



Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kata Dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 5 Surabaya

Noviya Wahyu Nuriya¹, Aniek Wirastania²

noviawahyu549@gmail.com, aniek@unipasby.ac.id

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Abstract

The low level of interpersonal communication among students can cause adjustment difficulties. Communication is an essential component of daily activities. Communication will continue to be established with the people around you. One of the actions in improving interpersonal communication can be facilitating the learning process through fun guidance services. This study aimed to test the effectiveness of group guidance on word game techniques in improving students' interpersonal communication. This research is pre-experimental research with one group pre-test and post-test research design. The research method chosen is a quantitative research method with the help of an interpersonal communication measurement scale. The subjects used were students of class VII-A of SMP Negeri 5 Surabaya. Data analysis using SPSS Version 25 with non-parametric statistics Wilcoxon test. The study's results revealed that the indicators studied experienced a significant increase. This increase is seen from the difference in students' level of interpersonal communication. This shows that group guidance effectively improves students' interpersonal communication.

Keywords: Interpersonal Communication, Word Game, Group Guidance.

Abstrak

Rendahnya tingkat komunikasi interpersonal peserta didik dapat menyebabkan kesulitan dalam penyesuaian diri. Komunikasi merupakan komponen penting dalam aktivitas sehari-hari. Komunikasi akan terus terjalin dengan orang disekitar. Salah satu tindakan dalam meningkatkan komunikasi interpersonal bisa dilakukan dengan memfasilitasi proses belajar melalui layanan bimbingan yang menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini dilaksanakan untuk menguji efektivitas bimbingan kelompok teknik permainan kata dalam meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pra-eksperimen dengan desain penelitian *one group pre-test posttest*. Metode penelitian yang dipilih merupakan metode penelitian kuantitatif dengan bantuan skala pengukuran komunikasi interpersonal. Subjek yang digunakan adalah peserta didik kelas VII-A SMP Negeri 5 Surabaya. Analisis data menggunakan SPSS Versi 25 dengan statistika non parametrik uji Wilcoxon. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa indikator yang diteliti mengalami kenaikan yang signifikan. Kenaikan ini dilihat dari perbedaan tingkat komunikasi interpersonal yang dicapai oleh peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dianggap efektif dalam meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik.

Kata Kunci: Komunikasi Interpersonal, Permainan Kata, Bimbingan Kelompok.

Correspondensi Author : Noviya Wahyu Nuriya

PENDAHULUAN

Manusia memiliki kodrat menjadi makhluk sosial yang selalu membutuhkan dukungan dari individu disekitarnya. Tanpa dukungan, ide, saran, dan pendapat dari orang lain manusia akan menjadi makhluk yang kehilangan arah dan tujuan hidupnya. Salah satu ciri-ciri yang membuktikan bahwa manusia makhluk sosial adalah interaksi dengan individu lain. Proses interaksi tidak berlangsung secara efektif apabila tidak ada komunikasi yang baik (Khairani et al., 2019). Pesan akan bermakna ketika komunikator dan komunikan berada dalam satu frekuensi jembatan media yang sama tanpa

terhalang oleh sebuah gangguan. Komunikasi yang efektif memang diperlukan dalam kegiatan sehari-hari di lingkungan sosial pergaulan, tanpa hal ini manusia akan terasa tidak berguna. Pentingnya sebuah komunikasi dapat menjamin keberlangsungan kehidupan manusia di era teknologi seperti sekarang ini, sehingga komunikasi memegang peran penting dan menjadi sebuah hal yang harus dikuasai oleh manusia.

Lingkungan sekolah sebagai tempat terjadinya komunikasi antara peserta didik dengan civitas akademik lain, sehingga sekolah memegang peran penting dalam perkembangan komunikasinya. Peserta didik jenjang sekolah menengah pertama yang termasuk kategori remaja memiliki beberapa tugas perkembangan, salah satunya dapat mengembangkan komunikasi dengan teman sebaya dan orang lain dalam bentuk kelompok maupun individu. Pengembangan komunikasi interpersonal didasari oleh dorongan dalam dirinya untuk bisa membangun sebuah hubungan dengan individu lain (Sholihah et al., 2016). Studi penelitian yang dilakukan oleh Santrock mengemukakan bahwa individu pada masa remaja menghabiskan waktu sebesar 60% bersama teman sebaya dengan melakukan aktivitas olahraga, belajar, dan bermain (Adhityaputra, & Saripah, 2015).

Menurut (DeVito, 2012) komunikasi interpersonal disebut sebagai interaksi dari dua individu atau lebih melalui media pembantu baik verbal maupun nonverbal sehingga pertukaran pesan dapat terjadi dalam berbagai topik dengan penuh kesadaran diri. Komunikasi interpersonal merupakan proses pengiriman pesan baik berupa informasi atau gerakan dari seseorang ke orang yang dituju sehingga tercapai maksud apa yang diinginkan (Harapan, E., & Ahmad, 2014). Komunikasi digambarkan sebagai proses perpindahan intervensi informasi pada individu ke orang lain untuk mencapai tujuan (Singh & Lalropuii, 2014). Fungsi komunikasi sebagai pengumpul informasi, memengaruhi sikap orang lain, dan sebagai pengambil keputusan serta alat untuk menyelesaikan permasalahan sehingga komunikasi dengan baik mendukung pembinaan hubungan (Sethi & Seth, 2009).

Kondisi lingkungan yang baru dan tahap transisi Covid-19 berdampak pada komunikasi peserta didik yang mengakibatkan sulitnya peserta didik untuk berinteraksi dengan teman baru di lingkungan sekolah sehingga adaptasi terhalang. Meskipun dalam tahap transisi, sekolah memasukkan 50% peserta didiknya dengan menerapkan protokol kesehatan sesuai sehingga dari pembatasan-pembatasan ini membuat peserta didik berinteraksi dengan individu lain mengingat ketatnya protokol kesehatan. Ditemukannya permasalahan yang mengarah ke rendahnya komunikasi interpersonal dengan ditandai kurangnya peserta didik dalam bergaul dengan teman sekelas, merasa canggung ketika bertemu, dan merasa cemas ketika bertanya akan memiliki peluang dampak negatif yang besar. Dampak tersebut memberikan efek yang tidak semena-mena bagi peserta didik salah satunya mengalami kesulitan dalam membangun hubungan dengan individu lain. Beberapa peserta didik cenderung menarik diri ketika pembelajaran tatap muka berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengentasannya dapat dilakukan dengan bantuan yang mana layanan ini menjadi bagian dari sub-layanan responsif di bimbingan konseling. Sub layanan ini berfokus sebagai media preventif dalam penanganan masalah, yang disebut sebagai bimbingan kelompok. Layanan ini dipilih sebagai layanan yang digunakan karena ada pengimplementasiannya memanfaatkan dinamika kelompok yang sangat membantu dalam meningkatkan komunikasi interpersonal karena peserta didik dilatih untuk berinteraksi dengan penuh semangat. Salah satu teknik bimbingan kelompok yang dapat digunakan untuk membantu mengatasi hal ini adalah teknik permainan kata. Permainan kata merupakan adaptasi dari teknik permainan yang merupakan salah satu teknik bimbingan kelompok (Wirastania, 2019). Dengan permainan peserta didik akan banyak belajar pengalaman sosial maupun pengalaman emosional. Permainan juga mengajarkan peserta didik untuk mencari tahu tentang hal-hal baru secara menyenangkan.

Menurut Rusmana (Utomo, E., Yusmansyah., & Widiastuti, 2018) menerangkan bahwa teknik permainan merupakan wahana dalam memecahkan masalah melalui identifikasi, analisis, dan diskusi sehingga dalam prosesnya rasa empati dapat ditumbuhkan untuk mempermudah adaptasi dengan lawan main. Teknik permainan akan membantu peserta didik untuk meluapkan ketegangan-ketegangan

emosi dan mendapatkan informasi baru dengan cara yang menyenangkan sehingga bisa berkembang secara utuh dan tidak merasa cepat bosan dalam mempelajari hal yang baru bagi anak.

Teknik permainan kata yang digunakan dalam penelitian ini dipilih karena memberikan kesempatan peserta didik untuk mengasah kemampuan linguistiknya dan memperbanyak kosa kata yang akan membantu dalam komunikasi. Teknik ini melatih peserta didik untuk berbicara di depan kelompok yang sudah dibentuk dengan harapan peserta didik dapat menyatakan apa yang sedang dirasakan, gagasan yang dimiliki dan meningkatkan kepercayaan diri untuk memulai komunikasi sehingga kedepannya peserta didik dapat berkomunikasi jauh lebih baik lagi di lingkungan sekitar. Peserta didik akan banyak belajar mengasah berbicara di depan peserta didik lainnya tanpa melupakan empati kepada sesama.

