

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI
MELALU BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN
KERJASAMA PADA SISWA KELAS XI MATEMATIKA DAN SAINS 2 DI
SMA NEGERI 1 MUNTILAN****Ardiatma Rio Respati[✉], Supriyo**

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia

Info Artikel*Sejarah Artikel:*

Diterima April 2015

Disetujui Mei 2015

Dipublikasikan Juni 2015

*Keywords:**group counseling;**interpersonal communication;**technical cooperation game***Abstrak**

Melalui Bimbingan Kelompok dengan teknik Permainan Kerjasama diharapkan rendahnya komunikasi antar pribadi siswa dapat ditingkatkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keberhasilan dalam meningkatkan komunikasi antar pribadi melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama. Metode pengumpulan data menggunakan skala psikologi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik dengan rumus *wilcoxon*. Dari hasil penelitian menunjukkan komunikasi antar pribadi siswa sebelum mendapatkan perlakuan sebesar 59% dengan kategori sedang dan setelah mendapatkan perlakuan meningkat menjadi 78% dengan kategori tinggi. Perbedaan tingkat komunikasi antar pribadi siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan sebesar 19%. Simpulan dari penelitian ini adalah rendahnya komunikasi antar pribadi siswa pada kelas XI Matematika dan Sains 2 SMA Negeri 1 Muntilan meningkat setelah mendapatkan Bimbingan kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama. Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan adalah guru pembimbingan dapat melaksanakan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama sebagai salah satu media untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi khususnya untuk kelas X yang masih memerlukan adaptasi di sekolah yang baru.

Abstract

Through the Technical Guidance Group Cooperation Games is expected to improve the students' interpersonal communication. The purpose of this study was to determine the success in increasing interpersonal communication through Technical Guidance Group Cooperation Games. Psychological scale method was used to collect the data. A non-parametric statistical Wilcoxon formula was used to analyze the data. Based on the results of the study show the interpersonal communication of students before getting treatment by 59% with moderate category and after getting treatment increased to 78% with the high category. The difference in the level of interpersonal communication of students before and after getting treatment by 19%. The conclusions of this study is the lack of interpersonal communication in eleventh graders of Mathematics and Science 2 SMA Negeri 1 Muntilan increased after getting Guidance group with Cooperation Game Technique. As for the suggestion, Technical Guidance Group Cooperation Games can be used as one of the media to increase the ability of interpersonal communication, especially for tenth graders which still require adaptation in the new school.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung A2 Lantai 1 FIP Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: riorespati93@gmail.com

PENDAHULUAN

Kesuksesan kehidupan sosial seseorang sangatlah dipengaruhi oleh proses komunikasi antar pribadi yang dijalaninya, tanpa komunikasi tidak akan mungkin ada kehidupan bersama-sama. Manusia merupakan makhluk sosial, karena itu kehidupan manusia selalu ditandai dengan pergaulan antar manusia misalnya pergaulan keluarga, lingkungan bertetangga, sekolah. Pergaulan manusia merupakan bentuk peristiwa komunikasi dalam masyarakat. Komunikasi merupakan kegiatan manusia menjalin hubungan satu sama lain yang demikian otomatis keadaannya, sehingga sering tidak disadari bahwa keterampilan komunikasi merupakan hasil belajar (Sugiyono, 2005: 1).

Komunikasi antar pribadi juga bisa terjadi kapan dan dimana saja, begitu juga dalam lingkup sekolah. Siswa yang memiliki kemampuan untuk berkomunikasi antar pribadi sangatlah beragam antara siswa satu dengan siswa yang lainnya. Siswa yang memiliki kemampuan komunikasi antar pribadi yang rendah akan mengalami hambatan dalam bergaul dengan orang lain. Konselor mempunyai peran yang sangat penting dalam membantu mengatasi masalah siswa yang berkaitan dengan proses komunikasi antar pribadinya. Salah satu usaha yang diberikan konselor adalah pelayanan bimbingan yang bersifat kelompok atau yang biasanya disebut dengan bimbingan kelompok. Melalui permainan kerja sama juga diharapkan siswa dapat belajar tentang keterampilan sosial melalui pengalaman, memperbaiki hubungan antar manusia, karena melalui permainan akan tercipta suasana yang santai dan menyenangkan

