

## PERMAINAN TRADISIONAL KALIMANTAN UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA

**Ratna Dewi, Siti Rahmi**

Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Borneo Tarakan  
Email : [dewicarrot38@gmail.com](mailto:dewicarrot38@gmail.com), [rahmisitirahmi441@gmail.com](mailto:rahmisitirahmi441@gmail.com)

### ABSTRACT

*Interpersonal communication is the process of delivering messages between two or more people with opportunities to provide feedback. Interpersonal communication skills of students at SMP Negeri 2 pulau derawan were still low. This was indicated by lack of cohesiveness in the class competition, expressing emotion over facebook, to be alone and play with gadgets, and difficult to express opinions in discussion. One of the efforts made to improve their interpersonal communication skills was through the use of a group guidance technique with traditional Kalimantan game (the betewa and the pindah bintang). The purpose of this study was to determine the effect of this technique on students interpersonal communication skills. This was a quantitative study that used pre-experiment and one group pre-test post-test design. The population of this study was 42 students and the samples were 8 ninth grade students of SMP Negeri 2 Pulau Derawan. Data was collected through interpersonal communication scale instrument. This instrument had undergone validation testing from experts and was declared valid. The reliability of the instrument was high as indicated by the cronbach Alpha coefficient value of 0.757. data were analyzed descriptively and inferentially using the wicoxon test with the help of 22.0 SPSS windows. Wilcoxon-test results showed that the asymp sig value was 0.12 and this was smaller than the significant level ( $\alpha=0.05$ ) which meant that  $H_0$  was rejected. These results indicated that there was an effect of the application of group guidance technique with traditional Kalimantan game in improving interpersonal communication skills of ninth grade students of SMP Negeri 2 Pulau Derawan.*

**Keywords :** *Interpersonal Communication, Traditional Kalimantan Game*

### ABSTRAK

Komunikasi interpersonal adalah proses penyampaian pesan yang dilakukan antara dua orang atau lebih dengan peluang untuk memberikan umpan balik. Komunikasi interpersonal siswa SMP Negeri 2 Pulau Derawan masih rendah, hal ini ditunjukkan dari perilaku siswa yang kurang kompak saat ada perlombaan kelas, meluapkan emosi lewat FB, lebih senang menyendiri main *gad-ged* dan sulit mengungkapkan pendapat dalam situasi diskusi. Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional Kalimantan yaitu permainan betewah dan pindah bintang. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh teknik permainan tradisional kalimantan terhadap komunikasi interpersonal siswa. Jenis penelitian adalah kuantitatif, dengan pendekatan *pre-experiment* dan desain *one group pre-test post-test design*, Populasi penelitian ini sebanyak 42 siswa dan sampel 8 siswa kelas IX SMP Negeri 2 Pulau Derawan. Teknik pengumpulan data menggunakan skala komunikasi interpersonal, Realibilitas diperoleh koefisien 0,757 yang menunjukkan tingkat reliabilitas tinggi. Analisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial menggunakan uji *Wilcoxon* dengan bantuan *22.0 SPSS windows*. Berdasarkan hasil analisis data perhitungan uji-*wilcoxon* nilai *asymp sig* = 0,12 <  $\alpha = 0,05$  maka  $H_0$  ditolak yang berarti ada pengaruh penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional Kalimantan untuk meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Pulau Derawan.

**Kata Kunci :** *Komunikasi Interpersonal, Permainan Tradisional Kalimantan*

Ratna Dewi

*Permainan Tradisional Kalimantan*

## PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam menumbuhkembangkan sumber daya manusia melalui proses komunikasi interpersonal yang berlangsung di dalam lingkungan masyarakat yang terorganisir. Dalam hal ini masyarakat dan keluarga merupakan orang-orang yang terlibat di dalamnya. Untuk itu, selain sebagai pengembang kecerdasan kognitif siswa, ternyata pendidikan juga berperan dalam mengasah dan membina komunikasi interpersonal sebagai bekal seseorang agar dapat diterima oleh masyarakat sekolah merupakan salah satu jenjang pendidikan yang mempunyai tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dengan cara memberikan bekal ilmu pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, kecakapan, akhlak serta budi pekerti yang baik kepada siswa.

