



MODEL LAYANAN BK KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN (*GAMES*) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA

Anita Dewi Astuti , **Sugiyo, Suwarjo**

Prodi Bimbingan dan Konseling, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2013
Disetujui Februari 2013
Dipublikasikan Juni
2013

Keywords:

*A Group Guidance Model;
Games;
Interpersonal
Communication Skills*

Abstrak

Hasil studi pendahuluan pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah I Melati Sleman Yogyakarta ditemukan sebanyak 62% siswa memiliki keterampilan komunikasi interpersonal cukup. Sebagai upaya dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa, Guru BK memerlukan adanya model layanan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model layanan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*) yang efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa yang sesuai dengan kebutuhan dan visibilitas di SMP Muhammadiyah I Melati Sleman Yogyakarta. Model penelitian ini adalah *research and development* dengan pendekatan *mixed* kualitatif dan kuantitatif. Hasil uji coba terbatas yang dianalisis dengan *Independent Sample T-Test* diperoleh perhitungan nilai *t* sebesar 4,734 dan mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,00 ($p < 0,05$) sehingga dapat dinyatakan ada pengaruh yang signifikan (efektif) dari penggunaan teknik permainan (*games*) dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

Abstract

The result of preliminary study at the 8th grade students of The SMP (Secondary School of) Muhammadiyah I Melati Yogyakarta was that 62% of students had average interpersonal communication skills. As an effort to increase the student communication skills, guidance and counseling teachers needed a model of game-technique group guidance service. The study objective was to develop a model of game-technique group guidance service that was effective to increase the student interpersonal communication skills that met the needs and the visibility of The SMP Muhammadiyah I Melati Sleman Yogyakarta. This study model was a research and development that applied a mixed approach of quantitative and qualitative. The result of limited try-out analysed with Independent Sample T-Test showed that the t-score was 4,734 and its significance was 0,00 ($p < 0,05$), therefore it can be stated that there was significant effect (was effective) of the use of a technique of games in increasing the student interpersonal communication skills.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

 Alamat korespondensi:
Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233
E-mail: pps@unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Komunikasi adalah peristiwa sosial, peristiwa yang terjadi ketika manusia berinteraksi dengan orang lain. Setiap melakukan komunikasi bukan hanya menyampaikan isi pesan tetapi juga menentukan tingkat hubungan interpersonal. Mulyana (2011: 6) menegaskan bahwa “orang yang tidak pernah berkomunikasi dengan manusia bisa dipastikan akan ‘tersesat’, karena ia tidak sempat menata dirinya dalam suatu lingkungan sosial”.

Aneka masalah dalam komunikasi muncul bukan karena perasaan yang dialami oleh seseorang, melainkan seseorang tersebut gagal mengkomunikasikannya secara efektif. Kesulitan mengkomunikasikan perasaan secara efektif, dapat dialami oleh setiap orang termasuk juga dialami oleh para siswa khususnya siswa SMP. Siswa SMP umumnya berkisar antara 12-15 tahun dimana usia tersebut menurut Havighrust *dalam* Nurihsan dan Agustin (2011: 55) berada pada tahap masa remaja. Pada masa remaja pergaulan dan interaksi sosial dengan teman sebaya bertambah luas dan kompleks dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya.

Berdasarkan hasil angket *need assesment* yang diberikan kepada 50 siswa secara acak dari 95 siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah I Melati Sleman Yogyakarta, diperoleh hasil bahwa sebanyak 3 siswa (6%) memiliki kemampuan berkomunikasi tinggi, sebanyak 16 siswa (32%) memiliki kemampuan berkomunikasi sedang dan sisanya sebanyak 31 siswa (62%) memiliki kemampuan berkomunikasi cukup. Berdasarkan uraian diatas menunjukkan masih terdapat siswa yang memiliki keterampilan komunikasi interpersonal cukup yang ditandai merasa gugup apabila berbicara dengan orang yang belum dikenal, merasa gemetar bila berhadapan dengan orang banyak, tidak berani mengemukakan pendapat di depan umum, dan takut mendapat kritikan.

Penggunaan teknik permainan (*games*) dalam kegiatan bimbingan kelompok mempunyai banyak fungsi selain lebih dapat memfokuskan kegiatan bimbingan kelompok terhadap tujuan yang ingin dicapai, juga dapat membangun suasana dalam kegiatan bimbingan kelompok lebih bergairah dan tidak cepat membuat siswa jenuh mengikutinya. Teknik permainan (*games*) diyakini efektif dan memungkinkan dapat memfasilitasi perkembangan siswa sesuai potensi dan kebutuhannya dalam melakukan komunikasi dengan orang lain. DeVito (2011: 22) menyatakan bahwa “salah satu tujuan lazim yang harus dicapai dalam komunikasi interpersonal adalah bermain.”

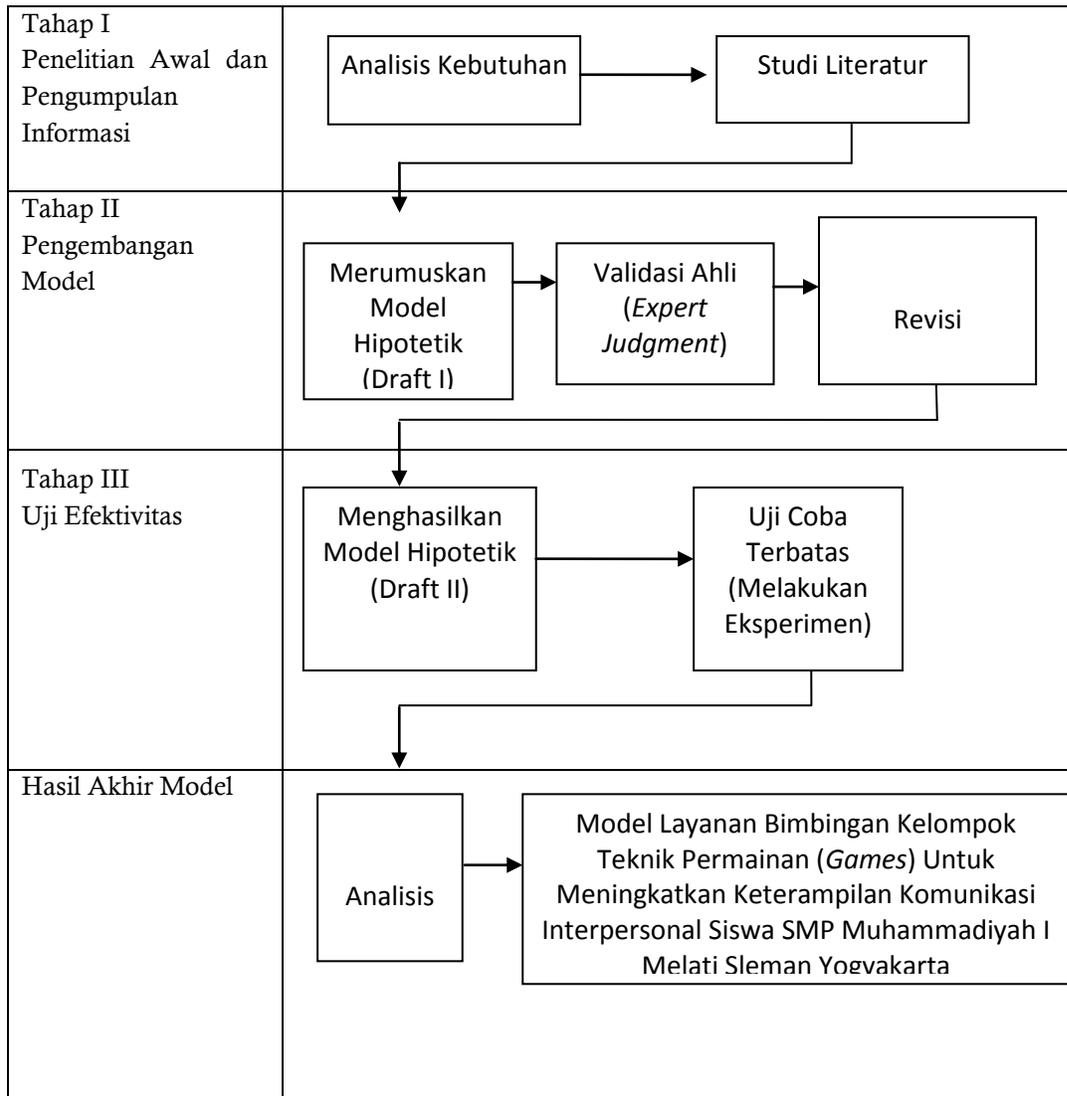
Di dalam permainan terdapat nilai-nilai yang berguna bagi anak dalam mengembangkan sikap percaya diri, tanggung jawab, terbuka, kooperatif, menghargai orang lain, kejujuran, dan spontanitas. Kegiatan bermain memberikan pengalaman bagi siswa karena siswa akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Selain itu proses bimbingan yang terjadi di dalam permainan dapat mengubah tingkah laku, sikap, dan pengalaman. Nilai-nilai yang diperoleh siswa karena terlibat dalam melakukan permainan (*games*) akan melekat di dalam diri siswa. Hal itulah yang dapat mendukung siswa dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonalnya.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui tingkat kebutuhan dan visibilitas SMP Muhammadiyah I Melati Sleman Yogyakarta terhadap model layanan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*) untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa, (2) Menghasilkan model hipotetik layanan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*) untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa, (3) Mengetahui tingkat keefektifan model layanan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*) untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa, (4) Mengetahui aspek apa saja yang berhasil

