

## Model Bimbingan Kelompok menggunakan *Games* untuk Meningkatkan Hubungan Interpersonal Siswa

Maria Natalia Loban<sup>✉</sup>, Mungin Eddy Wibowo & Edy Purwanto

Prodi Bimbingan Konseling, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel*  
Diterima:  
November 2016  
Disetujui:  
Desember 2016  
Dipublikasikan:  
Juni 2017

*Keywords:*  
*group guidance,*  
*games,*  
*interpersonal relationship*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pelaksanaan bimbingan kelompok, (2) menganalisis tingkat hubungan interpersonal siswa di SMP Negeri 5 Kota Kupang, (3) menghasilkan model bimbingan kelompok menggunakan *games* untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa (4) mengetahui efektivitas model bimbingan kelompok yang dikembangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 5 Kota Kupang yang berjumlah 256 orang, sedangkan jumlah sampel sebanyak 10 siswa dipilih secara *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) bimbingan kelompok sudah dilaksanakan namun, belum menggunakan teknik tertentu dalam pelaksanaannya; (2) hasil penyebaran skala hubungan interpersonal pada 62 siswa kelas IX SMP Negeri 5 Kota Kupang diketahui bahwa 45,16% siswa berada pada kategori kurang; (3) dihasilkan model bimbingan kelompok menggunakan *games* untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa, (4) model bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa.

### Abstract

*This study aimed to: (1) investigate the implementation of group guidance, (2) analyze the level of student interpersonal relationships, (3) produce model of group guidance using games to improve students' interpersonal relationships, (4) determine the effectiveness of the group guidance model. The method used in this study was Research and Development (R & D). The population in this study were the entire nine grade students totaling 256 people, whereas the total sample was 10 students selected by purposive sampling. The results showed that: (1) the group guidance has been implemented, however they have not used certain techniques in practice, (2) the results of scale deployment of interpersonal relationships in 62 students of class IX known that 45,16% of students are in the low category, (3) produce a model of group guidance using games to increase students interpersonal relationships, (4) the model of group guidance using games is effective to improve students's interpersonal relationships.*

© 2017 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:  
Kampus Unnes Kelud Utara III, Semarang, 50237  
E-mail: [lobanmelly@yahoo.co.id](mailto:lobanmelly@yahoo.co.id)

## PENDAHULUAN

Sekolah adalah tempat dimana siswa dapat belajar dan bertumbuh menjadi pribadi yang optimal. Karena anak menghabiskan banyak waktu di sekolah, sekolah adalah konteks utama untuk pengembangan sosial dan emosional beriringan dengan pengembangan akademik. Melalui pembelajaran di sekolah siswa tidak hanya belajar secara akademik tetapi juga belajar menjalin hubungan interpersonal dengan teman sebayanya. Hubungan interpersonal adalah hubungan yang terdiri dari atas dua orang atau lebih yang memiliki ketergantungan satu sama lain dan menggunakan pola interaksi yang konsisten.

Hubungan interpersonal ini meliputi keakraban, kontrol, respon yang tepat, dan keserasian suasana emosional ketika berlangsung komunikasi. Tentunya dalam menjalin hubungan interpersonal, setiap orang menginginkan agar hubungan ini dapat bertahan lama. Namun, tidak jarang hubungan tersebut sering diakhiri karena satu dan lain hal. Dalam kaitannya dengan hubungan interpersonal, Coleman menyebutkan karakteristik-karakteristik dari suatu hubungan seperti hubungan timbal balik atau kepercayaan secara tidak langsung sama dengan membangun hubungan dengan masyarakat yang lebih luas. Rubina Bhatti (2008) meneliti hubungan interpersonal antara pelajar, guru dan pustakawan pada gedung perpustakaan Universitas di Pakistan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa ingin diterima dan dihargai oleh setiap orang baik oleh teman sebayanya maupun oleh personil sekolah yang lain. Dapat dilihat bahwa hubungan interpersonal sangatlah penting baik dalam kehidupan keluarga, lingkungan masyarakat dan sekolah.