Sekolah juga berperan dalam membentuk komunikasi yang baik di antara siswa karena komunikasi dibutuhkan dalam menjalankan seluruh aktifitasnya baik sebagai individu dalam kelompok sosial, komunitas, organisasi, maupun di lingkungan masyarakat. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia sering berinteraksi salah satunya adalah untuk membentuk hubungan satu sama lain. Oleh karena itu manusia tidak dapat terhindar dari komunikasi dalam kehidupannya. Karena dengan adanya komunikasi kita dapat mengerti diri sendiri dan orang lain. Adanya komunikasi manusia dapat saling berhubungan baik dalam kehidupan sehari-hari di dalam keluarga, masyarakat ataupun lingkungan sekolah, tanpa adanya komunikasi maka akan sangat sering terjadinya kesalahpahaman dalam memberi dan menerima pesan atau informasi.

Manusia berkomunikasi karena memerlukan orang lain untuk saling mengisi kekurangan dan membagi kelebihan, ingin terlibat dalam proses yang relatif tetap dan ingin menciptakan hubungan baru, setiap melakukan komunikasi bukan hanya menyampaikan isi pesan tetapi juga

menentukan tingkat hubungan interpersonal. Manusia yang tidak berkomunikasi dengan

*Ratna Dewi*

*Permainan Tradisional Kalimantan*

manusia lainnya tidak mungkin mempunyai kesadaran diri, karena melalui komunikasi dengan orang lain kita belajar bukan saja mengenai siapa kita, tetapi juga bagaimana kita merasakan siapa diri kita.

Namun pada kenyataannya, terdapat masalah dalam komunikasi interpersonal yang memiliki frekuensi cukup tinggi. Akibatnya terdapat banyak peristiwa pertengkaran, perselisihan, perdebatan, perkelahian, dan sebagainya yang terjadi di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, bahkan di sosial media. Peristiwa tersebut terjadi dikarenakan kurang menjaga komunikasi antar individu. Sering kali tidak saling memahami kepribadian orang terdekatnya, kurangnya rasa simpati, empati, kerjasama, kejujuran dan sikap terbuka dalam komunikasi interpersonal. Adapun menurut Suranto (2011), bahwa komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Untuk memfasilitasi pembentukan komunikasi interpersonal pada siswa, sekolah perlu menyelenggarakan atau memunculkan alternatif-alternatif penyampaian kepada peserta didik dengan media dan metode yang baru untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu metode yang efektif untuk belajar keterampilan sosial dengan menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan adalah metode permainan. Penyelenggaraan permainan dapat dilihat dari cerminan tingkah laku seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan bermain memberikan pengalaman bagi siswa karena akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Selain itu proses bimbingan yang terjadi di dalam permainan dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman. Hal itu yang dapat mendukung

siswa dalam meningkatkan komunikasi interpersonalnya.

Permainan tradisional sudah jarang dimainkan, anak-anak zaman sekarang lebih

mengenal permainan moderen seperti menggunakan *gadget* padahal di dalam permainan tradisional banyak mengandung nilai filosofis dan kearifan lokal ada di dalamnya. Permainan juga merupakan ketahanan budaya dan kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Hilangnya permainan di Kalimantan karena kemajuan teknologi dan informasi yang merambah sampai ke pelosok pedesaan. Saat ini, banyak anak-anak yang tidak mengenal permainan yang berakar dari budaya sendiri karena mereka lebih mengenal dengan permainan elektronik, seperti *playstation, game, mobil remote* dll.

Menurut Suwarjo dan Eva Imania (2013), permainan merupakan aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian “menang – kalah”. Kesenangan dan kepuasan didapatkan melalui keterlibatan orang lain sebagai lawan melalui persaingan dalam memenangkan permainan yang dilakukan. Jenis-jenis permainan diantaranya adalah *sensor motor play, master play, rough and tumble play, social play* dan *dramatic play*. Qomari (2016), yang meneliti tentang “Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Dengan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan” yang dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi pada siswa melalui bimbingan kelompok teknik permainan komunikasi penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan (*action research*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik permainan komunikasi dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan di bulan Februari 2018 di SMPN 2 Pulau Derawan diketahui bahwa sebagian siswa memiliki permasalahan komunikasi di mana

anak-anak tidak lagi bermain seperti dahulu kini anak-anak lebih mengetahui atau mengenal permainan dengan alat elektronik.

Hal ini ditunjukkan oleh perilaku siswa yang kurang kompak saat ada kegiatan di sekolah, sulit mengawali dan mengakhiri pembicaraan dengan teman sejawat, sulit mengatakan tidak setuju akan sesuatu hal apabila mereka merasa keberatan akan hal tersebut dan masih banyak siswa yang masih sulit mengungkapkan pendapat dalam situasi diskusi, serta adanya kesalah pahaman antar siswa di kelas. Oleh karena itu peneliti mengambil judul **“Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Tradisional Kalimantan Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa SMPN 2 Pulau Derawan ”**.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian *pre-experimental design*, dengan desain penelitian yaitu *One Group Pretest-Posttest* yang akan mengkaji tentang Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Tradisional Kalimantan Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Smpn 2 Pulau Derawan (Sugiyono, 2015).

