukti efektif pada taraf signifikansi $sig.\ 0,05 = 2$. Berarti nilai $0.00 < 2$, yang menandakan ada perbedaan dari sebelum dan sesudah diberikan layanan modul *BATUHA*, karena $T_{hitung} < T_{table}$. ($0.00 < 2$).

Perubahan yang terlihat pada setiap pertemuan yang dilakukan secara

Online melalui *Google Meet* yang paling menonjol dalam interaksi sosial adalah aspek interaksi verbal. Interaksi secara fisik dan emosional kurang terjadi karena terkendala oleh jarak untuk mematuhi protocol kesehatan dan mengurangi penularan *virus corona*.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Bambang Syamsul. 2015. *Psikologi Sosial*. Bandung: Pustaka Setia.
- Craven, B. C., & Morris, A. R. 2010. *Modified Ashworth scale reliability for measurement of lower extremity spasticity among patients with SCI*. *Spinal Cord* (2010) 48, 207-213.
- Istiqomah, Ermina. 2014. *Nilai Budaya Masyarakat Banjar Kalimantan Selatan: Studi Indigenous*. 2014. No. 1 Vol. 5 (Hal. 4)
- Jamalie, Zulfa. 2014. *Akulturası dan Kearifan Lokal dalam Tradisi Baayun Maulid Pada Masyarakat Banjar*. 2014. No. 2 Vol. 16.
- Malikah, Fatikatul. 2018. *Penguatan Karakter Tolong Menolong (Ta'awun) Siswa Melalui Program Ekstrakurikuler Palang Merah Remaja di Smk Al Falah Salatiga Tahun Ajaran 2017/2018*. SKRIPSI. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga.
- Pratiwi, Venni Winta dan Sumarni DW. 2013. *Pengaruh Terapi Tawa Permainan Kearifan Budaya Lokal Terhadap Interaksi Sosial pada Lanjut Usia Di Huntara Gondang I, Sleman, Yogyakarta*. SKRIPSI. Ilmu Keperawatan. Universitas Gdjah Mada.
- Santoso, Slamet. 2010. *Teori-teori Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Santrock, John W. 2019. *Life-Span Development, Seventeenth Edition*. New York. NY: McGraw-Hill Education.
- Sari, Nina Permata & Setiawan, Muhammad Andri. 2020. *Bimbingan dan Konseling Prespektif Indigenous: Etnik Banjar*. Banjarmasin: Deepublish.
- Sari, Nina Permata. 2014. *Upaya Meningkatkan Komunikasi Antarpribadi Siswa dengan Menggunakan Teknik Diskusi Kelompok Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 24 Banjarmasin*. AL JAMI - Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan & Dakwah, 10 (20). pp. 49-66.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Tegeh, Made I, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.