



BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI SISWA

Arina Fithriyana[✉], Dwi Yuwono Puji Sugiharto, Sugiyo

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima September 2014
Disetujui Oktober 2014
Dipublikasikan November 2014

Keywords:
Group counseling;
Simulation games technique;
Interpersonal communication ability

Abstrak

Komunikasi antarpribadi merupakan aktivitas yang rutin dilakukan oleh makhluk sosial dalam kehidupan sehari-hari, salah satu diantaranya adalah siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan model bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi ini divalidasi oleh empat orang pakar bimbingan dan konseling dan 2 orang praktisi bimbingan dan konseling, serta diuji cobakan kepada 10 orang siswa yang dipilih secara purposive sampling. Berdasarkan hasil uji efektivitas, diperoleh nilai signifikansi hitung (*Sig. 2-tailed*) pada uji-t sebesar 0,001 pada taraf signifikansi 95%. Hal ini menunjukkan bahwa model bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi ini bahwasanya efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi siswa.

Abstract

Interpersonal communication is a daily activity which is needed in everyday life. The objective of this research is to produce an effective group counseling model using simulation games to increase students' interpersonal communication ability. The type of this research is research and development in which the researcher formulates and produces the product. The product was validated by four guidance and counseling experts, two practitioners of guidance and counseling, and ten students who were chosen using purposive sampling. Based on the t-test that is used to calculate the affectivity of a product, the result showed 0,001 to the significance of 95%. It showed that the model developed is effective to increase the students interpersonal communication ability.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Kampus Unnes Benda Ngisor, Semarang, 50233
Email: renakarina76@gmail.com

Pendahuluan

Siswa sebagai manusia merupakan makhluk sosial yang hidup dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, mereka melakukan kegiatan komunikasi dengan orang lain. Kegiatan komunikasi antarpribadi merupakan kegiatan sehari-hari yang paling banyak dilakukan oleh manusia sebagai makhluk sosial. Sejak bangun tidur di pagi hari sampai tidur lagi di larut malam, sebagian besar dari waktu digunakan untuk berkomunikasi dengan manusia yang lain. Dengan demikian kemampuan berkomunikasi merupakan suatu kemampuan yang paling dasar yang harus dimiliki seorang manusia.

Orang sering beranggapan bahwa kemampuan berkomunikasi merupakan keterampilan yang akan dimiliki dengan sendirinya oleh seorang manusia seiring dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan mental manusia yang bersangkutan. Mereka sering beranggapan bahwa tidak perlu secara khusus belajar bagaimana caranya berkomunikasi. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Tubbs (2001) bahwa banyak orang beranggapan kalau komunikasi itu mudah dilakukan semudah bernafas. Akan tetapi, jika orang tersebut telah mengalami suatu kondisi dimana proses komunikasi yang biasa ia lakukan menimbulkan konflik atau macet, barulah ia menyadari bahwa komunikasi itu tidaklah mudah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sethi dan Seth (2009) diketahui bahwa komunikasi antar individu dalam kehidupan sehari-hari sangat ditentukan dengan peran sosial individu tersebut di lingkungan tempat ia berada. Komunikasi juga dipengaruhi oleh jenis hubungan, kedekatan hubungan di antara individu tersebut, konteks dimana komunikasi tersebut berlangsung, tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan komunikasi, dan proses terjadinya komunikasi. Sementara itu, proses terjadinya komunikasi itu sendiri terjadi karena dipengaruhi oleh berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari.

Setiap orang memerlukan komunikasi antarpribadi sebagai salah satu alat bantu dalam melancarkan kerjasama dengan orang lain dalam bidang apapun. Menurut Hardjana (2003), komunikasi antarpribadi adalah interaksi tatap muka antar dua atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula. Pendapat

ini senada dengan yang diungkapkan oleh Liliweri (2011) bahwa komunikasi manusia dalam bentuk yang sederhana adalah bagaimana dua atau lebih orang mengirim dan menerima pesan.

Komunikasi antarpribadi mempunyai efek yang besar dalam hal mempengaruhi orang lain terutama perindividu. Komunikasi antarpribadi juga dapat membantu perkembangan intelektual sosial, terbentuknya jati diri, pemahaman terhadap realitas di sekeliling, dan menguji kebenaran. Meskipun begitu, ada berbagai macam faktor yang potensial menghambat keberhasilan komunikasi tersebut. Salah satu penyebabnya adalah adanya perbedaan latar belakang sosial budaya antarindividu. Apabila terjadi kesalahpahaman pengertian dalam berkomunikasi, maka dapat menimbulkan *mis communication* sehingga menyebabkan terjadinya pertengkaran, perselisihan, perdebatan, perkelahian, dan lain sebagainya.