Rancangan penelitian ini digunakan untuk mengetahui secara langsung dan cepat efek dari penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional kalimantan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa, dengan memberikan skala komunikasi interpersonal kepada kelompok siswa sebagai alat pengumpul data yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Sehingga nantinya dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan antara *pretest* dan *posttest* yang merupakan dampak dari pemberian perlakuan kepada subjek.

#### **Populasi Dan Sampel Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMPN 2 Pulau

derawan yang berjumlah 42 siswa. Jumlah anggota kelompok dalam konseling terbatas 5-10 orang (Prayitno dan Erman, 2013). Dalam

penelitian ini, peneliti mengambil sampel 8 orang untuk kelompok eksperimen dengan pertimbangan berdasarkan saran dari wali kelas dan guru mata pelajaran yaitu mengambil sampel siswa yang memiliki masalah komunikasi interpersonal yang rendah dan siswa tersebut harus kelas IX.

### Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat yaitu teknik bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional Kalimantan. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas yaitu komunikasi interpersonal.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif yang dimaksud yaitu gambaran umum tentang komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan teknik bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional Kalimantan dengan suasana permainan. Skala merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut jika digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Skala yang digunakan pada penelitian ini adalah skala *likert*. Sedangkan, statistik inferensial digunakan untuk mengatasi data sampel hasilnya diberlakukan untuk populasi dengan menggunakan uji *wilcoxon*

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Pulau Derawan terhadap 8 siswa sebagai subjek penelitian yang diawali dengan pretest dan kemudian diakhiri dengan posttest. Pada kelompok eksperimen ini diberikan perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional Kalimantan. Pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional Kalimantan. Dimana dalam bimbingan kelompok ini menggunakan permainan pindah bintang dan permainan betawah dengan menggunakan tahap-tahap bimbingan kelompok terdapat 4 tahapan yaitu: tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap tahap pengakhiran. Keempat tahap bimbingan kelompok ini di gunakan untuk membantu dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa, maka diberikan layanan dalam suasana bimbingan kelompok

Berdasarkan hasil perhitungan kategori yang tercantum dalam bab III, maka dapat disajikan hasil pengolahan data dan perhitungan skala komunikasi interpersonal pada siswa sebagai berikut :

**Tabel 4.2. Skor Pretest Komunikasi Interpersonal**

No	Responden	Skor Pretest	Kategori
1	Her	81	Rendah
2	Ads	72	Sangat Rendah
3	Snk	69	Sangat Rendah
4	Iha	83	Rendah
5	Eli	84	Rendah
6	Mmu	79	Rendah
7	Jr	81	Rendah
8	To	83	Rendah

kelompok dengan teknik permainan tradisional kalimantan dengan peningkatan 45,88. Berikut

**Tabel 4.3 Hasil Posttest Skala Komunikasi Interpersonal**

No	Responden	Skor Posttest	Kategori
1	Her	130	Tinggi
2	Ads	120	Sedang
3	Snk	121	Sedang
4	Iha	125	Tinggi
5	Eli	127	Tinggi
6	Mmu	121	Sedang
7	Jr	124	Tinggi
8	To	131	Tinggi

**Tabel 4.4 Analisis Data Komunikasi Interpersonal**

Kelas	Nilai	Sampel	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Rata - Rata
Eksperimen	Pretest	8	69	84	79.00
	Posttest	8	120	131	124,88

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa data sebelum diberikan perlakuan yang terdiri 8 sampel diperoleh rata-rata 79,00 dengan penjabaran 8 siswa tersebut masuk dalam kategori yang memiliki Komunikasi interpersonal yang rendah dan 8 siswa masuk dalam kategori rendah pada data sesudah diberikan perlakuan diperoleh 124,88 dengan penjabaran 8 siswa masuk dalam kategori tinggi Berdasarkan perbandingan antara hasil pretest dan posttest terdapat perbedaan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan bimbingan

Ratna Dewi

Permainan Tradisional Kalimantan

diagram perbandingan skor pretest dan posttest skala komunikasi interpersonal.

Berdasarkan Gambar dapat dilihat adanya perubahan komunikasi interpersonal dari setiap siswa, dimana HER, ADS, SNK, IHA, ELI, MMU, JR, Dan TO mengalami perubahan Komunikasi interpersonal dari sangat rendah menjadi sedang dan tinggi.

