

LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS PERMAINAN (TEBAK KATA) DALAM MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA

Rama suryani br saragih¹, Zulfan Saam², Donal³

FKIP_Universitas Riau

rama.suryani0418@student.unri.ac.id

Abstract

Interpersonal communication is a communication process carried out between two or more people, can be done directly and can be done indirectly or using the media. Group guidance services and guessing games can be used as an alternative in learning so that students' speaking skills can also improve. The purpose of this study was to see whether there was a significant effect and difference before and after being given group guidance services in improving students' interpersonal communication with games (guessing words). This research is a quantitative research with the experimental method with the type of experiment Pre-Experimental Designs (Nondesigns) using the One-Group Pretest-Posttest Design. The research subjects used purposive sampling technique by considering certain things and did a pretest using a Likert scale instrument and obtained 7 students of class VIII 6 SMP Negeri 016 Pekanbaru who got the results of posttest vulnerable scores < 46. Data analysis to test differences using the Wilcoxon test and to test the effect by using the Spearman rank test. The results showed that there was a significant influence and there were differences in students' interpersonal communication before and after being given group guidance services based on guessing games.

Keywords : group guidance, interpersonal communication, games

Abstrak

Komunikasi interpersonal merupakan proses komunikasi yang dilakukan antara dua orang atau lebih, dapat dilakukan secara langsung dan bisa dilakukan secara tidak langsung atau menggunakan media. Layanan bimbingan kelompok dan permainan tebak kata dapat digunakan sebagai salah satu alternatif didalam pembelajaran agar keterampilan berbicara siswa juga dapat meningkat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan dan perbedaan sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa dengan permainan (Tebak Kata). Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif dengan metode Eksperimen dengan Jenis eksperimen Pre-Experimental Designs (Nondesigns) dengan menggunakan macam design One-Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian menggunakan teknik Purposive sampling dengan mempertimbangkan hal tertentu dan melakukan pretest menggunakan instrument skala likert dan didapatkan 7 siswa kelas VIII 6 SMP Negeri 016 Pekanbaru yang mendapatkan hasil rentan skor posttest < 46. Analisis data untuk menguji perbedaan dengan menggunakan uji Wilcoxon serta untuk menguji pengaruh dengan menggunakan uji rank spearman rank. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dan Terdapatnya perbedaan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok berbasis permainan tebak kata.

Kata Kunci : bimbingan kelompok, komunikasi interpersonal, permainan

1. PENDAHULUAN

Komunikasi menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting dalam keberlangsungan kehidupan suatu masyarakat. Sebab tidak mungkin manusia dapat hidup di suatu lingkungan tanpa adanya komunikasi dengan orang yang ada disekitarnya. Istilah komunikasi diadopsi dari bahasa Inggris yaitu “*communication*”, istilah ini pula berasal dari bahasa Latin “*communicare*” yang berarti membagi sesuatu dengan orang lain, memberikan sebagian untuk seseorang, tukar menukar, memberitahukan suatu hal kepada seseorang, bercakap-cakap, bertukar pikiran, berhubungan, berteman, dan lain sebagainya (Harapan, E. 2016:2). Keefektifan komunikasi interpersonal yang baik dilingkungan sekolah adalah peserta didik yang membantu mengoptimalkan potensi yang ada didalam dirinya. Salah satu tugas perkembangan remaja sebagai siswa SMP adalah mengembangkan kemampuan komunikasi. Hal yang perlu diingat dan diketahui adalah komunikasi interpersonal bukanlah hal yang menjadi bagian karakteristik kepribadian dari bawaan, melainkan keterampilan yang dapat dipelajari serta dilatihkan (Fijriani, F., & Amaliawati, R. (2017). Maka disinilah peran pihak sekolah serta guru BK sangat diperlukan. Terkait dengan hal ini, peran guru bimbingan dan konseling dapat difungsikan melalui berbagai layanan layanan yang ada dalam bimbingan dan konseling.

Layanan konseling dapat diselenggarakan baik itu secara perorangan maupun secara kelompok. Layanan yang dilakukan secara perorangan disebut juga Konseling Perorangan (KP) atau disebut juga sebagai Layanan Konsultasi (KSI) (Prayitno, 2018:133), Setiap individu memiliki tugas perkembangan masing-masing berdasarkan periode tahapan usia dan pada masa perkembangan tersebut tidak hanya diharapkan memenuhi kemampuan pada aspek akademis saja, aspek-aspek pendukung lainnya seperti aspek perkembangan pribadi, sosial, kematangan intelektual serta sistem nilai juga perlu mendapatkan perhatian yang sama (Yulianti, A. 2020). Bimbingan kelompok merupakan salah satu

jenis layanan yang dapat membantu masalah masalah yang sangat berhubungan dengan tumbuh kembangnya kepribadian siswa (Amri, K., Syahniar, S., & Nirwana, H. 2016). Tujuan umum dari bimbingan kelompok adalah berkembangnya kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan (Prayitno, 2018:134). Tidak hanya memiliki tujuan, bimbingan kelompok memiliki asas serta tahapan tahapan yang berlaku serta ada Etika yang mendasari kegiatan bimbingan kelompok tersebut yaitu Kerahasiaan, Kesukarelaan, serta keputusan diambil oleh klien sendiri (Prayitno, 2018:140).

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2019) penelitian kuantitatif suatu desain penelitian yang memiliki ketelitian serta ketepatan dalam menyelidik suatu variable terhadap variable lain yang dapat menunjukkan hubungan sebab dan akibat yang dalam pelaksanaannya yang memiliki unsur melakukan suatu tindakan dan pengamatan yang di akibatkan oleh suatu tindakan. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 16 Pekanbaru, Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan bentuk *pretest-posttest desaign*, dengan rancangan satu kelompok subjek. Adapun subjek yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 7 siswa kelas VIII.6 yang didapatkan dengan menggunakan teknik Purposive sampling, teknik penentuan sampel ini dimaksudkan dengan mempertimbangkan hal tertentu serta menggunakan angket yang sudah disediakan oleh peneliti,, dan didapatkan 7 orang siswa yang mendapatkan skor pretest rendah berdasarkan kategori skor yang didaapatkan. Teknik analisis data yang digunakan untuk memperoleh hasil hipotesis atau pengaruh menggunakan uji *rank spearman* dan untuk mendapatkan hasil perbedaan sebelum dan sesudah diberikannya layanan bimbingan kelompok berbasis permainan tebak kata dengan menggunakan uji *Wilcoxon*, perhitungan dilakukan menggunakan *SPSS Versi 24*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian serta pembahasan hasil penelitian terkait pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok terhadap Komunikasi interpersonal siswa berbasis permainan tebak kata. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket melalui *Google form* kepada 34 siswa yang merupakan siswa Kelas VIII.6 SMP N 16 Pekanbaru lalu didapatkan 7 orang siswa yang memiliki komunikasi rendah dan sedang setelah pengskoran dilakukan.

Tabel.1.1 Peningkatan indikator komunikasi interpersonal sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok berbasis permainan tebak kata :

Sumber: Data olahan penelitian 2022

Berdasarkan dari tabel 1.1 hasil presentase dari kelima indikator komunikasi interpersonal tersebut dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan secara keseluruhan. Dan berdasarkan hasil uji pengaruh yang dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.2 hasil uji *Spearman Rank*

Sumber: Data olahan penelitian 2022

Berdasarkan tabel 1.2 diketahui hasil uji *Spearman Rank* menggunakan SPSS versi 24 memperoleh koefisien korelasi *Spearman Rank* sebesar 0.805. Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi tersebut menyatakan bahwa besarnya kontribusi layanan bimbingan kelompok berbasis permainan tebak kata untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa sebesar 64,8% sedangkan 35,2% dipengaruhi oleh faktor faktor lain yang berasal dari dalam diri siswa maupun lingkungan siswa tersebut. Dari hasil analisis data yang didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa, hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan layanan bimbingan kelompok berbasis permainan kata untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII.6 SMP N 16 Pekanbaru diterima.

Didalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat proses layanan bimbingan kelompok pemimpin kelompok belum mampu sepenuhnya untuk memperhatikan siswa secara menyeluruh,

Koefisien korelasi	Kuadrat Koefisien Korelasi	Persentase	Nilai signifikansi (0,05)
0,805	0,648	64,8%	0,029

sehingga siswa yang belum terlalu aktif dalam kegiatan bimbingan kelompok hanya beberapa kali mengemukakan jawaban jawaban sederhana dalam pelaksanaan layanan, selain itu juga waktu pelaksanaan bimbingan kelompok yang kurang kondusif dengan keadaan ruangan yang tidak terlalu besar serta terganggu dengan suara dari luar ruangan, serta terbatasnya waktu kegiatan dikarenakan tidak ada jam khusus untuk