Bimbingan dan konseling merupakan bagian yang integral dari keseluruhan program pendidikan. Salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling adalah bimbingan kelompok. Rusmana (2009) mendefinisikan bimbingan kelompok sebagai proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok yang memungkinkan setiap anggota untuk berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap dan atau keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya pengembangan pribadi. Siswa melalui kegiatan bimbingan kelompok diharapkan dapat menggunakan dan mengembangkan kemampuannya secara optimal, membuat pilihan-pilihan yang tepat dan bijaksana, dan dapat mengatasi masalah-masalah yang dihadapinya baik di sekolah maupun di luar sekolah. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat memperoleh persepsi dan wawasan yang terarah, luwes, dan luas serta dinamis.

Salah satu teknik dalam bimbingan kelompok yaitu permainan simulasi. Permainan simulasi ini dibuat untuk tujuan-tujuan tertentu misalnya untuk membantu siswa mempelajari pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan aturan-aturan sosial (Romlah, 2006). Kondisi ini selaras dengan tujuan bimbingan kelompok untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa terutama komunikasinya dengan orang lain.

Permainan simulasi ini menggabungkan antara dua teknik, yaitu teknik bermain peranan dan teknik diskusi. Permainan simulasi ini pada dasarnya hampir sama dengan permainan

peranan, tetapi dalam permainan simulasi terkadang pemainnya menghalangi pemain lainnya. Dalam permainan ini, para pemainnya berkelompok dan berkompetisi untuk mencapai suatu tujuan dengan menaati peraturan tertentu.

Bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan simulasi ini merupakan salah satu cara untuk merefleksikan realitas kehidupan sehari-hari melalui suasana bermain dan dibuat untuk tujuan tertentu seperti untuk membantu siswa mempelajari pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan aturan-aturan sosial. Selain itu, salah satu manfaat bermain menurut Desmita (2007) adalah untuk mengembangkan aspek sosial anak. Bermain dengan teman-teman sebayanya dapat membuat anak belajar dalam membangun hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut. Dalam kegiatan bermain tersebut, anak juga diharapkan dapat memahami dan mengerti maksud dari tindakan orang lain, peka terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerakan tubuh yang ditunjukkan orang lain, dan mampu memberikan respon secara positif dalam berkomunikasi dengan orang lain.

Kondisi tersebut diharapkan menarik bagi siswa sehingga memungkinkan mereka mau terlibat secara mendalam dalam kegiatan bimbingan kelompok. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu terlibat secara aktif dalam proses dinamika kelompok yang menyenangkan dan memainkan peran dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Oleh karena itu, peneliti memandang bahwa penelitian yang berjudul "Pengembangan Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antarpribadi Siswa" ini perlu untuk dilakukan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran layanan bimbingan kelompok di SMP Nurul Islam Semarang, untuk mengetahui tingkat kemampuan komunikasi antarpribadi siswa SMP Nurul Islam Semarang, untuk menghasilkan model bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi siswa SMP Nurul Islam Semarang, untuk mengetahui tingkat keefektifan model bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi siswa SMP Nurul Islam Semarang.

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Dalam hal ini, Gall, dan Borg (2007) mengemukakan bahwa strategi penelitian dan pengembangan efektif untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk pendidikan. Model penelitian dan pengembangan Gall dkk penerapannya dalam pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi siswa SMP Nurul Islam Semarang, hanya dilakukan sampai pada tahap keenam yaitu tahap uji coba terbatas.

Langkah-langkah pengembangan model ini adalah (1) penelitian awal dan pengumpulan informasi; dengan memperhatikan hasil temuan lapangan dan kajian teori terkait dengan variabel penelitian. Untuk mendapatkan data/ informasi di lapangan, maka peneliti menggunakan pedoman wawancara yang ditujukan kepada guru bimbingan dan konseling. (2) Perencanaan; dengan merumuskan tujuan pengembangan. (3) Pengembangan model hipotetik; yaitu merancang model hipotetik bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi yang dikembangkan berdasarkan kajian teoritik, kondisi obyektif di SMP Nurul Islam Semarang, dan kajian-kajian hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan. (4) Penelaahan model hipotetik; dimana peneliti melakukan uji kelayakan model hipotetik dengan menyusun lembar penilaian validasi untuk validator ahli dan praktisi. (5) Revisi; yaitu memperbaiki model hipotetik berdasarkan masukan/ saran yang diberikan oleh para ahli dan praktisi bimbingan dan konseling. (6) Uji coba terbatas; dilakukan untuk menguji keefektifan model yang dikembangkan. Uji coba terbatas dilakukan di SMP Nurul Islam Semarang dengan subyek penelitian sebanyak 10 siswa, dimana penentuan subjek uji coba dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Adapun alat yang digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan komunikasi antarpribadi siswa adalah skala kemampuan komunikasi antarpribadi yang telah diuji validitasnya dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment Pearson* dan reliabilitasnya dengan menggunakan rumus *alpha*. Selanjutnya, desain yang digunakan untuk menguji efektifitas model adalah *pre-experimental: one group pretest-posttest design*. Untuk membuktikan hipotesis penelitian, dilakukan