Peneliti berharap besar dalam penggunaan teknik permainan kata ini mempunyai dampak dalam meningkatkan komunikasi interpersonal. Teknik permainan kata mengajak peserta untuk lebih antusias dalam berinteraksi, saling memahami pesan yang disampaikan melalui proses yang mengasyikkan. Proses yang dilakukan dalam pemberian bantuan ini dengan cara mengasah aspek-aspek penting yaitu aspek keterbukaan dengan sesama, rasa empati yang kuat, sikap saling mendukung, sikap positif yang tinggi, dan kesetaraan melalui permainan gambaran sahabatku, ulangi kembali, lempar penghargaan, sungai kehidupan, dan siapa yang mempunyai sifat itu.

Penelitian ini memiliki tujuan menguji efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik permainan kata dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik kelas VII di SMP Negeri 5 Surabaya. Berdasarkan pemaparan latar belakang dalam kajian ini, maka peneliti mengangkat judul penelitian mengenai "Efektivitas bimbingan kelompok teknik permainan kata dalam meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Surabaya."

METODE PENELITIAN

Rancangan *one group pre-test posttest* termasuk rumpun penelitian pra-eksperimen dalam pendekatan kuantitatif (Suryabrata, 2015). Rancangan penelitian ini menggambarkan bahwa terdapat *pre-test* yang diberikan sebelum adanya *treatment* sehingga hasil *treatment* akan terlihat lebih akurat setelah adanya perbandingan dengan hasil *posttest*. Populasi penelitian menggunakan kelas VII-B sebanyak 20 peserta didik dengan mengisi skala komunikasi interpersonal yang telah disebar melalui *google form*. Sampel penelitian sebanyak 6 peserta didik kelas VII-B dipilih menggunakan *purposive sampling*. Penggunaan teknik tersebut karena karakteristik sampel penelitian sudah diketahui dari awal yaitu komunikasi interpersonal rendah yang dimiliki peserta didik. Pengambilan data komunikasi interpersonal menggunakan bantuan instrumen observasi non partisipan dan skala pengukuran yang dibuat dari adaptasi dari skala likert. Sedangkan teknik analisis data mempergunakan uji Wilcoxon dikarenakan sampel dalam penelitian lebih kecil yang hanya berjumlah 6 peserta didik, sehingga membutuhkan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rancangan pra-eksperimen yang telah disusun, dimulai dengan observasi di SMP Negeri 5 Surabaya yang diketahui bahwa peserta didik kelas VII mengalami gejala-gejala yang diidentifikasi bahwa memiliki komunikasi interpersonal rendah. Dari hasil observasi, memiliki potensi untuk pengembangan guna meningkatkan komunikasi interpersonal. Peningkatan komunikasi interpersonal dilakukan dengan memberikan layanan bimbingan kelompok yang diperkirakan efektif.

Hasil observasi selama penelitian berjalan mengungkapkan bahwa komunikasi interpersonal peserta didik mulai meningkat dan terjalin satu sama lain. Hasil ini terlihat dari keberanian untuk berinteraksi dan saling mendukung antar peserta didik sehingga semakin kita mengasah kosa kata maka semakin pandai untuk mengolah dan menyusun menjadi sebuah kalimat yang baik. Pelaksanaan sesi pertemuan tatap muka selama delapan kali *treatment* yang terdiri dari enam kali pertemuan

layanan bimbingan kelompok dan dua sesi yang digunakan untuk mengisi skala pengukuran *pre-test posttest* komunikasi interpersonal.