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas XI matematika dan sains 2 SMA Negeri 1 Muntilan, dengan pertimbangan selain kelas tersebut telah dijadikan tempat praktik pengalaman lapangan (PPL) dan saat dilakukan identifikasi kebutuhan dari siswa yang berjumlah 30 anak dengan menggunakan IKMS (Identifikasi Kebutuhan Masalah Siswa) hasilnya adalah antara lain sebagai berikut;

- 1) Informasi mengenai cara untuk berkomunikasi secara baik dengan teman satu kelas dengan prosentase sebesar 51,7 %,
- 2) Cara membina hubungan baik dengan lawan jenis sebesar 58,6 %,
- 3) Kebutuhan tentang informasi bagaimana cara melepaskan diri dari lingkungan dalam hal ini kelas yang kurang mendukung cita-cita sebesar 55,2 %,
- 4) Sikap toleransi dan solidaritas yang ditunjukkan siswa sebesar 37,9 %.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di atas, peneliti ingin fokus bagaimana cara meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama Fokus penelitian ini kemudian mempunyai tujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan komunikasi antar pribadi sebelum dan setelah diberikan *treatment*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif dengan metode eksperimen. Variabel dalam penelitian ini yaitu kemampuan komunikasi antar pribadi dan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 SMA Negeri 1 Muntilan sebanyak 29 siswa dan sampel sebanyak 10 siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu *Simple Random Sampling*. Alat pengumpul data dalam penelitian ini merupakan alat ukur psikologi berupa skala komunikasi antar pribadi. Validitas instrument penelitian adalah validitas konstruk dengan rumus *Product Moment* oleh Pearson dan untuk reliabilitas instrumen adalah rumus *Alpha*. Metode yang dipakai untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Data yang diperoleh dikuantitatifkan kemudian dideskripsikan atau menggambarkan data yang

telah terkumpul dari sampel dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Berdasarkan hasil penelitian melalui pengumpulan data dengan menggunakan skala komunikasi antar pribadi diperoleh dari sampel

yang berjumlah 10 siswa kemudian di generalkan atau ditarik kesimpulan dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan komunikasi antar pribadi siswa meningkat setelah diberikannya *treatment*. Hasil tersebut dapat dilihat melalui tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Komunikasi antar pribadi Siswa Sebelum Dan Setelah Mendapatkan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama

No	Kode Siswa	<i>Pre Test</i>		<i>Post Test</i>		%	Skor
		% Skor	Kriteria	% Skor	Kriteria		
1	AH	56 %	Sedang	74 %	Tinggi	18 %	
2	AP	58 %	Sedang	80 %	Tinggi	22 %	
3	DO	54 %	Rendah	71 %	Tinggi	17 %	
4	FD	81 %	Tinggi	84 %	Tinggi	3 %	
5	GP	55 %	Rendah	77 %	Tinggi	22 %	
6	IF	51 %	Rendah	77 %	Tinggi	26 %	
7	RY	50 %	Rendah	70 %	Sedang	20 %	
8	PB	59 %	Sedang	85 %	Tinggi	26 %	
9	RO	45 %	Rendah	84 %	Tinggi	39 %	
10	SM	79 %	Tinggi	84 %	Tinggi	5 %	
Rata-rata		59 %	Sedang	78 %	Tinggi	19 %	

Berdasarkan table di atas, maka dapat diketahui bahwa dari 10 siswa yang dijadikan subjek dalam penelitian eksperimen ini dapat mengalami peningkatan komunikasi antar pribadi. Dari perhitungan persentase rata-rata kemampuan komunikasi antar pribadi siswa sebelum mendapatkan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan

kerjasama adalah 59% dan termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan setelah mendapatkan perlakuan berupa bimbingan kelompok berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama persentase rata-rata tersebut mengalami peningkatan yaitu sebesar 19% dari 59% menjadi 78% dan termasuk dalam kategori tinggi.