Penganalisaan data menggunakan rumus uji *Wilcoxon*. Analisis ini termasuk nonparametrik sehingga tidak mengisyaratkan data berdistribusi normal. Analisis ini dapat mengukur data berjenis nominal dan ordinal (Sugiyono, 2015). Perhitungan uji *Wilcoxon* pada hasil instrumen sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada penelitian ini menggunakan bantuan perhitungan *SPSS 22.0* dengan taraf signifikan 0,05. Hasil penelitian dapat diperoleh melalui pengujian hipotesis sebagai berikut:

Ha = Terdapat peningkatan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas IX SMPN 2 pulau derawan dengan menggunakan teknik Permainan Tradisional Kalimantan

H0 = Tidak terdapat peningkatan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas IX SMPN 2 pulau derawan dengan menggunakan teknik Permainan Tradisional Kalimantan

Kriteria uji hipotesis penelitian adalah  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak jika  $Z$  hitung  $\leq Z$  tabel atau  $p$  value  $<$  dari 0,05, artinya strategi bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional kalimantan berpengaruh untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Sebaliknya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak jika  $Z$  hitung  $\geq Z$  tabel atau  $p$  value  $>$  dari 0,05, artinya strategi bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional Kalimantan tidak berpengaruh untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Setelah dilakukan pengolahan data dengan menggunakan *SPSS 22.0 windows*, maka hasil analisis uji *Wilcoxon* dengan rumus *Two Related Samples Test* dapat dilihat pada tabel berikut :

Diperoleh bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa yang di lihat dari hasil posttest dan pretest

**Tabel 4.6 Hasil Analisis Uji Wilcoxon**

Test Statistics <sup>a</sup>			
			POSTT
			PRETEST
<b>Z</b>			<b>-2.524<sup>b</sup></b>
<b>tailed)</b>	Asy	Sig	<b>.012</b>

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel di atas, karena nilai  $asympt\ sig = 0,12 < \alpha = 0,05$  maka ditolak yang berarti terdapat pengaruh penerapan teknik permainan tradisional kalimantan secara signifikan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal yang dialami siswa kelas XI SMP N 2 Pulau Derawan

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan teknik permainan tradisional Kalimantan terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas XI SMPN 2 Pulau Derawan.

Ratna Dewi

Permainan Tradisional Kalimantan

yang meningkat sesuai dengan yang di lakukan oleh Qomari (2016), dalam *jurnal penelitian pendidikan Indonesia (jppi)* dengan judul meningkatkan komunikasi interpersonal dengan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, dalam penelitian ini peneliti meneliti tentang “Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Dengan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan” yang dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi pada siswa melalui bimbingan kelompok teknik permainan komunikasi penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan (*action research*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik permainan komunikasi dapat meningkatkan ketrampilan komunikasi siswa.

Subjek dalam penelitian menunjukkan adanya perubahan komunikasi interpersonal dari kategori rendah menjadi kategori tinggi dan kategori sangat rendah menjadi kategori sedang, ini di karenakan selama pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional, subjek terpaksa harus melakukan komunikasi antara subjek yang satu dengan lainnya, dan setelah pemberian permainan tradisional subjek masih tetap berkomunikasi, karena subjek merasa didengarkan dan ditanggapi oleh lawan bicaranya. Sesuai dengan yang telah diungkapkan oleh McDavid & Harari (dalam Maulana & Gumelar, 2013) Komunikasi interpersonal sebagai penyampaian pesan oleh satu orang dengan penerima pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik .

Saat proses layanan bimbingan kelompok subjek dapat berkomunikasi dan saling membantu antara anggota kelompok. Yang dapat di lihat saat permainan berlangsung A terjatuh karna tersandung lalu B,C tergerak untuk menolong. D, menanyakan kabar apakah si A baik-baik saja. Dalam

bermain permainan tradisional ini subjek terlihat mampu mengekspresikan dirinya kepada temanya-temanya, Permainan

tradisional ini dilakukan secara berkelompok untuk memudahkan dalam berkomunikasi dan saling membantu antara anggota kelompok, karena permainan dapat dijadikan sebagai salah satu teknik dalam layanan bimbingan kelompok baik sebagai selingan maupun wahana yang memuat materi pembinaan atau materi layanan tertentu (Tohirin,2015).

Layanan bimbingan kelompok digunakan untuk membantu permasalahan siswa, sejalan dengan yang di tuliskan oleh Romlah (2013), salah satu layanan yang dapat diterapkan dalam membantu pemecahan permasalahan penyesuaian siswa adalah layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang diberikan pada individu dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa.