Kehidupan remaja sering ditandai dengan adanya berbagai masalah dalam hubungan interpersonal. Ada beberapa penelitian terkait hubungan interpersonal. Penelitian yang dilakukan di Eropa, tentang masalah hubungan interpersonal siswa dan stres pada guru diketahui 25-35% guru mengalami stres. Hal ini diakibatkan karena adanya hubungan

interpersonal yang rendah pada siswa. Penelitian ini telah menunjukkan bahwa perilaku antarpribadi murid muncul dan mengembangkan penyakit psikis yang mengakibatkan stres pada kerja guru. Siswa rata-rata berusia 16 tahun menunjukkan adanya masalah interpersonal.

Masalah interpersonal siswa 12,7% adalah pendendam/*ego centric*, 12,1% bersikap dingin dan tidak ramah, 17,1% mengganggu dan menuntut (Tschiesner, Tauber, Martina, & Farneti, 2014). Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dewi (2014) di Semarang, dijelaskan bahwa dalam pergaulan di sekolah terdapat banyak siswa yang kurang memperhatikan hubungan interpersonal dengan teman sebaya dan orang yang lebih tua usianya seperti bermusuhan dengan teman-teman tertentu di kelas, kesukaran menghindari pengaruh jelek dari temen-temen tertentu, ketidakmampuan menjaga hubungan persahabatan dan tidak mampu menyelesaikan konflik dengan teman sebaya. Tidak semua siswa mampu menjalin hubungan interpersonal dengan baik. Banyak siswa yang berbuat semaunya dan kurang memperhatikan sopan santun perilakunya.

Kondisi yang tidak jauh berbeda dengan temuan diatas, juga ditemukan peneliti. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui penyebaran skala hubungan interpersonal di SMP Negeri Kota Kupang, diketahui bahwa banyak siswa memiliki hubungan interpersonal yang rendah. Data melalui penyebaran skala juga diperkuat melalui wawancara dan observasi yang dilakukan dengan guru BK di SMP Negeri 5 Kota Kupang diketahui siswa menunjukkan hubungan interpersonal yang rendah seperti adanya siswa yang kesulitan bekerja sama, rendahnya rasa tanggung jawab atas pemberian tugas yang diberikan, mudah marah jika ada perselisihan di kelas, kurangnya kedekatan dan keakraban dengan teman-temannya. Masalah lain yang ditemui ialah adanya permusuhan dalam kelas, sulit berinteraksi, sulit untuk menerima adanya perbedaan pendapat. Siswa juga belum mampu menyelesaikan konflik atau masalah yang terjadi dengan teman sebaya. Masalah-masalah tersebut

tidak jarang menjadi lebih luas. Sebagai contoh, ketika siswa mengalami perselisihan atau pertengkaran dalam kelas dan perselisihan tersebut tidak dapat diselesaikan, mereka cenderung untuk membentuk *genk-genk* baru yang semakin memperkeruh suasana. Hal ini tentu saja dapat mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah.

Bimbingan konseling sebagai bagian integral dari pendidikan juga berperan penting dalam meningkatkan hubungan interpersonal siswa. Hal ini dapat diberikan melalui bimbingan kelompok. Berdasarkan wawancara dengan guru BK dan observasi yang dilakukan, diperoleh data bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok masih mengalami kendala dan hambatan seperti tidak adanya jadwal atau waktu yang diberikan untuk pelaksanaan BK, guru BK kesulitan mengontrol kelompok yang ada dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Selain itu, bimbingan kelompok yang dilaksanakan juga tidak sesuai dengan tahap-tahap yang ada dalam bimbingan kelompok. Layanan bimbingan dan konseling yang diberikan juga masih didominasi oleh bidang bimbingan belajar yang diberikan secara klasikal melalui ceramah. Oleh karena itu, perlu dikembangkan sebuah model bimbingan kelompok yang lebih variatif yaitu bimbingan kelompok dengan menggunakan *games*.

*Games* adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan (Andang Ismail 2006; Suwarjo & Eliasa, 2011). Pemberian *games* atau permainan dalam bimbingan kelompok ini tentunya dapat membangkitkan semangat dan mendorong siswa untuk lebih berperan aktif di dalamnya. Melalui *games* dalam bimbingan kelompok ini, siswa tidak hanya bermain tetapi juga mampu menciptakan suatu dinamika kelompok sehingga siswa mampu berinteraksi dengan teman sebayanya dan meningkatkan hubungan interpersonal antar siswa.

Lanzi (2013) menunjukkan bahwa ide/gagasan tentang game sosial membuat kemungkinan untuk menyusun beberapa elemen (seperti struktur kerangka) berdasarkan pandangan-pandangan dari Goffman cukup relevan dalam menentukan interaksi. Secara

konsisten berfokus pada cara dimana para pemain dapat menembus kehidupan bermasyarakat. Terkadang untuk menghadapi interaksi sosial yang tidak dapat dimodifikasi dan disusun kembali, kebanyakan games, identitas, peran, dan nilai-nilai referensi dapat diubah dengan bebas. Dengan memodifikasi struktur partisipan mengubah peran dan pandangan mereka dalam interaksi. Partisipan yang berinteraksi juga dapat menyelesaikan konflik yang terjadi secara sosial dan kolektif.

Eliasa (2014) menemukan bahwa *games* dapat membantu meningkatkan kerja sama dan kemampuan sosial setiap anggota kelompok, melatih komunikasi, meningkatkan manajemen emosional, Selain itu dapat dapat membangun harga diri; untuk meningkatkan kekompakan kelompok dan diri; dan untuk memperkuat peran anggota kelompok. Ada berbagai permainan, tapi di sini permainan yang dikembangkan dengan cara tertentu yang menyediakan nilai-nilai kerja sama tim dan tanggung jawab di dalamnya. Atas kompetensi dasar ini, nilai-nilai kerja sama tim dan tanggung jawab menjadi salah satu nilai dalam karakteristik siswa dan dapat diintegrasikan pada siswa melalui permainan.

Hasil penelitian Erawati (2013), menunjukkan bahwa model bimbingan kelompok dengan teknik game yang dikembangkan merupakan proses pemberian bantuan oleh konselor kepada individu melalui suasana kelompok dengan menggunakan game, yang memungkinkan setiap anggota untuk belajar berpikir kreatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model bimbingan kelompok dengan teknik game terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, Purwati (2012), menemukan bahwa teknik *fun game* yang digunakan dalam layanan bimbingan kelompok efektif untuk mengurangi kecemasan berbicara siswa di depan kelas.

Berdasarkan pembahasan dan latar belakang permasalahan diatas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Menggunakan *Games* Untuk Meningkatkan

Hubungan Interpersonal Siswa SMP Negeri Kota Kupang”.

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan model bimbingan kelompok menggunakan *games* untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa SMP Negeri Kota Kupang. Selain tujuan utama, tujuan lain yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) Mengetahui pelaksanaan bimbingan kelompok di SMP Negeri Kota Kupang; (2) Menganalisis tingkat hubungan interpersonal siswa; (3) Menghasilkan model bimbingan kelompok menggunakan *games* untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa; (4) Mengetahui efektivitas model bimbingan kelompok menggunakan *games* untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Terdapat enam tahapan penelitian ini yakni: Tahap I: Persiapan Pengembangan Model; Tahap II: Desain Model Hipotetik; Tahap III: Uji Kelayakan Model Hipotetik (Validasi Ahli); Tahap IV: Perbaikan Model Hipotetik (Teruji I); Tahap V: Model Hipotetik (Validasi Praktisi dan Uji Coba Terbatas); Tahap VI: Hasil Akhir Produk (Teruji II).

Penelitian ini juga menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif yang digunakan secara terpadu. Metode kuantitatif digunakan untuk mengkaji tingkat hubungan interpersonal siswa dan keefektifan layanan bimbingan kelompok menggunakan *games*. Sementara metode kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang sementara dilaksanakan dan yang sudah dikembangkan, serta validasi (ahli dan praktisi) rancangan model layanan bimbingan kelompok menggunakan *games* untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 10 orang yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling* dari 256 populasi.

Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengungkapkan data kualitatif dan data

kuantitatif yaitu berupa pedoman wawancara, pedoman observasi, lembar validasi dan skala hubungan interpersonal. Tujuan wawancara adalah untuk mengetahui kondisi objektif pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di smp negeri kota kupang. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi objektif pelaksanaan layanan bimbingan kelompok, mengetahui pelaksanaan model layanan bimbingan kelompok menggunakan *games* dan mengetahui peningkatan hubungan interpersonal selama pelaksanaan *treatment*. Validasi dalam penelitian ini adalah validasi ahli sebanyak 3 orang dan validasi praktisi sebanyak 5 orang.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan tiga tahap. Tahap pertama, dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Prosedur kuantitatif dilakukan dengan menghitung presentase tingkat hubungan interpersonal siswa. Prosedur kualitatif dilakukan untuk memaknai deskripsi kondisi objektif pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di sekolah. Hasil analisis ini dijadikan dasar untuk menyusun model hipotetik awal. Analisis data pada tahap kedua menggunakan prosedur kualitatif. Bentuk analisisnya adalah uji kelayakan model dengan mempertimbangkan masukan dari validator ahli dan praktisi. Hasil dari analisis ini digunakan untuk melakukan perbaikan dari model hipotetik awal (model teruji I). Data pada tahap ketiga dianalisis dengan prosedur kualitatif dan kuantitatif. Bentuk analisis kualitatif yang dilakukan adalah menelaah proses implementasi model yang dikembangkan. Sedangkan analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase hubungan interpersonal siswa pada kondisi awal (*pre test*) dan kondisi akhir (*post test*).

Desain yang digunakan oleh peneliti guna mengukur keefektifan model layanan bimbingan kelompok menggunakan *games* untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa adalah pre-experimental: *one group pretest – posttest design*. Pada desain ini terdapat evaluasi awal sebelum diberi *treatment* dan evaluasi akhir setelah diberi *treatment*. Untuk pengujian hipotesis digunakan analisis data kuantitatif dengan teknik statistik non-parametris, yaitu

menggunakan tes ranking bertanda (*wilcoxon test*). *Wilcoxon Test* digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis komparatif 2 sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal dan atau berjenjang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kondisi Faktual Pelaksanaan Bimbingan Kelompok di SMP Negeri 5 Kota Kupang

Pada umumnya bimbingan kelompok telah dilaksanakan 3-5 kali dalam satu semester dengan durasi waktu yang berbeda tergantung topik pembahasan dan dilaksanakan pada jam pelajaran kosong atau dengan kata lain bimbingan kelompok yang dilaksanakan tidak terjadwal. Bimbingan kelompok yang dilaksanakan, lebih berfokus pada upaya membantu siswa menyelesaikan masalah yang sedang dialami. Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan tujuan untuk mencegah timbulnya masalah, menyalurkan bakat dan minat siswa maupun mengembangkan potensi siswa baik yang berkaitan dengan bidang pribadi, sosial, belajar maupun karir jarang dilakukan.

Jumlah anggota dalam satu kelompok terdiri dari 8-10 orang. Jenis topik yang diberikan adalah topik tugas, namun topik atau pembahasan sehubungan dengan hubungan interpersonal jarang dibahas dalam bimbingan kelompok. Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, guru BK berkoordinasi dengan wali kelas dan guru mata pelajaran untuk melakukan *need assessment*.

Bimbingan kelompok yang dilaksanakan terdiri dari empat tahapan yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran. Sedangkan pelaksanaan evaluasi berfokus pada evaluasi hasil meliputi evaluasi segera dan evaluasi jangka panjang. Kerja sama antara kepala sekolah, guru BK, guru mata pelajaran dan wali kelas menjadi faktor pendukung dalam pelaksanaan layanan, namun hambatan yang ditemui adalah dari segi waktu dimana layanan ini lebih bersifat insidental, siswa yang menjadi anggota kelompok yang lebih didominasi oleh siswa yang mengalami masalah, beban tugas guru BK yang tidak ideal dan adanya

pemahaman guru mata pelajaran dan wali kelas yang keliru terhadap tujuan atau fungsi layanan BK. Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok juga belum ada pengembangan teknik yang digunakan sehingga efektivitas layanan tidak tercapai secara optimal.

### Kondisi Objektif Hubungan Interpersonal Siswa SMP Negeri 5 Kota Kupang

Gambaran tentang kondisi hubungan interpersonal siswa di SMP Negeri 5 Kota Kupang, diperoleh dari hasil penyebaran skala hubungan interpersonal, yang diberikan kepada 62 siswa SMP Negeri 5 Kota Kupang, selanjutnya disajikan dalam tabel 1.

**Tabel 1.** Kondisi Awal Hubungan Interpersonal Siswa SMP Negeri 5 Kota Kupang

Kriteria	Jumlah siswa	%
Tinggi	8	12,90
Sedang	20	32,25
Kurang	28	45,16
Rendah	6	9,67
Jumlah	62	100

Tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah/frekuensi tingkat hubungan interpersonal siswa pada kategori tinggi sebanyak 8 siswa (12,90%), kategori sedang 20 siswa (32,25%), kategori kurang 28 siswa (45,16%) dan kategori rendah 6 siswa (9,67%). Data ini memperkuat asumsi dasar bahwa hubungan interpersonal siswa di SMP Negeri 5 Kota Kupang masih perlu untuk di tingkatkan.

### Model Bimbingan Kelompok menggunakan Games untuk Meningkatkan Hubungan Interpersonal Siswa

Model bimbingan kelompok yang dikembangkan ini telah melewati beberapa tahapan yang dimulai dari studi pendahuluan sampai pada validasi pakar dan validasi praktisi. Secara operasional validasi pakar dimaksudkan untuk menilai kelayakan setiap komponen model dari sisi keilmuan bimbingan dan konseling, sedangkan validasi praktisi lebih ditekankan pada kelayakan model yang dikembangkan untuk

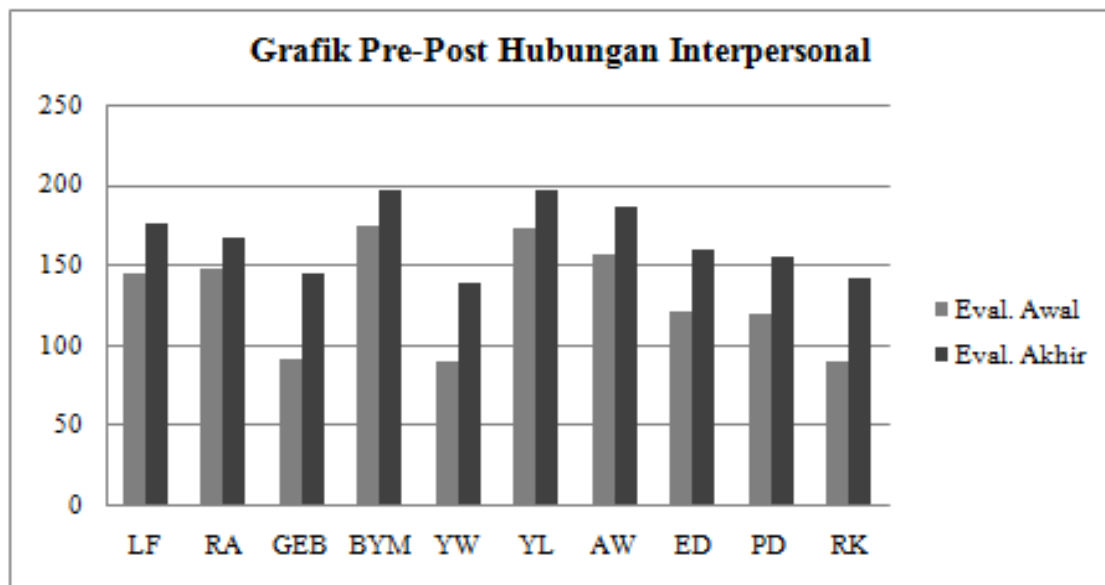
diimplementasikan di sekolah. Setiap komentar atau saran yang diberikan, dipertimbangkan untuk kesempurnaan model ini.

Model layanan bimbingan kelompok yang dikembangkan berisi 7 komponen utama, yakni: (1) rasional yang menjelaskan secara rinci tentang *reasoning* dari peneliti dalam mengembangkan model layanan, (2) visi dan misi dari bimbingan kelompok yang dikembangkan untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa, (3) tujuan yang ingin dicapai dari pengembangan model. Tujuan ini dibagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus, (4) materi bimbingan kelompok berfokus pada bidang sosial, (5) dukungan sistem yang terdiri dari pengembangan program, pengembangan staf, penataan kebijakan, prosedur dan petunjuk teknis, (6) prosedur pelaksanaan terbagi dalam empat tahapan yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap akhir, (7) evaluasi dan tindak lanjut.

### Hasil Uji Efektivitas Model

Peningkatan hubungan interpersonal siswa dapat dilihat dari perbandingan nilai evaluasi awal dan evaluasi akhir yang diperoleh dari masing-masing anggota kelompok. Visualisasi perbandingan perolehan skor total evaluasi awal dan evaluasi akhir tingkat hubungan interpersonal siswa yang menjadi responden dalam layanan bimbingan kelompok menggunakan games dapat dilihat pada gambar 1.

Pada gambar 1 menunjukkan bahwa hubungan interpersonal pada semua siswa yang menjadi anggota kelompok mengalami peningkatan (nilai evaluasi akhir lebih tinggi dari nilai evaluasi awal). Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan games efektif untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa ( $z = -1,803, p < 0,05$ ).



**Gambar 1.** Perolehan Skor Total Evaluasi Awal dan Evaluasi Akhir Tingkat Hubungan Interpersonal Siswa

Model bimbingan kelompok menggunakan *games* dapat menghidupkan dinamika kelompok. Model ini merupakan model yang efektif untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa, model yang demikian berarti pemberian layanan bimbingan

kelompok menggunakan *games* yang baik, akan semakin baik pula dalam meningkatkan hubungan interpersonal siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Wibowo (2005) bahwa dinamika kelompok adalah suatu studi yang menggambarkan berbagai kekuatan yang

menentukan perilaku anggota dan perilaku kelompok yang menyebabkan terjadinya gerak perubahan dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama yang telah ditetapkan. Penjelasan tersebut sejalan dengan pendapat Prayitno (2004) yang menegaskan bahwa penyelenggaraan layanan bimbingan kelompok yang berkualitas melalui penerapan kegiatan dinamika kelompok yang efektif ditandai dengan hadirnya suasana kejiwaan yang sehat diantara peserta layanan, meningkatnya spontanitas, lahirnya perasaan positif (seperti senang, gembira, rileks, nikmat, puas, bangga, meningkatnya minat atau gairah untuk terlibat dalam proses kegiatan, memungkinkan terjadinya katarsis serta meningkatnya pengetahuan dan keterampilan sosial.

Bimbingan kelompok menggunakan *games* ini memberikan manfaat bagi anggota kelompok. Pada intinya, *games* bersifat sosial, melibatkan proses belajar, mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri dan kontrol emosional dan adopsi peran-peran pemimpin dan pengikutnya yang semuanya merupakan komponen penting dari sosialisasi (Serok & Blum; Suwarjo & Eliasa, 2011).

Michaela (2013) menjelaskan bahwa ketika bermain, bukan hanya kesenangan internal yang diperoleh tetapi juga ada kesukarelaan dalam melaksanakan sebuah tugas. Aturan dalam permainan berperan dalam mengatur dan mengaktifkan perilaku anak, tetapi juga menghambat respon yang tidak pantas. Kesenangan yang diperoleh dari bermain adalah kesenangan moral yang berkaitan dengan kerelaan. Bermain memfasilitasi proses asimilasi, memperkuat dan mengkonsolidasikan pengetahuan, mempengaruhi perkembangan dan kematangan kepribadian.

Proses interpersonal yang diekspresikan melalui proses bermain meliputi: (1) empati, skema interpersonal atau representasi diri, (2) komunikasi. Empati merujuk pada ekspresi kepedulian dan perhatian terhadap orang lain, sedangkan skema interpersonal atau representasi diri merujuk pada kapasitas individu untuk mempercayai orang lain. Komunikasi merujuk pada kemampuan untuk berkomunikasi,

mengekspresikan gagasan dan emosi pada orang lain.

Yalom (1975) dalam Schaefer (2003) menyebutkan kegunaan dari adanya kelompok dalam kegiatan bermain yaitu: (1) dapat meningkatkan harapan; (2) membentuk rasa memiliki; (3) berbagi informasi; (4) meningkatkan sisi altruisme; (5) mengoreksi kesalahan; (6) memfasilitasi kemasyarakatan; (7) sebagai model kecakapan berelasi; (8) membantu antar sesama; (9) membangun suasana hidup lebih bermakna dan bertujuan.

Hasil penelitian Gelisli & Elcin (2015) menjelaskan bahwa *games* dapat menyatukan pengetahuan dan keterampilan. *Games* adalah proses pembelajaran bagi anak dan pendidikan dan dapat memberikan rasa kepedulian kepada orang lain, dan mendukung perkembangan pada aspek fisik, kognitif, bahasa dan sosial-emosional. Melalui *games*, anak dapat mengekspresikan emosi dan pikirannya, belajar berbicara di depan umum dengan lebih santai, serta mendengarkan dan memahami orang lain. Anak dapat belajar untuk berkomunikasi satu sama lain, berbagi, bekerja sama, saling membantu dan memecahkan masalah bersama-sama.

Penelitian yang dilakukan oleh Malekian & Baghbanbashi (2013) sehubungan dengan *games* pada anak, diketahui bahwa permainan memiliki manfaat pada anak meliputi pelatihan ketika permainan anak efektif untuk menguatkan konsep-konsep kerja kelompok (menunjukkan bahwa anak ketika bermain, mereka menerima berbagai jenis peran). Jenis permainan ini yang paling bersifat sosial dan memiliki pengaruh yang besar terhadap kesadaran sosial anak. Seperti memperbaiki kemampuan anak dalam bekerjasama dalam situasi kelompok, partisipasi dalam kegiatan sosial membantu anak untuk memahami hubungan manusia dengan lebih baik lagi.

Bimbingan kelompok menggunakan *games* dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa. *Games* yang dimainkan, tidak hanya memberikan kesenangan tetapi juga dapat memberikan manfaat bagi siswa, sehingga menjadi penting

untuk membahas *lesson learned* atau *learning point* di akhir pemberian *games* yang menekankan pada manfaat yang diperoleh dari *games* yang telah dimainkan.

## SIMPULAN

Hubungan interpersonal yang baik tentunya akan memberikan dampak positif bagi siswa. Siswa dengan hubungan interpersonal yang baik akan mampu menjalin persahabatan, mampu bekerja sama dengan teman-temannya, mampu menghargai pendapat orang lain, mampu mengungkapkan pikiran dan perasaannya, memiliki sikap peduli dengan orang lain dan mampu menyelesaikan konflik yang ada.

Pada penelitian ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan hubungan interpersonal siswa atau dengan kata lain model bimbingan kelompok menggunakan *games* efektif untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa. Dengan demikian, model bimbingan kelompok yang diterapkan memberikan kontribusi positif terhadap pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bhatti, R. 2008. Interpersonal Relationships: Students, Teachers and Librarians in University Libraries of Pakistan. 58 (5), 362–371. DOI 10.1108/00242530910961783.
- Dewi, W.N.A. 2014. Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Berbasis Nilai Karakter Budaya Jawa Untuk Meningkatkan Hubungan Interpersonal Siswa SMP Negeri Kota Semarang. *Jurnal Bimbingan Konseling* 1 (2).
- Eliasa, E. I. 2014. Increasing Values of Teamwork and Responsibility of the Students through Games: Integrating Education Character in Lectures. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. (123): 196-203.
- Erawati, C. 2013. Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Game Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas XI SMK N 1 Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Bimbingan Konseling* 1 (2).
- Gelisli, Y., & Yazici, E. 2015. A Study into Traditional Child Games Played in Konya Region in Terms of Development Fields of Children. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. (197): 1859-1865.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.247>
- Lanzi, D. 2013. Frames and social games. *Journal of Socio-Economics*. (45): 227–233.  
<https://doi.org/10.1016/j.socec.2012.08.003>
- Malekian, F., & Baghbanbashi, M. 2013. Investigating the Role of Childish Games (Based on Carl Gross Pre-Training Model) on Preschoolers' Social Contexts Learning Reinforcement in Kermanshah District 3. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 82, 784–789.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.349>.
- Prayitno & Amti. 2009. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno. 2012. *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Padang: Program Pendidikan Profesi Konselor Jurusan Bimbingan dan Konseling. FIP UNP.
- Purwati, S. 2012. Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Fun Games Untuk Mengurangi Kecemasan Berbicara Di Depan Kelas Siswa SMP Negeri 2 Brangsong. *Jurnal Bimbingan Konseling* 1 (2). ISSN 2252-6889.
- Suwarjo & Eliasa. 2011. *55 Permainan dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Tschiesner, R., Tauber, S., Martina, P., & Farneti, A. 2014. Pupils' Interpersonal Problems and Occupational Stress in Teacher. Preliminary Results. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 140, 197–199.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.04.409>
- Wibowo, M. E. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: Unnes Press.