

UPAYA MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN SIMULASI

Ayu Fitria Ningsih¹⁾, Kamaruzzaman²⁾, dan Riki Maulana³⁾

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial

Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia Pontianak

e-mail: ayufitrianingsih850@email.com¹⁾, oranecorby@email.com²⁾,

rikimaulana556@gmail.com³⁾

Abstrak

Penelitian ini dilakukan pada siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi pada siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian *action research* dengan bentuk penelitian tindakan bimbingan dan konseling. Teknik pengumpul data yang digunakan adalah teknik observasi langsung dan teknik komunikasi langsung dengan alat pengumpul data berupa pedoman observasi, dan skala psikologi. Subjek penelitian ini adalah semua 8 orang siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap terutama pada kelas X IPA 1 telah dilaksanakan dan berhasil dengan baik

Kata Kunci: Komunikasi Interpersonal, Bimbingan Kelompok, Permainan Simulasi

Abstract

This research was conducted on students of State Senior High School 2 Sungai Kakap for the 2022/2023 Academic Year. This study aims to improve students' interpersonal communication through group guidance services using simulation game techniques for students of State Senior High School 2 Sungai Kakap. The method used in this research is the action research method with the form of guidance and counseling action research. The data collection technique used was direct observation techniques and direct communication techniques with data collection tools in the form of observation guidelines and a psychological scale. The subjects of this study were all 8 students. The results of this study indicate that group guidance services using simulation game techniques to improve interpersonal communication of class X students at SMA 2 Sungai Kakap, especially in class X IPA 1, have been implemented and succeeded well.

Keywords: Interpersonal communication, group guidance, simulation game

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak pernah lepas dari jalinan relasi interpersonal, di mana manusia akan selalu berhubungan dengan orang lain. Bahkan setiap hari sebagian besar waktu digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Komunikasi interpersonal terjadi dalam masyarakat mulai dari

lingkungan keluarga sebagai lingkungan yang paling kecil, sampai pada lingkungan masyarakat luas, salah satunya adalah kelompok remaja. Komunikasi ditujukan untuk menumbuhkan hubungan sosial yang baik dengan orang lain. Maka dari itu, komunikasi interpersonal sangat dibutuhkan manusia dalam mempertahankan kelangsungan hidupnya,

sebab dalam komunikasi ini manusia diharapkan mampu mengekspresikan kehangatan, keterbukaan, kerjasama dan dukungan dari pihak yang diajak berkomunikasi.

Menurut Arni Muhammad (Suranto, 2011:4) mengatakan komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi di antara seseorang dengan paling kurang seorang lainnya atau biasanya di antara dua orang yang dapat langsung diketahui balikkannya (komunikasi langsung). Sedangkan Menurut Suranto (2011:5) mengatakan komunikasi interpersonal pada hakikatnya adalah suatu proses. Kata lain dari proses, ada yang menyebutkan sebagai sebuah transaksi dan interaksi. Interaksi mengenai apa? Mengenai gagasan, ide, pesan, symbol, informasi atau message. Sedangkan istilah interaksi mengesankan adanya suatu tindakan yang berbalasan. Dengan kata lain suatu proses hubungan yang saling pengaruh mempengaruhi.

Sedangkan menurut Mukarom (2020:70) komunikasi interpersonal/antarpersonal merupakan komunikasi dari mulut ke mulut yang terjadi dalam interaksi tatap muka antara beberapa pribadi. Komunikasi interpersonal/antarpersonal dianggap paling efektif dalam hal upaya mengubah sikap, perilaku, atau pendapat seseorang, karena sifatnya dialogis, berupa percakapan.

Siswa di Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan siswa yang mengalami masa peralihan dari masa anak-anak ke masa remaja. Perubahan yang terjadi pada masa ini akan mempengaruhi kehidupan siswa dalam berkomunikasi khususnya dalam proses belajar mengajar, karena siswa selalu dihadapkan pada kegiatan berkomunikasi. Namun pada kenyataannya kemampuan berkomunikasi siswa belum bisa dikatakan maksimal.