Indikator	Site m	Sebelum		Sesudah		Peningkatan (%)
		F	%	F	%	
Keterbukaan	5	72	51.7%	114	81.7%	30%
Sikap mendukung	5	74	52.4%	97	69.1%	16.7%
Sikap positif	5	67	47.4%	106	75.9%	28,5%
Empati	7	92	46.8%	140	71.7%	24.9%
Kesetaraan	1	16	57.6%	17	60.9%	3,3%

melaksanakan bimbingan kelompok sehingga memanfaatkan jam pembelajaran yang pendek. Dalam kegiatan bimbingan kelompok dengan permainan tebak kata seluruh anggota mendapatkan kesempatan yang sama untuk memberikan clue serta menjawab maksud dari clue tersebut dari permainan tebak kata yang sudah dilaksanakan, namun dalam memaknai clue clue yang sudah disiapkan beberapa anggota kelompok mampu menjawab maksudnya, hal ini dikarenakan pemimpin kelompok membebaskan anggota untuk mencari clue lain tetapi mendekati dan tidak mengandung arti lain dari jawaban tersebut. Meskipun demikian, anggota kelompok tetap mengikuti kegiatan bimbingan kelompok berbasis permainan tebak kata dengan baik sehingga layanan bimbingan kelompok ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap komunikasi interpersonal siswa. Hal ini didukung oleh

penelitian Astuti, A. D. (2013) yang mendapatkan hasil bahwa layanan bimbingan kelompok terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa terlebih lagi menggunakan teknik permainan (games).

Uji statistik yang digunakan yaitu uji *Wilcoxon* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.3 uji *Wilcoxon*

Sumber: data olahan penelitian 2022

Berdasarkan tabel 1.3 hasil uji *Wilcoxon* yang didapatkan menunjukkan *asympt. Sig.(2-tailed)* sebesar $(0.018) < \alpha (0,05)$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dari komunikasi interpersonal melalui layanan bimbingan kelompok berbasis permainan tebak kata. Hasil dari uji tersebut dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikannya layanan bimbingan kelompok berbasis permainan tebak kata. Hal ini didukung oleh penelitian Pribadi, I. T. (2015) untuk mengetahui perbedaan kemampuan komunikasi interpersonal sebelum dan sesudah dilaksanakannya bimbingan kelompok pada siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan komunikasi interpersonal siswa kelas X AK 1 SMK N 1 Batang Jawa Tengah setelah memperoleh perlakuan layanan bimbingan kelompok. Hal tersebut terlihat adanya peningkatan skor komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok pada siswa kelas X AK 1 SMK N 1 Batang Jawa Tengah yaitu sebesar 40,8.

Perubahan komunikasi interpersonal yang dialami oleh siswa juga dilihat berdasarkan peningkatan skor skala kepercayaan diri sebelum dan sesudah bimbingan kelompok dengan permainan tebak kata yang diperoleh oleh masing masing siswa. Perubahan komunikasi interpersonal yang dialami oleh setiap individu dikarenakan mengikuti kegiatan bimbingan kelompok berbasis permainan tebak kata dengan baik, sehingga hal tersebut memberikan pengaruh terhadap peningkatan komunikasi interpersonal sebesar 64,8. Pengaruh layanan bimbingan kelompok berbasis permainan tebak kata untuk meningkatkan komunikasi

interpersonal juga dapat dilihat dari manfaat yang diperoleh siswa, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok berbasis permainan tebak kata memiliki pengaruh terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMP Negeri 16 Pekanbaru. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Dono, I. O, & Nursalim, M. (2016) Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal secara signifikan yang dilakukan pada 8 siswa di Siswa SMP Negeri 2 Menganti Gresik.

4. KESIMPULAN

Komunikasi interpersonal siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok berbasis permainan tebak kata yang berada pada kategori sedang dengan skor terendah dan pada kategori rendah tersebut mengalami peningkatan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok berbasis permainan tebak kata. Komunikasi interpersonal siswa mengalami peningkatan yang sebagian besar berada pada kategori tinggi. Lalu Terdapatnya perbedaan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan

Responden	Penurunan nilai pretest	Peningkatan nilai pretest	Kesamaan nilai	Signifikansi (0,05)
7 siswa	0	7	0	0,018

kelompok berbasis permainan tebak kata. Serta layanan bimbingan kelompok berbasis permainan tebak kata berpengaruh untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

5. REFERENSI

- Amri, K., Syahniar, S., & Nirwana, H. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Konselor*, 3(2), 75-81.
- Astuti, A. D. (2013). Model layanan BK Kelompok teknik permainan (games) untuk

meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1).

Dono, I. O., & Nursalim, M. (2016). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa SMP Negeri 2 Menganti Gresik. *Jurnal BK Unesa*, 6(3).

Fijriani, F., & Amaliawati, R. (2017). Layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1(1), 24-32.

Harapan, Edi.& Ahmad,Syarwani (2014). *Komunikasi Antarpribadi Perilaku Insani*

Dalam Organisasi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers

Prayitno. (2017). *Konseling Profesional Yang Berhasil*. Depok : Rajawali pers

Pribadi, I. T. (2015). Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Metode Games Social. *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan & Konseling*, 1(2).

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Yulianti, A. (2020). Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Eksistensial untuk Meningkatkan Kebermaknaan Hidup Orang Dengan HIV-AIDS (ODHA). *Al-Irsyad*, 10(1), 86-95.