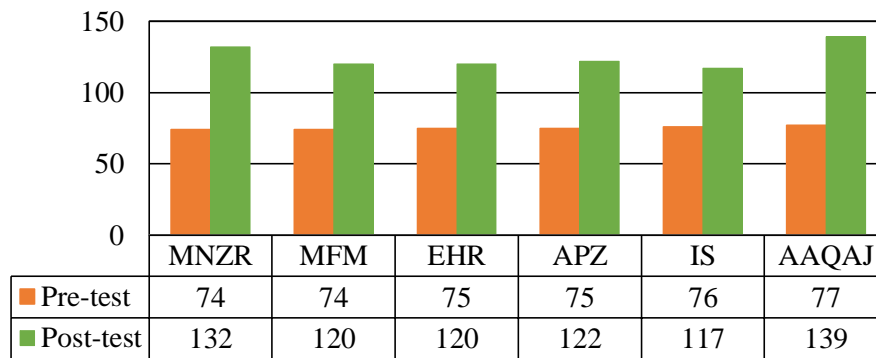
Harapan dari berlangsungnya pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan kata dapat mewujudkan komunikasi yang efektif sehingga untuk melihat hal itu biasanya ditandai dengan mampu terbuka dengan siapapun, memiliki empati yang tinggi, mampu memberikan dukungan kepada teman sebaya, memiliki sikap positif yang stabil, dan memiliki kesetaraan yang tinggi. Peserta didik diberikan kebebasan untuk menanggapi dan mengemukakan pendapat dan sarannya di depan anggota kelompok serta berempati melalui permainan-permainan yang telah disusun di konselor. Tahap pertama dalam pertemuan dilaksanakan dengan 4 tahap yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran. Dalam tahap kegiatan ini konselor menggunakan permainan marina menari dengan untuk menstimulus rasa percaya diri peserta didik. Sedangkan di pertemuan berikutnya peneliti tetap menggunakan 4 tahap tersebut tetapi setiap pertemuan permainan kata yang digunakan akan berganti sesuai dengan topik yang dibahas.

Temuan di lapangan menggambarkan bahwa peserta didik dengan nilai komunikasi interpersonal rendah berjumlah enam orang yakni MNZR, MFM, EHR, APZ, IS, dan AAQAJ. Berdasarkan hasil *pre-test* keenam siswa ini memiliki jumlah skor komunikasi interpersonal di angka kategori rendah. Keenam siswa ini akan diberikan *treatment* tatap muka untuk meningkatkan komunikasi interpersonal dan tetap mematuhi protokol kesehatan yang berlaku di lingkungan sekolah. Pengisian skala pengukuran *posttest*, siswa kembali mengisi skala pengukuran yang sama sewaktu *pre-test*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan atau tidak.

Pelaksanaan *treatment* bimbingan kelompok teknik permainan kata dapat dikatakan efektif, dilihat dari hasil skor *pre-test* sebelum adanya layanan dan skor *posttest* setelah layanan dilakukan yang menunjukkan adanya perbedaan. Dari segi peserta didik, dapat dilihat bahwa mereka mampu meningkatkan indikator-indikator yang diteliti dan berkembang secara signifikan selama proses *treatment*. Berdasarkan hal ini, peningkatan yang terjadi dari kategori rendah ke kategori tinggi menggambarkan bahwasannya implementasi teknik permainan kata efektif untuk meningkatkan komunikasi. Perbedaan skor *pre-test* dan *posttest* komunikasi interpersonal kelas VII-B disajikan dalam tabel dibawah.

Tabel 1. Perbandingan skor *pre-test* dan *posttest*

Peserta Didik	<i>Pre-test</i>	<i>Posttest</i>	Tingkat Perbedaan
MNZR	74	132	58
MFM	74	120	46
EHR	75	120	45
APZ	75	122	47
IS	76	117	41
AAQAJ	77	139	62



Gambar 1. Hasil Perbandingan *Pre-test* dan *posttest*

Data diatas menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal setiap peserta didik yang telah mendapatkan *treatment* bimbingan kelompok teknik permainan kata mengalami peningkatan komunikasi interpersonal yang mana sebelum adanya *treatment* komunikasi interpersonal berada pada kategori rendah. Dari data dapat dilihat bahwa kenaikan setiap peserta didiknya. Peserta didik MNZR dan AAQAJ memiliki peningkatan yang paling tinggi diantara peserta didik lainnya. Sedangkan peserta didik MFM, EHR, APZ, dan IS memiliki skor perbandingan peningkatan yang hampir sama. Secara keseluruhan peserta didik mengalami peningkatan komunikasi interpersonal yang signifikan dengan latar belakang permasalahan komunikasi interpersonal yang berbeda-beda.

Untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok teknik permainan kata diuji dengan perhitungan Uji Wilcoxon menggunakan SPSS versi 25.0 yang diperoleh nilai Asymp Sig sebesar 0,028 yang mana kurang dari 0,05, sehingga disimpulkan bahwa pengajuan hipotesis oleh peneliti diterima bahwa ada efektivitas dalam layanan bimbingan kelompok teknik permainan kata untuk meningkatkan komunikasi interpersonal. Interpretasi data statistik didukung dengan hasil skor *mean* yang mengalami peningkatan antara skor *mean pre-test* dan *post-test* dimana skor *mean pre-test* berada pada angka 75,17 dan skor *mean posttest* bernilai 125,00.

Hasil penelitian ini senada yang dilakukan oleh (Dono, I, O., & Nursalim, 2016) Dono (2016) yang berjudul “Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa SMP Negeri 2 Menganti Gresik” yang menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *one group pre-test posttest*. Penelitian ini menghasilkan data yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik permainan. Menurut (Ibtyandi et al., 2019) Tsamara, Dini, & Farikha (2019) menjelaskan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebanyak 16,22 setelah dilakukan *treatment* bimbingan kelompok teknik *simulation games*.

SIMPULAN

Berdasarkan perhitungan analisis data, dapat ditarik simpulan bahwa komunikasi interpersonal yang dialami oleh peserta didik di SMP Negeri 5 Surabaya sebelum diberikan *treatment* bimbingan kelompok teknik permainan kata ditemukan 6 peserta didik dalam katgori rendah dari populasi penelitian. Peserta didik dengan skor rendah akan diberikan *treatment* sebanyak 6 kali pertemuan bimbingan kelompok teknik permainan kata secara luring dengan materi yang berbeda-beda di setiap pertemuannya. Setelah pemberian *treatment* peserta didik kemudian diberikan skala pengukuran untuk mengisi data *posttest* untuk mengetahui hasilnya. Data skor *posttest* menyatakan bahwa terjadi kenaikan dan ada perbedaan skor *pre-test* dan *posttest*. Hasil ini diperkuat dengan hasil statistika non parametrik senilai 0,028 dimana nilai tersebut kurang dari 0,05 sehingga bimbingan kelompok teknik permainan kata memiliki efektivitas dalam meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhityaputra, & Saripah, I. (2015). Efektivitas Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Pada Remaja. *EDUSENTRIS*, 2 (3), 290–298.
- DeVito, J. A. (2012). *The Interpersonal Communication Group* (13th ed.). Pearson Education, Inc.
- Dono, I. O., & Nursalim, M. (2016). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa SMP Negeri 2 Menganti Gresik. *Jurnal BK Unesa*, 6(3).
- Harapan, E., & Ahmad, S. (2014). *Komunikasi Antarpribadi: Perilaku Insani Dalam Organisasi Pendidikan* (1st ed.). PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Ibtyandi, T. R., Rakhmawati, D., & Lestari, F. W. (2019). Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulation Games Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas Xi Ips. *Empati-Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2), 21. <https://doi.org/10.26877/empati.v6i2.4276>
- Khairani, A., Ahmad, R., & Marjohan, M. (2019). Contribution of self image to interpersonal communication between students in the schools. *Journal of Counseling and Educational Technology*, 2(2), 65. <https://doi.org/10.32698/0721>
- Sethi, D., & Seth, M. (2009). Interpersonal Communication: Lifeblood of an Organization. *The IUP Journal of Soft Skills*, III, 32–41. <http://iims.uthscsa.edu/sites/iims-drupal/files/Novel/communication/Communication-5.pdf>
- Sholihah, H. A., Koeswardani, N. F., & Fitriana, V. K. (2016). Metode Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Ketrampilan Komunikasi Siswa SMP. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 160–167.
- Singh, D. A. K., & Lalropuii. (2014). Role of interpersonal communication in organizational effectiveness. *International Journal of Research in Management & Business Studies*, 1(4), 36–39.
- Suryabrata, S. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Utomo, E., Yusmansyah., & Widiastuti, R. (2018). Penggunaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Regulasi Emosi Siswa. *ALIBKIN: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(3).
- Wirastania, A. (2019). Efektivitas Layanan Bimbingan Teknik Permainan Terhadap Kreativitas Pada Siswa Sekolah Dasar An Nur Surabaya. 5(2), 135–140.