ditingkatkan menggunakan model layanan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*) untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) sesuai yang dikemukakan oleh Borg and Gall (2008: 590).



Gambar 1. Alur Prosedur Pengembangan

Dalam mengembangkan model ini peneliti hanya melakukan dua kali uji coba yaitu uji coba ahli dan uji coba terbatas. Pada tahap studi pendahuluan, subyeknya adalah Kepala Sekolah, Guru BK dan siswa di SMP Muhammadiyah I

Melati Sleman Yogyakarta. Pada tahap pengembangan dan evaluasi model hipotetik subyeknya adalah dosen pembimbing, satu orang dosen yang ahli di bidang psikologi dan empat guru BK. Sedangkan pada tahap uji coba terbatas,

kelompok eksperimen diambil kelas VIII dari SMP Muhammadiyah I Mlati Sleman Yogyakarta dan untuk kelompok kontrol diambil kelas VIII dari SMP Muhammadiyah Ngemplak Sleman Yogyakarta, masing-masing satu kelas yang ditentukan dengan teknik *cluster random sampling*.

Instrumen pengumpul data yang digunakan meliputi : skala keterampilan komunikasi interpersonal, pedoman wawancara, dan instrumen penilaian ahli.

Analisis data penelitian tahap pertama, dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Prosedur kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase tingkat keterampilan komunikasi interpersonal siswa. Prosedur kualitatif dilakukan untuk memaknai deskripsi kondisi objektif tentang: (1) pelaksanaan program BK, (2) pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di sekolah.

Analisis data pada tahap kedua, dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi data kualitatif berupa tanggapan, masukan, serta kritik dan saran yang didapat dari para ahli mengenai model yang dikembangkan. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari lembar penilaian ahli.

Analisis data tahap ketiga ini dilakukan untuk menguji efektifitas model yang dikembangkan dengan menggunakan *Uji t*. *Uji t* dilakukan untuk menguji perubahan yang terjadi akibat suatu perlakuan peneliti terhadap subyek penelitian dan membandingkan skor *pre test* dan *post test*. Desain yang digunakan untuk menguji efektifitas model yang dikembangkan menggunakan desain *quasi eksperimen*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat Kebutuhan dan Visibilitas SMP Muhammadiyah I Melati Sleman Yogyakarta terhadap model layanan bimbingan kelompok

teknik permainan (*games*) untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, 1 orang guru BK diperoleh informasi bahwa: (1) Bimbingan kelompok di SMP Muhammadiyah I Melati Sleman Yogyakarta telah dilaksanakan namun belum maksimal, dikarenakan beberapa hambatan baik dari segi waktu, siswa, guru BK, serta sarana dan prasarana dan lain sebagainya, (2) Hasil studi pendahuluan tentang kondisi keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMP yang dilakukan pada seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 101 siswa diperoleh hasil bahwa 24% siswa memiliki keterampilan komunikasi interpersonal kurang, (3) Bimbingan kelompok dengan memanfaatkan teknik *games* belum pernah dilakukan, (4) Pelaksanaan layanan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa belum maksimal dan sistematis. (5) Guru BK membutuhkan model layanan yang dapat digunakan bagi peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa secara efektif dan menyenangkan untuk diikuti bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti melihat tingginya tingkat kebutuhan SMP Muhammadiyah I Melati Sleman Yogyakarta akan adanya model layanan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*) untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

Hasil penilaian dari ahli menunjukkan bahwa model yang dikembangkan mendapatkan rata-rata penilaian 90,44% dan berdasarkan keefektifan yang ditetapkan masuk dalam kategori baik atau layak diimplementasikan. Sedangkan berdasarkan hasil penilaian dari praktisi menunjukkan bahwa model yang dikembangkan mendapatkan rata-rata penilaian 77,57% dan berdasarkan keefektifan yang ditetapkan masuk dalam kategori baik atau layak diimplementasikan.

Komponen akhir model layanan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*) untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa terdiri dari (a) rasional, (b) pengertian, (c) tujuan, (d) asumsi, (e) target intervensi, (f) peran dan kualifikasi konselor, (g) bentuk intervensi, (h) prosedur permainan, (i) evaluasi dan indikator keberhasilan.

Pada uji keefektifan model layanan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*) untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa dengan menggunakan uji t yang terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Chi-Square. Berdasarkan nilai hasil perhitungan uji Chi-Square diketahui bahwa semua variabel penelitian mempunyai skor signifikansi lebih besar dari 0,05 pada ($p > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel penelitian berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas dilakukan menggunakan uji F. Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui untuk kelompok *pretest* F hitung sebesar 0,469 dalam sign 0,496 sehingga $0,496 > 0,05$. Oleh karena variansi datanya mempunyai nilai *sign* lebih besar dari 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa variansi *pretest* kelompok eksperimen dengan kontrol homogen. Selanjutnya untuk kelas *posttest* F hitung sebesar 2,864 dalam *sign* 0,095 sehingga $0,095 > 0,05$. Oleh karena variansi datanya mempunyai nilai *sign* lebih besar dari 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa variansi *posttest* kelompok eksperimen dengan kontrol homogen.

Untuk menguji keefektifan model bimbingan kelompok yang dikembangkan sekaligus untuk menjawab hipotesis penelitian adalah dengan membandingkan perbedaan antara skor *pree-test* dan skor *post-test* dengan analisis *independent sample t-test*.

Tabel 1. Ringkasan hasil uji t *pretest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol

Kelompok	Rata-Rata	t hitung	Db	P
Eksperimen	132,27	1,208	58	0,232
Kontrol	129,57			

Berdasarkan tabel di atas diketahui rata-rata *pretest* kelompok eksperimen sebesar 132,27 sedangkan *pretest* kelompok kontrol sebesar 129,57. Selanjutnya berdasarkan uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 1,208 dengan nilai signifikansi (p) lebih besar dari 0,05 ($p = 0,232 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan komunikasi interpersonal siswa kedua kelompok sebelum perlakuan tidak ada perbedaan dengan kata lain sama atau setara.

Tabel 2. Ringkasan hasil uji t *posttest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol

Kelas	Rata-Rata	t hitung	Db	P
Eksperimen	137,83	4,734	68	0,000
Kontrol	126,18			

Berdasarkan hasil uji t *independent* tersebut diketahui rata-rata *posttest* kelompok eksperimen sebesar 137,83 sedangkan *posttest* kelompok kontrol sebesar 126,18 sehingga dinyatakan rata-rata keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selanjutnya berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 4,734 dengan nilai signifikansi (p) lebih kecil dari 0,05 ($p = 0,00 < 0,05$), sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan komunikasi interpersonal *posttest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Aspek yang berhasil ditingkatkan menggunakan model layanan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*) untuk

meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

Ada empat aspek keterampilan komunikasi interpersonal yang ingin ditingkatkan menggunakan model layanan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*). Dari keempat aspek tersebut ada tiga aspek yang berhasil ditingkatkan menggunakan model layanan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*) yaitu kemampuan saling memahami meningkat 16,67%, kemampuan mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara tepat meningkat 10%, serta kemampuan memecahkan konflik yang mungkin muncul dalam komunikasi meningkat 16,67%.

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa implementasi model layanan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*) pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah I Melati Sleman Yogyakarta memberikan dampak yang positif bagi peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa tujuan dari model bimbingan kelompok teknik permainan (*games*) ini tercapai, dengan ditandai meningkatkannya keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah I Melati Sleman Yogyakarta setelah mendapatkan bimbingan kelompok dengan teknik permainan (*games*). Dari hasil uji statistik *Independent Sample T-Test* diperoleh perhitungan nilai t sebesar 4,734 dan mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,00 ($p < 0,05$) dimana rerata *posttest* kelompok eksperimen sebesar 137,83 lebih besar daripada rerata *posttest* kelompok kontrol, yaitu sebesar 126,18 yang berarti bahwa penggunaan model layanan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*) efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

Hasil penelitian ini mengukuhkan pandangan mengenai permainan yang disampaikan oleh Respati dan Lengkong (2010: 8) yang menyatakan bahwa “metode pembelajaran melalui *lecture* saja, walau seringkali sudah

dilengkapi dengan *audio-visual* seperti video sekarang tidak semaksimal dibandingkan dengan yang melibatkan *games*.

Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa dari empat aspek keterampilan komunikasi interpersonal yang ditingkatkan menggunakan model layanan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*), ada tiga aspek yang berhasil ditingkatkan yaitu kemampuan saling memahami, kemampuan mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara tepat, serta kemampuan memecahkan konflik yang mungkin muncul dalam komunikasi. Hasil ini sesuai dengan pendapatnya Muhammad (2009: 40) bahwa kegiatan permainan bermanfaat untuk meningkatkan keberanian dalam bertindak maupun berpendapat serta membentuk pola pikir kreatif dan dapat meningkatkan kecerdasan emosional, spiritual dalam berinteraksi.

Mengingat banyaknya manfaat yang diperoleh dari *games*, maka sebagai seorang guru BK sudah semestinya selalu kreatif dan inovatif dalam memberikan layanan kepada siswa tidak hanya menggunakan teknik ceramah, salah satunya mencoba menggunakan teknik permainan (*games*). Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hyvonen (2010) yang hasilnya menyatakan bahwa di dalam pendidikan guru harus terus mengembangkan pemikiran pedagogi melalui pemahaman teoritis tentang permainan dalam pembelajaran, dan melalui diskusi dan permainan simulasi yang ceria dalam program-program pendidikan guru.

Di dalam permainan terjadi komunikasi yang efektif, adanya usaha pemecahan masalah, pengembangan tim, kepercayaan diri dari si pemain, kepemimpinan dan tanggung jawab, kerjasama, serta kebahagiaan dan rasa rileks bagi pemain sehingga berkontribusi dalam peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa. Peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa dapat terlihat dari dinamika yang tercipta dari hubungan antar anggota kelompok pada saat anggota kelompok

tersebut saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain dan nilai-nilai yang terkandung dari permainan itu sendiri.

Nilai-nilai dan aktivitas-aktivitas dalam permainan itulah yang akan menumbuhkan keterampilan komunikasi interpersonal pada diri siswa karena siswa terlatih untuk percaya terhadap kemampuannya sendiri dan percaya pada kemampuan teman tanpa merasa mempunyai kemampuan lebih unggul dari teman yang lain. Terlatih untuk bisa bertanggung jawab terhadap tugas dan perannya, terbuka menerima ide-ide dari teman satu kelompok, serta mempunyai sikap sportif.

SIMPULAN

Komponen akhir model layanan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*) untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa terdiri dari: (a) rasional, (b) pengertian, (c) tujuan, (c) asumsi, (e) target intervensi, (f) peran dan kualifikasi konselor, (g) bentuk intervensi, (h) prosedur permainan, (i) evaluasi dan indikator keberhasilan. Hasil penilaian kelayakan model dari ahli dan praktisi menunjukkan bahwa model yang dirancang layak untuk dilaksanakan dan dipraktikkan di sekolah khususnya bagi siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Model layanan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*) yang dikembangkan terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa. Uji keefektifan model dibuktikan dari hasil uji statistik *Independent Sample T-Test* diperoleh perhitungan nilai t sebesar 4,734 dan mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,00 ($p < 0,05$) dimana rerata *posttest* kelompok eksperimen sebesar 137,83 lebih besar daripada rerata *posttest* kelompok kontrol, yaitu sebesar 126,18 yang berarti bahwa penggunaan model layanan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*) efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi 5*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, W.R dan Gall, M.D. 2008. *Education Research and Introduction, Fourth Edition*. New York & London: Longman Inc.
- DeVito, J.A. 2011. *Komunikasi Antar Manusia*. Terjemahan Agus Maulana. Tangerang: Karisma Publishing Group.
- Hyvonen, P.T. 2010. "Play in the School Context? The Perspectives of Finnish Teachers". *Australian Journal of Teacher Education, Vol 36, 8. Hal 65-83*.
- Muhammad, A. 2009. *The Power of Outbound Training*. Yogyakarta: Power Books (IHDINA)
- Mulyana, D. 2011. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurihsan, A.J. dan Agustin, M. 2011. *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja: Tinjauan Psikologi, Pendidikan, dan Bimbingan*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Respati, B.D.N & Lengkong, P. 2010. *Koleksi Games Seru*. Yogyakarta: Percetakan Galang Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.