

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN *TEKNIK SIMULATION GAMES* TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA KELAS XI IPS

Tsamara Revinda Ibtandi¹, Dini Rakhmawati², Farikha Wahyu Lestari³

Universitas PGRI Semarang

e-mail : tibtyandi@gmail.com

Abstract. The purpose of this study is to determine the effect of group counseling with simulation games techniques on interpersonal communication class XI IPS students of SMA Negeri 3 Pemalang. The type of this research is a quantitative experiment with a Quasi Experimental research method using the Nonequivalent Control Group Design. The samples are 18 students, 9 students for the experimental group and 9 students for the control group using systematic sampling. In this study the data were obtained through research instruments in the form of interpersonal communication psychology scales and interviews. The research design used was pre-test, treatment, and post-test. Treatment was carried out five times in the experimental group with an average of 101 to 117.22, an increase of 16.22. Hypothesis test results obtained $t_{count} = 2.325$ consulted with a significance level of 5% (0.05), namely 2.120. This shows that $t_{count} = 2,325 > t_{table} = 2,120$. It was concluded that there was an influence of group guidance with simulation games technique on the interpersonal communication of class XI IPS students at SMA Negei 3 Pemalang.

Keywords : group Guidance, simulation games technique, Interpersonal Communication

Skill

Abstrak . Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Pemalang. Jenis penelitian ini adalah eksperimen kuantitatif dengan metode penelitian *Quasi Experimental* menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel yang diambil sebanyak 18 siswa, 9 siswa untuk kelompok eksperimen dan 9 siswa untuk kelompok kontrol dengan menggunakan *sampling sistematis*. Dalam penelitian ini data diperoleh melalui instrumen penelitian berupa skala psikologi komunikasi interpersonal dan wawancara. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-test, treatment, dan post-test*. *Treatment* dilaksanakan sebanyak lima kali pada kelompok eksperimen dengan rata-rata 101 menjadi 117,22 meningkat sebanyak 16,22. Hasil uji hipotesis diperoleh hasil $t_{hitung} = 2,325$ dikonsultasikan dengan taraf signifikansi 5% (0,05) yaitu 2,120. Hal tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,325 > t_{tabel} = 2,120$. Disimpulkan bahwa ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* terhadap komunikasi interpesonal siswa kelas XI IPS SMA Negei 3 Pemalang.

Kata kunci : Bimbingan Kelompok, Teknik *Simulation Games*, Komunikasi Interpersonal

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang utama, pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup yang lebih baik. Pendidikan akan dikatakan berhasil apabila proses komunikasi siswa baik terhadap guru atau teman sebaya yang akhirnya memiliki kemampuan untuk memahami dan dipahami baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang berlangsung sepanjang proses belajar demi peningkatan potensi diri siswa terutama siswa remaja.

Masa remaja adalah masa yang penuh gejolak, masa yang penuh dengan berbagai pengenalan dan petualangan akan hal-hal yang baru sebagai bekal untuk mengisi kehidupan nanti. Disaat remaja proses menjadi manusia dewasa berlangsung (Hidayati, 2016: 31).

Komunikasi sangat berperan penting dalam pembentukan individu. Suranto (2011: 5) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan antara pengirim pesan (*sender*)

dengan penerima (*receiver*) baik secara langsung maupun tidak langsung.

Fenomena yang telah diuraikan di atas tidak semua individu mempunyai komunikasi interpersonal yang baik, begitu pula yang terjadi di SMA Negeri 3 Pematang Jaya. Berdasarkan hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) dalam buku program bimbingan dan konseling kelas X IPS tahun ajaran 2017/2018 yang dibuat oleh guru BK menunjukkan bahwa sebanyak 2,88% siswa sering dianggap tidak sopan pada orang lain, 2,56% siswa merasa kesulitan dalam berkomunikasi, permasalahan tersebut memiliki derajat permasalahan tinggi.

Adapun layanan BK yang memungkinkan tepat untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa yaitu dengan pemberian layanan bimbingan kelompok.

Damayanti (2012: 40) bimbingan kelompok adalah salah satu teknik dalam bimbingan konseling untuk memberikan bantuan kepada peserta didik/siswa yang dilakukan oleh seorang pembimbing/konselor melalui

kegiatan kelompok yang dapat berguna untuk mencegah berkembangnya masalah-masalah yang dihadapi anak.

Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas, dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna dalam pemberian layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa ini dilakukan dengan menggunakan teknik *simulation games*.

Adams (dalam Romlah, 2001: 118) permainan simulasi (*simulation games*) adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya

B. LANDASAN TEORI

Menurut Saputra (dalam Lestari, 2015: 111) komunikasi interpersonal orang tua-remaja penting dalam proses perkembangan. Menurut Devito (dalam Walgito, 2010: 84-87) mengatakan bahwa ciri-ciri komunikasi interpersonal sebagai berikut:

- 1) *Openness* (keterbukaan)
- 2) *Empathy* (Rasa Empati)

- 3) *Supportiveness* (Sikap Dukungan)
- 4) *Positiveness* (Sikap Positif)
- 5) *Equality* (Kesamaan)

Menurut Rakhmawati (2011) bimbingan kelompok merupakan lingkungan yang kondusif yang memberikan kesempatan bagi anggotanya untuk menambah penerimaan diri dan orang lain, memberikan ide, perasaan, dukungan bantuan alterbnative pemecahan masalah dan mengambil keputusan yang tepat dan berlatih tentang perilaku baru dan bertanggung jawab atas pilihannya sendiri. Adapun menurut menurut Majid (2013: 206) *simulation games* merupakan bermain peranan para siswa berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan

Penggunaan teknik *simulation games* juga didukung, oleh beberapa penelitian, menurut Astuti (2013: 53) menyebutkan bahwa penerapan layanan bimbingan kelompok melalui teknik permainan (*games*) efektif meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa. 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.

Sugiyono, (2017: 96) mengatakan hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Maka hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini adalah Ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Pematang Siantar.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini telah dilaksanakan di lingkungan SMA Negeri Pematang Siantar. Peneliti memilih sekolah tersebut karena banyak terdapat siswa yang kurang memiliki keterampilan komunikasi

interpersonal. Penelitian ini dengan judul Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Simulation Games* terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas XI IPS dilaksanakan di SMA Negeri 3 Pematang Siantar. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2019 sampai Juli 2019.

Dalam pelaksanaan ini proses pengumpulan data dapat dibagi menjadi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan akhir. Dimana setiap tahap tersebut peneliti memuat beberapa langkah-langkah sebagai berikut :

1. Persiapan
 - a. Peneliti melaksanakan *tryout* skala komunikasi interpersonal kepada kelas XI IPS 1 yang berjumlah 36 siswa.
 - b. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik sampling sistematis dengan cara memberikan nomor urut siswa 1-36 lalu diambil nomor absen kelipatan 6 jadi perkelas diambil 6 siswa yang memiliki absen berkelipatan 6. Jumlah sampel yaitu ada 8 kemudian dibagi menjadi 2.

- c. Peneliti melaksanakan *pre-test* dengan menyebarkan skala komunikasi interpersonal kepada sejumlah 18 siswa.
2. Pelaksanaan
- a. *Treatment* yang diberikan yaitu layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games*.
 - b. Dari kedua kelompok yang sudah melaksanakan *pre-test*, kelompok eksperimen diberikan *treatment* sedangkan kelompok kontrol tidak.
 - c. Pelaksanaan *treatment* sebanyak 5 kali.
3. Akhir eskperimen
- a. Sesudah mendapatkan perlakuan pada kelompok eksperimen, maka ke dua kelompok diberikan *post-test*.
 - b. Peneliti melakukan analisis menggunakan *uji-t* untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games*.

D. HASIL PENELITIAN

Data deskripsi *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dengan rentang interval sebagai berikut :

Kelas interval=

$$\frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{jumlah interval}} = \frac{(40 \times 4) - (40 \times 1)}{4} = \frac{160 - 40}{4} = 30$$

Berikut adalah kategori interval

:

Tabel 1
Kategori interval

Interval	Kategori
130-160	Sangat Tinggi
100-129	Tinggi
70-99	Rendah
40-69	Sangat Rendah

Berikut ini adalah perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Pematang

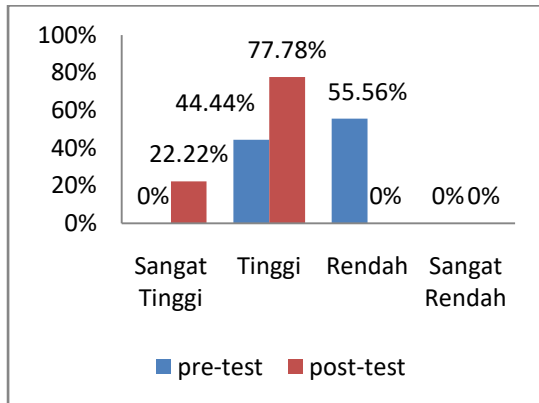
Tabel 2
Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Skor	Kategori	Skor	kategori
1	95	Rendah	112	Tinggi
2	98	Rendah	125	Tinggi
3	102	Tinggi	116	Tinggi
4	96	Rendah	130	ST
5	109	Tinggi	110	Tinggi
6	108	Tinggi	116	Tinggi
7	97	Rendah	114	Tinggi
8	106	Tinggi	132	ST

9	98	Rendah	100	Tinggi
Jumlah		909		1055
Rata-rata		101		117,2

Gambar 1

Grafik Rata-rata Hasil *Pre-test* dan *Post-test*



Tabel 3

Uji Hipotesis *t-test*

No	X _E	X _k	X _E ²	X _k ²
1	112	109	12544	11881
2	125	106	15625	11236
3	116	102	13456	10404
4	130	110	16900	12100
5	110	98	12100	9604
6	116	103	13456	10609
7	114	115	12996	13225
8	132	123	17424	15129
9	100	99	10000	9801
Jml	1055	965	124501	103989
Kode	∑X ₁	∑X ₂	∑X ₁ ²	∑X ₂ ²

Perhitungan untuk uji Hipotesis sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \sum X_1^2 &= \sum x_1^2 - \frac{(\sum x_1)^2}{N_1} \\ &= 124.501 - \frac{(1.055)^2}{9} \\ &= 124.501 - \frac{1.113.025}{9} \\ &= 124.501 - 123.669,44 \\ &= 831,56 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sum X_2^2 &= \sum x_2^2 - \frac{(\sum x_2)^2}{N_2} \\ &= 103989 - \frac{(965)^2}{9} \\ &= 103989 - \frac{931225}{9} \\ &= 103989 - 103469,44 \\ &= 519,56 \end{aligned}$$

$$X_1 = \frac{\sum X_1}{N_1} = \frac{1055}{9} = 117,22$$

$$X_2 = \frac{\sum X_2}{N_2} = \frac{965}{9} = 107,22$$

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N_1(N_2 - 1)}}$$

$$t = \frac{117,22 - 107,22}{\sqrt{\frac{831,56 + 519,56}{9(9-1)}}$$

$$t = \frac{10}{\sqrt{\frac{135112}{72}}}$$

$$\begin{aligned} t &= \frac{10}{\sqrt{18,7}} \\ &= \frac{10}{4,3} \end{aligned}$$

$$T = 2,325$$

Berdasarkan perhitungan *uji-t* dari data hasil *post-test* diperoleh hasil

t_{hitung} sebesar 2,325 sementara t_{tabel} dengan db $(n_1+n_2) - 2 = (9+9) - 2 = 16$ dengan taraf signifikansi 5% (0.05) sebesar 2,120. Karena jumlah $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $T_{hitung} = 2,325 > T_{tabel} = 2,120$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hipotesisnya (H_a) berbunyi "ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Pemalang

E. PEMBAHASAN

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 2,325$. Selanjutnya dikonsultasikan dengan db $= (n_1 + n_2) - 2 = (9+9)-2 = 16$ t_{tabel} taraf signifikansi 5% (0.05) yaitu $t_{tabel} = 2,120$. Dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu hipotesis yang berbunyi "ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Pemalang" diterima kebenarannya pada taraf signifikansi 5%.

Pada layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation*

games membuat siswa memiliki pemahaman, wawasan nilai-nilai yang berguna bagi siswa dalam pengembangan kemampuan sosialisasi, menumbuhkan rasa percaya diri, sikap terbuka dan menghargai orang lain. Siswa dapat merefleksikan realitas kehidupan sehari-hari melalui suasana berdiskusi di dalam kelompok bersama teman-teman yang didalamnya terselipkan *games* serta dapat mengembangkan komunikasi interpersonal dengan baik

Setelah perlakuan *treatment* pada indikator *openness* siswa masih terlihat belum aktif mengikuti layanan bimbingan kelompok, namun setelah *treatment* kedua, ketiga, empat dan lima siswa sudah mulai aktif. Berdasarkan rekapitulasi tabel 4.38 indikator yang paling berpengaruh besar dalam penelitian ini adalah *empathy*/ sikap empati dengan skor rata-rata 25,6 dengan kategori rendah sedangkan indikator yang kurang berpengaruh adalah *opponess*/ keterbukaan. Namun dalam penelitian ini siswa lebih bisa mengimplementasikan komunikasi interpersonalnya dengan baik melalui bimbingan kelompok dengan teknik

simulation games. Penggunaan teknik *simulation games* juga didukung, oleh beberapa penelitian, menurut Astuti (2013: 53) menyebutkan bahwa penerapan layanan bimbingan kelompok melalui teknik permainan (*games*) efektif meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa. 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.

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* dapat berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Pematang Siawang.

F. PENUTUP

Berdasarkan hasil perhitungan *pre-test* menunjukkan adanya presentase kelompok eksperimen skor rata-rata 101 dan hasil *post-test* menunjukkan rata-rata kelompok eksperimen 117,22. Sehingga terjadi peningkatan pada kelompok eksperimen sebesar 16,22. Pada perhitungan *Uji-t* diperoleh hasil $t_{hitung} = 2,325$ dan t_{tabel} diperoleh $db = (n_1 + n_2) - 2 = (9 + 9) - 2 = 16$ sebesar 2,120 pada taraf signifikan 5% . berarti $t_{hitung} (2,325) > t_{tabel} (2,120)$, maka H_0 diterima H_0 ditolak. Dengan demikian hipotesis dinyatakan diterima yang berbunyi “ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Pematang Siawang” Bahwa terdapat perbedaan antara tingkat komunikasi personal pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Berdasarkan simpulan di atas saran yang dapat peneliti berikan untuk meningkatkan pemahaman tentang komunikasi interpersonal antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Memanfaatkan bimbingan kelompok dengan teknik

simulation games dalam menghadapi suatu masalah pribadi, sosial, belajar maupun kair sehingga layanan bimbingan kelompok dapat menyelesaikan tujuan dengan kemampuan yang dimilikinya terutama untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

2. Bagi Guru Pembimbing

Guru pembimbing diharapkan dapat memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games*, untuk membantu permasalahan yang dihadapi siswa khususnya komunikasi interpersonal.

3. Bagi Peneliti Lain

Perlunya memberikan layanan bimbingan kelompok untuk membantu siswa mengentaskan masalahnya sesuai dengan kebutuhan siswa. Serta dapat memperdalam pengetahuan dan mengembangkan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* ataupun dengan menggunakan teknik yang lainnya.

G. DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, Anita Dewi, dkk. 2013. *Model Layanan BK Kelompok Teknik Permainan (Games) untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa*. *Jurnal Bimbingan Konseling*. Vol. 2, No. 1. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Astuti%2C+Anita+Wahyu%2C+Dkk.+2013.+Model+Layanan+BK+Kelompok+Teknik+Permainan+%28Games%29+untuk+Meningkatkan+Keterampilan+Komunikasi+Interpersonal+Siswa.+Jurnal+Bimbingan+Konseling.+Vol.+2,+No.+1.&btnG= (diakses 1 maret 2019).
- Damayanti, Nidya. 2012. *Buku Pintar Panduan Bimbingan Konseling*. Yogyakarta : Araska.
- Hidayati, Novi Wahyu. 2016. *Hubungan Harga Diri dan Konformitas teman Sebaya dengan Kenakalan Remaja*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*. Vol. 1, No. 2. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=HUBUNGAN+HARGA+DIRI+DAN+KONFORMITAS+TEMAN+SEBAYA+DENGAN+KENAKALAN+REMAJA&btnG= (diakses 5 Maret 2019).
- Lestari, Farikha W. 2015. *Kemampuan Komunikasi Interpersonal Remaja*. Semarang : IISN Vol 2, No 2. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/EMPATI/article/view/2278/1772>

- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Rakhmawati, Dini. 2011. *Pengembangan Model BimbinganKelompok Berbasis Jenis Kelamin Untuk Meningkatkan Sikap Positif terhadap Perilaku Seksual Beresiko Pada Remaja*. Semarang https://www.academia.edu/35306547/PENGEMBANGAN_MODEL_BIMBINGAN_KELOMPOK_BERBASIS_JENIS_KELAMIN_UNTUK_MENINGKATKAN_SIKAP_POSITIF_TERHADAP_PERILAKU_SEKSUAL_BERISIKO_PADA_REMAJA_Studi_Pengembangan_Model_Bimbingan_Kelompok_pada_Siswa_SMP_Negeri_18_Semarang_Tahun_Ajaran_2010_2011
- Romlah, 2001. Tatiek. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Zuhara, Evi. 2015. *Efektifitas Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa*. Bandung : Jurnal Ilmiah Edukasi. Vol.1, No.1. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Zuhara%2C+Evi.+2015.+Efektifitas+Teknik+Sosiodrama+Untuk+Meningkatkan+Komunikasi+Interpersonal+Siswa.+Bandung+%3A+Jurnal+Ilmiah+Edukasi.+Vol.1%2C+No.1+&btnG= (diunduh pada 3 Maret 2019).