Hingga akhir permainan ini subjek yang telah diteleti tetap saling berkomunikasi dengan teman-teman yang baru saja dikenalnya saat proses layanan bimbingan kelompok berlangsung kurang dari tiga bulan. Peneliti melihat beberapa subjek yang biasanya saat jam istirahat bermain gadget tidak lagi melakukan hal tersebut. Yang biasanya duduk sendiri di kelas sudah mulai berani untuk bergabung dengan teman-temanya mereka berkumpul dan saling berceria terlihat begitu dekat dan akrab .

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian “Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas XI SMP N 2 Pulau Derawan “maka diperoleh kesimpulan sebagai bahwa Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional yang telah dilaksanakan dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan, dan hasil skala juga menunjukkan adanya peningkatan komunikasi interpersonal siswa.

*Ratna Dewi*

Subjek dalam penelitian ini memperlihatkan adanya perubahan dalam komunikasi interpersonal dari kategori rendah

*Permainan Tradisional Kalimantan*

menjadi kategori tinggi dan kategori sangat rendah menjadi kategori sedang,

Komunikasi sebagai penyampaian pesan yang biasanya di lakukan dua orang atau sekelompok kecil orang. Karena dalam permainan tradisional ini dilakukan secara berkelompok untuk memudahkan subjek agar dapat berkomunikasi dan saling membantu antara anggota kelompok. Saat bermain permainan tradisional ini subjek terlihat mampu mengekspresikan dirinya kepada temanya-temanya, hingga akhir permainan ini subjek yang telah di teleti tetap saling berintraksi dengan teman-teman yang baru saja di kenalnya saat proses layanan bimbingan kelompok berlangsung selama kurang dari tiga bulan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Admi Perdani,Putri.2014.” Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional”. *Jurnal Pendidikan Usia Dini* Volume 8 Edisi I, April 2014, Hal 132
- Cahyantieafifah,Nur. 2016. 112 Game Untuk Training & Outbond. Jogjakarta: Katahati
- Devito, Joseph A. (2011). Komunikasi Antar Manusia. Jakarta: Profesional Books.
- Kurniawati,N.K.(2014).*Komunikasi Antar Pribadi*. Yogyakarta:Graha Ilmu
- Maulana & Gumelar. (2013). Psikologi Komunikasi Dan Persuasi. Jakarta:Academia Permata.
- Mutihah,Diana.(2012).Psikologi Bermain Anak Usia Dini Edisi 2. Jakarta. Kencana Prenada Media Grou
- Natasha Sujarwo,Amyvia.2017.”Tingkat Kemampuan Komunikasi Interpersonal Dalam Berpacaran (Studi Deskriptif Pada Mahasiswa Dan Mahasiswi Program Studi Bimbingan Dan Konseling Tahun Ajaran 2017/2018).Universitas Sanata Dharm.Skripsi! Tidak Ditebitkan
- Ngalimun.(2018).Komunikasi Interpersonal Pengantar Prof. Rusdi Muchtar, MA., APU.Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Nugroho, Agung.2005.” Permainan Tradisional Anak – Anak Sebagai Sumber Ide Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis”Tahun Ajaran 2006/2006. Skripsi.Tidak Diterbitkan.
- Perdana Putri, Heny. 2018. Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Terhadap Pengendalian Emosi Siswa Di Mas Alittihadiah Mamiyai Medan. Tahun Ajaran *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan Dan Konseling* Vol. 1, No. 2, Mei 2015:24:28
- Qomari.2016” Meningkatkan Ketrampilan Komunikasi Interpersonal Dengan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan” *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (Jppi)*, Vol. 1, No. 2, April 2016.Hal 37-42
- Romlah, Tatiek, 2013, “*Teori Dan Praktek Bimbingan Kelompok*”, Universitas Negeri Malang: Malang
- Sartriah, Lilis, April 2017, Bimbingan Dan Konseling Kelompok (Seting Masyarakat), Bandung : Fokusmedia
- Saputra,Eka Dan Nina Ekawati.2017.” Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak” *Jurnal Psikologi Jambi* Volume 2, No 2, Oktober 2017, Hal 48-53

- Prayitno. 2012. *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prayitno. 2017. *Layanan Bimbingan Kelompok Dan Konseling Kelompok*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Prayitno, & Amti, E. 2013. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Pribadi, Ika Trione. 2015. "Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Metode Games Social".
- Soenarto,(Dkk). 1981. *Permainan Rakyat Daerah Kalimantan Selatan Banjarmasin: Proyek Inventarisasi Dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Departeman Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Suwarjo Dan Eva Imania Eliasa. (2013). 55 *Permainan (Games) Dalam Bimbingan Dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra Publishing
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,Dan R&D*. Bandung: Alfabet