Tabel 2. Hasil Persentase Skor

Berdasarkan Aspek Komunikasi antar pribadi Sebelum dan Setelah Mendapatkan Bimbingan kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama

Sub Variabel	Indikator	%Skor		Kriteria		%Skor
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	
Kontak Sosial	Percakapan	67 %	81 %	Sedang	Tinggi	14 %
	Kerjasama	72 %	84 %	Tinggi	Tinggi	12 %
	Saling Menghormati	66 %	78 %	Sedang	Tinggi	12 %
Komunikasi	Keterbukaan	61 %	78 %	Sedang	Tinggi	17 %
	Empati	56 %	76 %	Sedang	Tinggi	20 %
	Dukungan	57 %	75 %	Sedang	Tinggi	18 %
	Rasa Positif	58 %	74 %	Sedang	Tinggi	16 %
	Kesamaan	56 %	82 %	Sedang	Tinggi	26 %
	Arus pesan yang cenderung dua arah	52 %	82 %	Rendah	Tinggi	30 %

Konteks hubungan tatap muka	46 %	80 %	Rendah	Tinggi	34 %
Tingkat umpan balik yang tinggi	55 %	76 %	Rendah	Tinggi	21 %
Interaksi minimal dua orang	51 %	77 %	Rendah	Tinggi	26 %
Adanya akbiat baik yang disengaja maupun tidak disengaja	59 %	76 %	Sedang	Tinggi	17 %
Persentase skor rata-rata	59 %	78 %	Sedang	Tinggi	19 %

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi antar pribadi pada siswa kelas XI Matematika Sains 2 setelah mengikuti bimbingan kelompok dengan permainan kerjasama mengalami peningkatan sebesar 19% yang semula persentase hanya 59% termasuk dalam kategori sedang, kini persentase menjadi sebesar 78% dan termasuk dalam kategori tinggi. Dari masing-masing aspek komunikasi antar pribadi peningkatan terbesar terjadi pada aspek konteks hubungan tatap muka dan arus pesan yang dua arah masing masing sebesar 34% dan 30%.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase penelitian upaya meningkatkan komunikasi antar pribadi melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama diperoleh hasil persentase sebelum diberikan perlakuan 59% dan termasuk dalam kategori sedang. Namun setelah mendapatkan perlakuan persentase mengalami peningkatan sebesar 19% menjadi 78% dan termasuk dalam kategori tinggi. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan siswa sudah mampu memahami dan mengerti tentang karakteristik komunikasi antar pribadi dengan baik sehingga kemampuan komunikasi antar pribadi siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis analisis data diperoleh perhitungan pada tabel untuk uji *wilcoxon*, jumlah jenjang yang kecil atau Z_{hitung} nilainya adalah 45,0. Sedangkan Z_{tabel} untuk $n = 10$ dengan taraf kesalahan 5% nilainya adalah 8. $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ atau memiliki arti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik

permainan kerjasama dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 SMA Negeri 1 Muntilan.

Bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama ternyata mampu memberikan pengalaman pembelajaran secara konkrit kepada siswa dalam meningkatkan komunikasi antar pribadi dari dalam diri siswa. Dengan demikian hasil penelitian secara nyata menunjukkan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi pada siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 di SMA Negeri 1 Muntilan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian “meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama pada siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 di SMA Negeri 1 Muntilan”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- (1) Komunikasi antar pribadi siswa sebelum diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama menunjukkan kategori sedang (59%).
- (2) Komunikasi antar pribadi siswa setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama menunjukkan kategori tinggi (78%).
- (3) Ada perbedaan signifikan antara komunikasi antar pribadi siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan, dimana terjadi peningkatan komunikasi antar pribadi siswa

setelah diberikan perlakuan. Persentase rata-rata tersebut mengalami peningkatan yaitu sebesar 19% dari kategori sedang (59%) menjadi kategori tinggi (78%). Artinya, bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. 2005. *Komunikasi Antar Pribadi*. Semarang: UNNES PRESS.
- Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Suwarjo, dan Imania E. 2010. *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramita