

## **PERMAINAN TRADISIONAL KALIMANTAN UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SMP NEGERI 2 PULAU DERAWAN TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**Ratna Dewi<sup>1</sup>, Siti Rahmi<sup>2</sup>**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Borneo Tarakan

Email: dewicarrot38@gmail.com

### **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 peneitian 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 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*

### **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 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

## 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). Sampel dalam penelitian ini sebanyak 8 siswa dari populasi 42 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah skala dan dokumentasi. Adapun Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil pengolahan data dan perhitungan skala komunikasi interpersonal pada siswa sebagai berikut:

**Tabel.1**

Skor Pretest		Komunikasi Interpersonal	
No	Responden	Skor	Kategori

<i>Pretest</i>			
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

**Tabel.2**

### Hasil Post Test Skala Komunikasi Interpersonal

No	Responden	Skor <i>Posttest</i>	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

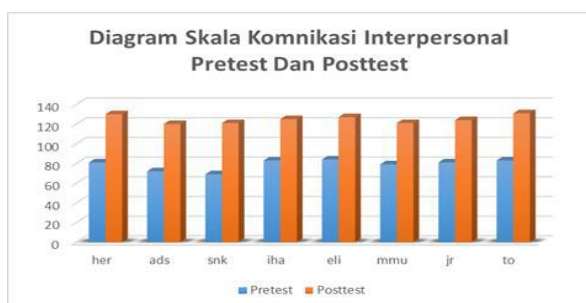
**Tabel. 3**

### Analisis Data Komunikasi Interpersonal

Kel	Nil ai	Sa mp el	Nilai Mini mal	Nilai Maksi mal	Rata- Rata
Eks peri	<i>Pre test</i>	8	69	84	79.00

men	Pos	8	120	131	124,8
ttes					8
t					

Berdasarkan tabel 3 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 kelompok dengan teknik permainan tradisional kalimantan dengan peningkatan 45,88. Berikut 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 diterima dan ditolak jika  $Z_{hitung} \leq Z_{tabel}$  atau  $p\text{ value} < 0,05$ , artinya strategi bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional kalimantan berpengaruh untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Sebaliknya diterima dan ditolak jika  $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$  atau  $p\text{ value} > 0,05$ , 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 :

**Tabel. 4**  
**Hasil Analisis Uji Wilcoxon**

Test Statistic <sup>a</sup>	POSTTEST - PRETEST
Z	-2.524b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.012

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel di atas, karena nilai  $\text{asympt sig} = 0,12 < \alpha = 0,05$  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. Diperoleh bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa yang di lihat dari hasil posttest dan pretest 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 menunjukan 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 bergerak 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. Subjek dalam penelitian ini memperlihatkan adanya perubahan dalam komunikasi interpersonal dari kategori rendah 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..

## REFERENSI

Admi Perdani,Putri. 2014.” *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*”. Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 8 Edisi I, April 2014, Hal 132

Azwar,Saifuddin.2015. *Penyusunan Skala Psikologi Adisi 2*.Yogyakarta:Pustaka Pelajar

Cahyantie afifah,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.

Mutiah,Diana.(2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini Edisi 2*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group

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 Alittihadiyah Mamiyai Medan. Tahun Ajaran 2018/2019. Universias Islam Negeri Sumatra Utara. Skripsi.Tidak Diterbitkan*

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*”. 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
- Suranto, A. (2011) *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Soenarto, (Dkk). 1981. *Permainan Rakyat Daerah Kalimantan Selatan Banjarmasin: Proyek Inventarisasi Dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Departemen 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: Alfabeta
- Tohirin. 2015. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Wisnuwardhani, Fatmawati, 2012. *Hubungan Interpersonal*, Jakarta, Salemba Humanika
- Widayati. 2017. *Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B*. Jurnal Pg- - Paud Trunojoyo, Volume 4, Nomor 2, Oktober 2017, Hal 82-17