pengujian efektifitas dengan teknik analisis data menggunakan uji T atau *T-test*.

Hasil dan Pembahasan

Data yang diperoleh dari hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok di SMP Nurul Islam Semarang telah terprogram dalam program tahunan bimbingan konseling, tetapi pelaksanaannya sering kali tidak sesuai dengan program yang ada. Kegiatan bimbingan kelompok hanya dilakukan oleh guru BK apabila ada siswa yang membutuhkan layanan ini. Pelaksanaannya pun masih secara konvensional, yaitu hanya dengan berdiskusi tanpa menggunakan teknik-teknik bimbingan kelompok lainnya. Tempat dan waktu masih menjadi kendala terbesar pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok. Selain itu, materi yang dibahas dalam kegiatan bimbingan kelompok ditentukan sesuai dengan kebutuhan siswa namun belum pernah mengangkat topik tentang peningkatan kemampuan komunikasi antarpribadi siswa.

Adapun gambaran kemampuan komunikasi antarpribadi siswa dapat dilihat pada tabel 1. Dari paparan perhitungan skor skala kemampuan komunikasi antarpribadi di atas, diketahui bahwa gambaran kemampuan komunikasi antarpribadi siswa SMP Nurul Islam rata-rata berada pada kategori rendah. Kondisi ini sesuai dengan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di sekolah yang menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang mengalami gangguan dalam berkomunikasi dengan orang lain seperti malu untuk berbicara dan mengungkapkan pendapatnya, lebih suka berteman dengan kelompoknya sendiri, tidak mudah untuk diajak bekerjasama, belum menyadari akan adanya kepentingan yang berbeda, belum mampu memberikan respon secara spontan, sulit untuk mengungkapkan perasaannya, dan masih ada

siswa yang menganggap bahwa dirinya tidak setara dengan teman-temannya sehingga ia mengisolasi dirinya dari teman yang lain. Berdasarkan pemaparan dari guru bimbingan dan konseling di sekolah tersebut, menandakan bahwa siswa masih memerlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadinya.

Berdasarkan hasil tersebut, maka peneliti merencanakan untuk mengembangkan suatu model untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi siswa. Adapun model yang dikembangkan berupa model bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi siswa. Pertimbangan menggunakan permainan simulasi sebagai teknik dalam bimbingan kelompok ini adalah karena teknik permainan simulasi merupakan salah satu cara untuk merefleksikan realitas kehidupan sehari-hari melalui suasana bermain dan dibuat untuk tujuan tertentu seperti untuk membantu siswa mempelajari pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan aturan-aturan sosial. Dalam hal ini, siswa diajak untuk bermain sambil belajar, bermain peran, dan berdiskusi.

Setelah tersusun desain model awal tersebut, dilakukan uji kelayakan ahli dan praktisi untuk mengetahui kelayakan model yang dikembangkan. Pada tahap ini, ada empat orang ahli yang terlibat dalam memberikan uji kelayakan model yaitu dosen bimbingan dan konseling. Selain itu, ada dua orang praktisi yang terlibat dalam uji kelayakan model yang terdiri dari dua orang guru bimbingan dan konseling di sekolah. Selanjutnya, peneliti melakukan perbaikan model berdasarkan masukan, arahan, dan saran yang diberikan oleh para validator ahli dan praktisi sehingga tersusun model yang telah teruji berdasarkan uji kelayakan.

Adapun uji coba terbatas yang dilakukan terhadap 10 orang siswa di SMP Nurul Islam Semarang menunjukkan bahwa

Tabel 1. Kemampuan Komunikasi Antarpribadi Siswa

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	249 - 295	Sangat Tinggi	11	12,64
2	201 - 248	Tinggi	19	21,84
3	154 - 200	Sedang	22	25,29
4	106 - 153	Rendah	35	40,23
5	59 - 105	Sangat Rendah	0	0,00
Jumlah			87	100,00

Tabel 2. Rangkuman Hasil Skor *Pretest* dan *Posttest*

No. Resp	Sebelum Perlakuan		Sesudah Perlakuan		Perubahan	
	Skor <i>Pretest</i>	Persentase	Skor <i>Posttest</i>	Persentase	Skor	Persentase
1	199	67 %	214	73 %	15	5 %
2	149	51 %	202	68 %	53	18 %
3	149	51 %	203	69 %	54	18 %
4	236	80 %	250	85 %	14	5 %
5	166	56 %	202	68 %	36	12 %
6	145	49 %	204	69 %	59	20 %
7	148	50 %	164	56 %	16	5 %
8	247	84 %	253	86 %	6	2 %
9	195	66 %	204	69 %	9	3 %
10	149	51 %	175	59 %	26	9 %
Σ	178	60 %	207	70 %	29	10 %

terjadi peningkatan kemampuan komunikasi antarpribadi siswa antara sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan simulasi. Peningkatan kemampuan komunikasi antarpribadi siswa antara kondisi awal dengan kondisi akhir dapat dilihat pada tabel 2.

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas data *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan bantuan SPSS 16.00 for Windows. Kriteria yang digunakan adalah jika nilai signifikansi (*Asym Sig 2 tailed*) > 0,05 maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi (*Asym Sig 2 tailed*) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, diketahui bahwa skor *pretest* kemampuan komunikasi antarpribadi memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,435 dan skor *posttest* kemampuan komunikasi antarpribadi memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,589. Dalam hal ini, baik nilai signifikansi skor *pretest* maupun skor *posttest* > 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

Setelah mengetahui bahwa distribusi kedua data adalah normal, peneliti melakukan uji efektivitas model yang dikembangkan dengan membandingkan perbedaan antara skor *pretest* dengan skor *posttest* menggunakan uji-t dengan menggunakan bantuan SPSS 16.00 for Windows.

Kaidah yang digunakan adalah menguji hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi model bimbingan kelompok dengan teknik permainan

simulasi dapat secara efektif meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi siswa. Dalam hal ini, hipotesis alternatif diterima jika signifikansi hitung < 0,05 dan sebaliknya hipotesis nihil (H_0) diterima jika signifikansi hitung > 0,05. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, diperoleh nilai signifikansi hitung (*Sig. 2-tailed*) adalah sebesar 0,001 pada taraf signifikansi 95%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi hitung sebesar 0,001 < 0,05 sehingga hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi model bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi siswa dapat diterima.

Dari penjabaran tersebut, maka tersusunlah model akhir bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi siswa yang terdiri dari: rasional, tujuan, asumsi, subjek sasaran, peran dan tugas pokok konselor, media simulasi, prosedur pelaksanaan, evaluasi dan indikator keberhasilan.

Simpulan

Layanan bimbingan kelompok di SMP Nurul Islam Semarang telah terencana dalam program bimbingan dan konseling, tetapi pelaksanaannya masih bersifat insidental dan hanya diberikan kepada siswa yang membutuhkan saja. Tidak semua siswa mendapatkan layanan ini di sekolah. Selain itu, pelaksanaan bimbingan kelompok di sekolah masih dilakukan secara

konvensional. Sementara itu, gambaran kemampuan komunikasi antarpribadi siswa kelas VIII SMP Nurul Islam Semarang berada pada kategori rendah. Berdasarkan kondisi tersebut, maka disusunlah model bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi siswa. Model yang telah disusun tersebut kemudian diuji kelayakannya dengan divalidasi oleh 4 orang ahli bimbingan dan konseling dan 2 orang praktisi bimbingan dan konseling di sekolah. Selanjutnya, model direvisi dan diuji cobakan secara terbatas kepada siswa. Berdasarkan hasil uji efektivitas model dengan menggunakan uji-t, diketahui bahwa model bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dapat secara efektif meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi siswa.

Daftar Pustaka

- Borg, W. R., Gall, M. D., dan Gall, J. P. 2007. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman
- Desmita. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Hardjana, A. M. 2003. *Komunikasi Intrapersonal & Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Liliwari, Alo. 2011. *Komunikasi: Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Kencana
- Romlah, Tatiek. 2006. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Rusmana. 2009. *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah*. Bandung: Rizqi Press
- Sethi, Deepa., & Seth, Manisha. 2009. *Interpersonal Communication: Lifeblood of an Organization*. The IUP Journal of Soft Skills, Vol. III, Nos. 3 & 4. Hal. 32-40
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tubbs, Stewart L. & Moss, Sylvia. 2001. *Human Communication Konteks-konteks Komunikasi Penerjemah Dedi Mulyana*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya