

LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK SIMULATION GAME TERHADAP KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA KELAS XI

Rahayu Mubarakah¹, Tri Suyati², Gregorius Rohastono Ajie³

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang.

e-mail: Rahayumubarakah2@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to know the effect of group guidance services through simulation game techniques for the interpersonal communication skills of eleventh grade students of SMK Negeri 11 Semarang. The research was quantitative experiment with true experiment design with one group pre-test and post-test design. The research used 18 student's for experimental group that divided into two groups. The method of data collection used psychological scale, interview and observation. The technique that used in this research was cluster random sampling. The result of this research experimental group pretest score was around (101) and control group (104). The result posttest showed experimental group around (129) and control group (102,4). So there was an increase of experimental group (9,3). Based on the partial hypothesis got the value $t_{count} = 2,274$ and $t_{table} = 2,274$. It consulted with t_{count} significance value 5% means $2,274 > t_{table} = 2,032$. It was concluded that there is the effect of group guidance through simulation game techniques for the interpersonal communication skills of eleventh grade students of SMK Negeri 11 Semarang.

Keywords: Effect in Group Guidance with simulation game techniques, Interpersonal Communication Skill

ABSTRAK

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* terhadap keterampilan komunikasi interpersonal siswakeselas XI SMK NEGERI 11 Semarang. Jenis penelitian adalah eksperimen kuantitatif dengan desain penelitian *true eksperimen design* dengan jenis *One Group Pre-test and Post-test design*. Peneliti menggunakan sebanyak 18 siswa untuk kelompok eksperimen yang dibagikan menjadi 2 kelompok. Metode pengumpulan data menggunakan skala psikologi, wawancara dan observasi. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling*. Hasil penelitian kelompok eksperimen skor *pretest* rata-rata 101 dan kelompok control sebesar 104. Hasil *post-test* menunjukkan rata-rata kelompok eksperimen sebesar 129 dan kelompok control sebesar 102,4. Sehingga terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 9,3 poin. Hasil uji hipotesis diperoleh hasil $t_{hitung} = 2,274$ t_{tabel} sebesar 2,032. Dikonsultasikan dengan t_{tabel} taraf signifikansi 5% berarti $2,274 > t_{tabel} = 2,032$. Disimpulkan bahwa ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* terhadap keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas XI SMK Negeri 11 Semarang.

Kata kunci: Layanan Bimbingan kelompok teknik *simulation game*, keterampilan komunikasi interpersonal

A. PENDAHULUAN

Manusia pada hakekatnya adalah makhluk sosial yang senantiasa berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, sehingga dapat dikatakan bahwa individu mempunyai ketergantungan dan saling membutuhkan satu dengan yang lainnya.

Namun kenyataan yang ada di SMK N 11 Semarang khususnya kelas XI mempunyai permasalahan terhadap keterampilan komunikasi interpersonal. Dapat dibuktikan hasil AKPD (Angket Kebutuhan Peserta Didik) yang peneliti sebar pada tanggal 18 Oktober 2018 hasilnya sebagai berikut, kelas XI (1) untuk yang tidak mengetahui cara berkomunikasi efektif prosentase 1,55% (sedang) dan untuk yang malu bertanya dan menjawab di kelas prosentasenya 2,27% (tinggi). kelas XI (2) untuk prosentase belum mengetahui cara komunikasi efektif 1,98% (sedang) dan untuk malu bertanya dan menjawab di kelas prosentasenya 2,17% (tinggi), untuk kelas XI (3), prosentase 1,57% (sedang) dan untuk malu bertanya dan menjawab di kelas prosentasenya

(1,79) (sedang). Untuk kelas XI (4) prosentase untuk belum mengetahui cara komunikasi efektif prosentasenya 1,24% (sedang) dan untuk prosentase malu dan takut saat bertanya dan menjawab di kelas 2,48% (tinggi), dan untuk kelas XI (5) prosentase untuk yang tidak mengetahui cara berkomunikasi efektif prosentase 1,92% (sedang), dan untuk prosentase merasa takut saat menjawab dan bertanya dikelas prosentasenya 2,67% (tinggi).

Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara pada tanggal 22 November 2019 dengan beberapa siswakesel XI SMK N 11 Semarang hasilnya dari 5 siswa menyatakan 2 siswa menyatakan percayadiri saat berpendapat dikelas tetapi hanya pada pelajaran tertentu, dan 3 siswa menyatakan takut dan malu saat berpendapat di kelas, dan 5 siswa siswa menyatakan sering berkomunikasi tidak sopan dengan temannya seperti memanggil temannya dengan nama orang tuanya. Peneliti juga melakukan observasi pada tanggal 22 November 2018 pada kelas XI DG 4, dan kelas XI DG 5, hasilnya dari 72 siswa, 36 siswa yang

belum mampu berkomunikasi dengan baik antar siswa, dan 10 siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik dengan guru, serta 10 siswa yang berkomunikasi tanpa memikirkan perasaan temannya dan 6 siswa masih malu ketika disuruh berbicara di depan kelas dan 12 siswa memanggil temannya dengan nama orang tuannya.

Menurut Zuhara (2015: 82) akibat jika tidak mampu melakukan komunikasi interpersonal, siswa cenderung menarik diri dan melakukan tindakan agresi, sulit menyesuaikan diri, mudah marah, cenderung memaksa kehendak, egois, dan ingin menang sendiri, sehingga mudah terlibat perselisihan.

Melalui bimbingan kelompok ini dimungkinkan akan dapat membantu masalah siswa berkaitan dengan komunikasi interpersonal yang kurang.

Menurut Yohardini dkk (2017: 37), bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik simulasi *game* 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 aturan-aturan sosial.

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Simulation game* diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap keterampilan berkomunikasi interpersonal peserta didik SMK Negeri 11 Semarang, agar peserta didik dapat mempunyai keterampilan berkomunikasi interpersonal. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang "Pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Simulation Game* terhadap keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas XI SMK NEGRI 11 Semarang".

B. LANDASAN TEORI

Menurut Suranto (2011: 5) menjelaskan bahwa Keterampilan Komunikasi Interpersonal adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan antara pengirim pesan (*sender*) dengan penerima (*receiver*) baik secara langsung maupun tidak langsung.

Ciri-ciri komunikasi interpersonal menurut Supratiknya (2000: 14-69),

- a) Pembukaan diri (*Self-Disclosure*)
- b) Membangun kepercayaan

c) Mengungkapkan perasaan

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 11 Semarang pada kelas XI. Waktu pelaksanaan mulai bulan Maret 2019 sampai dengan April 2019

Berikut jadwal penelitian :

Tabel 1
Jadwal penelitian

No	Tanggal	UraianKegiatan
1	4 Maret 2019	<i>Try Out</i>
2	1 April 2019	<i>Pre-test</i>
3	22 Maret 2019	<i>Treatment ke-1</i> (kelompok 1) <i>Treatment ke-1</i> (kelompok 2)
4	1 April 2019	<i>Treatment ke-2</i> (kelompok 1) <i>Treatment ke-2</i> (kelompok 2)
5	4 April 2019	<i>Treatment ke-3</i> (kelompok 1) <i>Treatment ke-3</i> (kelompok 2)
6	8 April 2019	<i>Treatment ke-4</i> (kelompok 1) <i>Treatment ke-4</i>

No	Tanggal	UraianKegiatan
		(kelompok 2)
7	11 April 2019	<i>Treatment ke-5</i> (kelompok 1) <i>Treatment ke-5</i> (kelompok 2)
8	16 April 2019	<i>Post-test</i>

Dalam penelitian ini proses eksperimen 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 Eksperimen
 - a. Peneliti melaksanakan *tryout* skala komunikasi inter personal yang berjumlah 32 siswa untuk menguji validitas dan reliabilitas.
 - b. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *Cluster Random*, dengan cara acak mengambil 18 siswa untuk kelompok eksperimen yang di bagi menjadi 2 kelompok.

- c. Peneliti melaksanakan *pre-test* dengan menyebarkan skala komunikasi interpersonal yang berjumlah 36 siswa.
2. Pelaksanaan
- a. Setelah ditetapkan kelompok tersebut, maka kelompok control tidak diberikan layanan bimbingan kelompok. Sedangkan kelompok
- b. Eksperimen diberikan tindakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* oleh peneliti.
- c. Dilaksanakan *treatment* terhadap kelompok eksperimen sebanyak 5 kali kurang lebih selama dua bulan, sedangkan kelompok control tidak diberikan layanan.
3. Akhir Eksperimen
- a. Setelah mendapatkan perlakuan, maka pada kelompok eksperimen dan kelompok control diberikan test bersamaan (*post-test*).
- b. Peneliti melakukan analisis menggunakan *uji-t* untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game*.

D. HASIL PENELITIAN

Data deskripsi pretes dan posttest kelompok eksperimen dengan rentang interval, sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Rentang kelas interval} &= \\ & \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{jumlah interval}} \\ &= \frac{(36 \times 4) - (36 \times 1)}{4} \\ &= \frac{144 - 36}{4} \\ &= 27 \end{aligned}$$

Tabel 2

Kategori interval

Interval	Kategori
117-144	Sangat Sesuai
90-116	Sesuai
63-89	Tidak Sesuai
36-62	Sangat Tidak Sesuai

e

rikut perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen

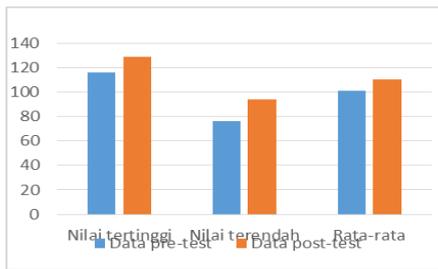
Tabel 3

Perbandingan Hasil Data *pre-test* dan Data *post-test* kelompok eksperimen

Keterangan <i>pre-test post-test</i>	Data <i>pre-test</i>	Data <i>post-test</i>

Skortertinggi	116	129
Skorterendah	76	94
Rata-rata	101	110,3

Gambar 1
Grafik Perbandingan Hasil Data
Pre-test dan Data post-test
Kelompok eksperimen



No (subjek)	X ₁ (eksperimen)	X ₂ (kontrol)	X ₁ ²	X ₂ ²
8	113	104	12769	10816
9	94	105	8836	11025
10	105	100	11025	10000
11	94	107	8836	11449
12	104	110	10816	12100
13	108	103	11664	10609
14	129	101	16641	10201
15	119	110	14161	12100
16	108	94	11664	8836
17	122	98	14884	9604
18	117	110	13689	12100
Jumlah	1986	1881	220450	197243
Kode	$\sum X_{12}$	$\sum X_{22}$	$\sum X_{12}^2$	$\sum X_{22}^2$

No (subjek)	X ₁ (eksperimen)	X ₂ (kontrol)	X ₁ ²	X ₂ ²
1	103	100	10609	10000
2	111	96	12321	9216
3	117	117	13689	13689
4	110	116	12100	13456
5	109	105	11881	11025
6	112	104	12544	10816
7	111	101	12321	10201

Adapun perhitungan untuk uji hipotesis data hasil *post-test* sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \sum X_1^2 &= \sum x_1^2 - \frac{(\sum x_1)^2}{N_1} \\ &= 220450 - \frac{(1986)^2}{18} \\ &= 220450 - \frac{3944.194}{18} \\ &= 220450 - 219121,8 \\ &= 1328,2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sum X_2^2 &= \sum x_2^2 - \frac{(\sum x_2)^2}{N_2} \\ &= 197243 - \frac{(1881)^2}{18} \\ &= 197243 - \frac{3538161}{18} \\ &= 197243 - 196564,5 \\ &= 678,5 \end{aligned}$$

$$X_1 = \frac{\sum X_1}{N_1} = \frac{1986}{18} = 110,3$$

$$X_2 = \frac{\sum X_2}{N_2} = \frac{1881}{18} = 104,5$$

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

$$t = \frac{110,3 - 104,5}{\sqrt{\frac{1328,2 + 678,5}{18(18-1)}}$$

$$t = \frac{5,8}{\sqrt{\frac{2006,5}{306}}}$$

$$t = \frac{5,8}{\sqrt{6,55}} = \frac{5,8}{2,55}$$

$$t = 2,274$$

Berdasarkan perhitungan *uji-t* dari data hasil *post-test* diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 2,274 sementara t_{tabel} dengan db $(n_1+n_2) - 2 = (18+18) - 2 =$

34 dengan taraf signifikansi 5% (0.05) sebesar 2.032 Karena jumlah $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hipotesisnya (H_a) berbunyi “ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* terhadap keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas XI SMK N 11 Semarang” diterima. Sedangkan hipotesis nihil (H_0) yang berbunyi “tidak ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* terhadap keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas XI SMK N 11 Semarang” ditolak pada taraf signifikansi 5%.

Dari penjelasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* terhadap keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas XI SMK N 11 Semarang karena memiliki perbedaan yang signifikan dilihat dari hasil perhitungan uji t.

E. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh hasil $t_{hitung} = 2,274$

Selanjutnya dikonsultasikan dengan t_{tabel} taraf signifikansi 5% (0.05) yaitu 1,690. Hal tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,274 > t_{tabel} = 2,032$. Atas dasar perhitungan tersebut maka hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi "ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* terhadap keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas XI SMK N 11 Semarang" diterima kebenarannya pada taraf signifikansi 5%.

Serta Berdasarkan perbandingan hasil data pre-test dan post-test kelompok eksperimen sebelum diberikan treatment dan setelah diberikan treatment menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* dari skala keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas XI SMK Negeri 11 Semarang terlihat bahwa ada perubahan keterampilan komunikasi interpersonal siswa pada kelompok eksperimen setelah diberikan treatment menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* terlihat dari hasil data pre-test dan hasil data post-test memperoleh skor meningkat dari

skor tertinggi 116 menjadi 129 dan skor terendah 76 menjadi 94, rata-rata hasil pre-test dan post-test memperoleh skor dari 101 menjadi 110,3. Dengan demikian terjadi peningkatan nilai tertinggi 13 poin dan nilai terendah 22 poin, dan terjadi peningkatan rata-rata sebesar 9.3 poin.

Fakta di atas membuktikan bahwa ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* terhadap keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas XI SMK N 11 Semarang.

F. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis dapat menyimpulkan kesimpulan sebagai berikut : dalam hasil uji hipotesis (uji t) diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 2,274 t_{tabel} sebesar 2,032 pada signifikansi 5% berarti $= 2,274 > t_{tabel} = 2,032$. Hal ini berarti ada perbedaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* terhadap keterampilan komunikasi interpersonal dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa, maka hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi "Layanan bimbingan kelompok

dengan teknik *simulation game* berpengaruh terhadap keterampilan komunikasi siswa kelas XI SMK Negeri 11 Semarang” dan dapat diterima pada taraf signifikan 5%. Dengan demikian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Siswa seharusnya dapat mengikuti dalam layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

2. Bagi Guru Pembimbing Guru pembimbing diharapkan dapat memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game*, sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

G. DAFTAR RUJUKAN

Muhammad, Ari. 2008. *Komunikasi organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Prayitno dan Amti Erman. 2013.

Dasar-dasar bimbingan dan konseling. Jakarta: Rineka Cipta.

komunikasi. Bandung : PT Remaja rosdakarya.

Supratiknya, A. 2000. *Komunikasi antar pribadi tindiuan psikologis*. Yogyakarta: kanisius (Anggota IKAPI).

Walgito, Bimo. 2010. *Psikologi kelompok*. Yogyakarta: C.V Andi offset.

Yohardini, Gabby. Dkk. 2017.

“Efektifitas bimbingan kelompok dengan teknik simulasi *game* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa AL-Rifa’ie Gondang legi”. Vol. 2 No. 2. hlm. 36 - 43.

<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JKI>. diunduh pada tanggal 21 oktober 2018.

Zuhara, Evi. 2015. “Efektivitas Teknik Sosio drama untuk Meningkatkan komunikasi interpersonal siswa”. Vol.1 No.1.<http://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/319>.

Diunduh pada tanggal 25 April 2019.