Kenyataan di lapangan, masih banyak siswa yang kurang mampu mengekspresikan diri lewat kegiatan berkomunikasi. Komunikasi interpersonal

siswa berkaitan dengan peningkatan pergaulan di lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah. Bagi siswa yang terpenting adalah menjadikan komunikasi sebagai sarana untuk bergaul dengan teman sebaya. Siswa yang kurang mampu mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal berakibat siswa sulit memulai interaksi dan penyesuaian diri dengan lingkungan.

Rendahnya kemampuan komunikasi interpersonal banyak dialami oleh siswa-siswi di setiap sekolah. Hal ini juga dialami oleh siswa-siswi di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap terutama pada siswa kelas X IPA 1. Berdasarkan pengamatan awal melalui observasi dan wawancara, permasalahan di lapangan dapat di jumpai bahwasannya banyak siswa kurang sopan terhadap lawan bicaranya baik kepada guru maupun sesama siswa, kurang siap dalam berbicara dengan orang lain, siswa sulit untuk bergaul dan menutup diri, siswa kurang dalam mengutarakan pujian atau penghargaan, pendapat kepada komunikan, sering memotong pembicaraan orang lain yang belum selesai bicara, kurang memiliki kepedulian terhadap apa yang dikerjakan oleh teman-temannya, kurang berempati terhadap permasalahan orang lain.

Di samping itu masih ada siswa yang beranggapan bahwa guru bimbingan dan konseling itu merupakan sosok yang menakutkan, selalu memanggil anak yang bermasalah, anak yang nakal sehingga ketika siswa dipanggil untuk mengikuti bimbingan kelompok, mereka sudah memiliki rasa takut dan cemas. Hal ini membuat siswa kurang terbuka dalam menyampaikan masalah yang dihadapi, siswa juga takut dan cemas kepada guru bimbingan konseling ketika mengikuti layanan bimbingan kelompok. Oleh karena itu dalam pemecahan masalah yang dialami siswa kurang maksimal.

Permasalahan tersebut tidak akan terjadi jika guru bimbingan konseling bisa memberikan layanan bimbingan konseling

yang salah satunya dengan layanan bimbingan kelompok. Guru bimbingan konseling bisa memberikan layanan bimbingan kelompok dengan menerapkan permainan kelompok yang bisa memaksimalkan dalam pemecahan masalah siswa, serta dapat meningkatkan minat siswa mengikuti bimbingan kelompok tersebut tanpa ada rasa takut, cemas dan tidak terbuka.

Berdasarkan uraian di atas perlu menjadi perhatian dan solusi agar kemampuan komunikasi interpersonal siswa muncul dalam komunikasi sehari-harinya. Maka program bimbingan dan konseling di sekolah di maksudkan untuk membantu siswa agar dapat berkembang secara optimal sesuai kemampuan, minat, dan bakat siswa yang dimiliki masing-masing. Menurut Prayitno (Kamaruzzaman, 2016:56) “Layanan bimbingan dan kelompok dibagi menjadi beberapa layanan, yaitu : Layanan informasi, layanan orientasi, layanan penempatan dan penyaluran, layanan penguasaan konten, layanan konseling perorangan, layanan bimbingan kelompok, layanan konseling kelompok, layanan konsultasi, dan layanan mediasi.

Untuk membantu meningkatkan kemampuan interpersonal siswa, dapat dilakukan melalui layanan bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan dan konseling yang bisa diberikan untuk siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap tersebut adalah layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan simulasi yang bersifat kelompok. Layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan yang membantu siswa dalam mengatasi masalah yang dilaksanakan dengan cara memanfaatkan dinamika kelompok.

Menurut Romlah (2001:3) menyatakan bahwa “Layanan Bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang diberikan pada individu dalam situasi kelompok”. Sedangkan menurut Kamaruzzaman (2016:68)

menyatakan “Bimbingan kelompok menghendaki siswa melakukan komunikasi timbal balik dengan teman-temannya, melakukan hubungan interpersonal satu sama lain dan bergaul melalui kegiatan-kegiatan yang bermanfaat bagi peningkatan pembinaan bagi pribadi masing-masing”.

Tujuan umum dalam bimbingan kelompok adalah berkembangnya kemampuan bersosialisasi siswa, khususnya kemampuan komunikasi peserta didik/siswa. Dalam kaitan ini, tidak dapat dipungkiri bahwa sering menjadi kenyataan bahwa kemampuan bersosialisasi atau berkomunikasi sering terganggu oleh perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang tidak efektif.

Dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa, bisa menggunakan teknik permainan simulasi. Permainan simulasi ini dibuat untuk tujuan-tujuan tertentu misalnya untuk membantu siswa mempelajari pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan aturan-aturan sosial (Romlah, 2006:23). Kondisi ini selaras dengan tujuan bimbingan kelompok untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa terutama komunikasinya dengan orang lain.

Permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok diupayakan sebagai teknik untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik, karena dengan permainan simulasi siswa dapat belajar sesuatu tanpa mempeljarinya yang dilakukan melalui bermain peran dan diskusi kelompok, untuk mencontohkan atau menirukan sesuatu situasi sebenarnya yang terjadi dalam kehidupan nyata dengan tujuan menjalankan latihan untuk menyelesaikan masalah tertentu (Rahayu, 2017).

Bimbingan kelompok dengan menggunakan 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 adalah untuk mengembangkan aspek sosial anak.

Teknik permainan simulasi merupakan teknik yang menggabungkan antara dua teknik, yaitu bermain peran dan teknik diskusi. Permainan simulasi ini pada dasarnya hampir sama dengan permainan peranan, tetapi dalam permainan simulasi terkadang pemainnya menghalangi pemain lainnya dan 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 adalah untuk mengembangkan aspek sosial anak.

Melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonalnya dalam berhubungan dengan orang lain. Permainan simulasi dipergunakan sebagai salah satu teknik untuk memecahkan masalah masalah sosial dengan melalui kegiatan bermain, berperan dan berdiskusi. Di dalam permainan simulasi ini seseorang siswa akan memainkan suatu permainan tertentu dari situasi masalah sosial. Melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *action research*. *Action research* atau penelitian tindakan menurut Hidayat dan Badrujaman (2012:156) “Penelitian tindakan (*action research*) adalah salah

satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah”. Sedangkan menurut Mertler (Hidayat dan Badrujaman, 2012:12) adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari suatu masalah, mencari solusi, serta melakukan perbaikan atas suatu program sekolah atau kelas yang khusus. Kemmis dan McTaggart menjelaskan bahwa penelitian tindakan pada hakikatnya berupa kajian kegiatan yang terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat langkah tersebut dipandang sebagai satu siklus.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan (*action research*) adalah salah satu strategi yang dilakukan oleh peneliti sebagai suatu upaya tindakan yang nyata dalam memecahkan masalah atau perbaikan atas suatu kelas yang khusus untuk meningkatkan aktualisasi diri siswa dengan berupa kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Jadi metode *action research* dalam penelitian ini adalah suatu metode untuk memperoleh gambaran dan upaya tindakan yang nyata mengenai komunikasi interpersonal pada siswa kelas X IPA 1 Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap.

Bentuk penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). Menurut Imam Tadjri (2012:7) mengatakan, PTBK merupakan penelitian kolaboratif yaitu suatu penelitian kerjasama antara konselor dengan teman sejawatnya dimana mereka bekerja. Teman sejawat bisa teman seprofesi (sesama konselor), guru bidang studi atau pemimpin terkait. Sedangkan menurut Hidayat dan Budrujaman (2012:12) mengatakan penelitian tindakan bimbingan dan konseling adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari suatu masalah, mencari solusi, serta melakukan

perbaikan atas suatu program sekolah atau kelas yang khusus.

Kemmis dan McTaggart (Hidayat dan Badrujaman, 2012:12): “Penelitian tindakan pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus penelitian Tindakan. Dengan demikian pengertian siklus pada penelitian Tindakan adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam melakukan tindakan atau kegiatan layanan bimbingan dan konseling. Layanan diberikan kepada sekelompok individu atau perorangan melalui prosedur penelitian yang memanfaatkan siklus atau suatu perputaran perangkat-perangkat dari empat komponen, yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang bertujuan untuk mendeckeksi, mengkaji, menganalisis, memperbaiki, dan memecahkan suatu masalah.

Subjek penelitian merupakan siswa yang menjadi perhatian utama dalam penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa Kelas X IPA 1 di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap yang berjumlah 32 orang siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan yang akan diberikan skala psikologis komunikasi interpersonal tentang komunikasi interpersonal. Dari 32 siswa tersebut akan di pilih beberapa siswa yang memiliki hasil terendah dari skor pengisian skala psikologis yaitu terdapat 8 siswa terdiri 5 siswa perempuan dan 3 siswa laki-laki yang kurang dalam komunikasi interpersonal.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap pada kelas X IPA 1 baik di saat jam pelajaran maupun saat jam istirahat. Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap adalah salah satu sekolah negeri yang beralamat di Jalan Daeng Hasyim, Desa Jeruju Besar, Kec. Sungai Kakap, Kab. Kubu raya, terletak berdekatan rumah warga dan kebun kelapa yang berada di pinggir jalan raya namun sedikit masuk kedalam. Teknik analisis data yang digunakan yaitu: skala psikologi dan data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dan wawancara berupa data kualitatif.

Data kualitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan narasi deskriptif dan di interpretasikan secara rasional, Data yang dianalisis yaitu komponen pelaksanaan kegiatan yang terdiri dari komponen-komponen yaitu:

- a. Tahap pembentukan (proses pemasukan diri peserta kedalam kelompok).
- b. Tahap peralihan (proses pematapan kesiapan anggota kelompok untuk mengikuti kegiatan).
- c. Tahap kegiatan (tahap dimana tumbuhnya dinamika dalam kelompok)
- d. Tahap pengakhiran (tahap yang di mana adanya kesan mendalam bagi peserta kelompok setelah mengikuti kegiatan).

Analisis data hasil observasi berupa data cek (check list), penataan data dilakukan dengan menggunakan sebuah daftar yang memuat nama observeri disertai jenis gejala yang diamati. Hasil observasi akan dianalisis secara rasional guna melihat pelaksanaan layanan bimbingan kelompok untuk mengembangkan komunikasi interpersonal siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap. Setelah data dianalisis, guru bimbingan dan konseling bersama peneliti mengadakan diskusi untuk memastikan membuat perencanaan selanjutnya terhadap tindakan yang dilakukan atau menghentikan tindakan jika dianggap sudah berhasil.

Hasil analisis skala psikologi digunakan untuk menganalisis data penelitian ini akan menggunakan rumus persentase (Hidayat dan Badrujaman, 2012:45) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

f = Jumlah Skor Aktual

N = Jumlah Skor Maksimal Ideal

2	Empati	74	144	51%	Cukup
3	Sikap Dukung	60	120	50%	Cukup
4	Sikap Positif	75	144	52%	Cukup
5	Kesetaraan	72	144	50%	Cukup
Jumlah persentase keseluruhan		351	696	50%	Cukup

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Gambaran komunikasi interpersonal sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi

Untuk mengetahui kondisi awal kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X di SMA Negeri 2 Sungai Kakap terlebih dahulu peneliti memberikan pretest berupa skala komunikasi interpersonal untuk mengetahui kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Skala psikologi tersebut diberikan kepada kelas X IPA 1 yang terdiri dari 32 orang siswa. dari hasil pembagian pretest tersebut didapat 8 orang siswa yang masuk kategori rendah.

Hasil penyebaran skala psikologi secara keseluruhan tentang komunikasi interpersonal siswa sebelum diberikan tindakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1

Kondisi awal Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Sebelum Mengikuti Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik

No	Aspek Variabel	Skor Aktual	Skor Ideal	Persentase %	Kategori
1	Keterbukaan	70	144	49%	Cukup

Tabel 1 di atas merupakan data hasil skala psikologi dari 32 orang siswa yang dipilih menjadi 8 orang untuk dijadikan anggota dalam bimbingan kelompok dengan kriteria skor paling terendah yang berdasarkan hasil observasi awal, yang terdapat banyak siswa kurang sopan terhadap lawan bicaranya baik kepada guru maupun sesama siswa, kurang siap dalam berbicara dengan orang lain, siswa sulit untuk bergaul dan menutup diri, siswa kurang dalam mengutarakan pujian atau penghargaan, pendapat kepada komunikan, sering memotong pembicaraan orang lain yang belum selesai bicara, kurang memiliki kepedulian terhadap apa yang dikerjakan oleh teman-temannya, kurang berempati terhadap permasalahan orang lain.

Berdasarkan hasil skala psikologi tentang komunikasi interpersonal siswa secara umum dari 8 orang siswa kelas X MIA Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap memperoleh persentase secara umum 50% dengan kategori "cukup". Dari hasil ini dapat didesripsikan bahwa komunikasi interpersonal siswa masih belum maksimal, siswa belum mampu menunjukkan komunikasi interpersonal dengan baik, dari hasil ini juga menjadi landasan bagi peneliti untuk memberikan tindakan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.

Pelaksanaan Tindakan

Siklus 1

Pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi akan diberikan kepada siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap. Pada siklus I ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Rabu, 5 Oktober 2022 dan hari Rabu, 12 Oktober 2022. Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran skala psikologi pada siklus I diperoleh nilai rata-rata dengan presentase 67% untuk semua kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan kategori cukup. Pemimpin kelompok semakin berusaha memperbaiki kualitas layanannya melalui beberapa aktivitas dan semangat yang diberikan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Dengan memberikan materi berdasarkan aspek-aspek komunikasi interpersonal.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I kegiatan layanan bimbingan kelompok yang diuraikan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa masih diperlukan untuk dilanjutkan ke siklus berikutnya, karena berdasarkan lingkup masih terdapat anggota kelompok yang masih ragu, bingung, dan terlihat kesulitan-kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan dinamika kelompok.

Dari hasil refleksi tersebut menjadi acuan bagi pemimpin kelompok untuk melaksanakan perbaikan-perbaikan dalam tindakan selanjutnya. Sebelum siklus ke II dilakukan terlebih dahulu pemimpin kelompok mendiskusikan kembali kepada kolaborator atau guru bimbingan dan konseling.

Siklus II

Setelah pelaksanaan tindakan siklus II peneliti kembali melakukan penyebaran skala psikologi untuk mengetahui peningkatan komunikasi interpersonal siswa. Berdasarkan kegiatan layanan

bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi di atas yang telah dilaksanakan, dapat peneliti ambil kesimpulan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan permainan simulasi sudah bisa berjalan dengan baik dan sudah mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan harapan peneliti.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus ke II semua pelaksanaan tindakan baik itu pertemuan pertama maupun pertemuan kedua mengalami kenaikan, diperoleh nilai rata-rata hasil dari observasi dengan presentase 80% kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dengan kategori baik.

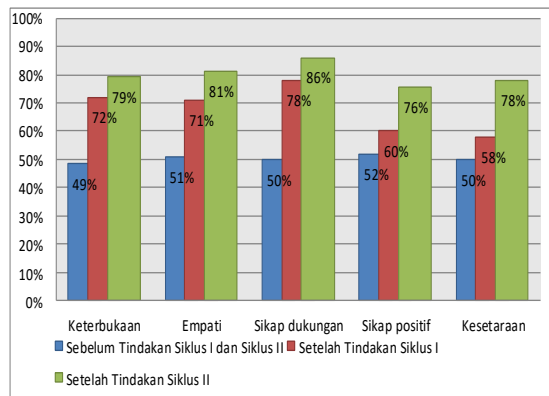
Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan yang dilaksanakan oleh peneliti sudah berjalan dengan baik. Hal ini tampak pada aktivitas-aktivitas kegiatan yang dilakukan semua anggota kelompok yang cukup baik dalam melibatkan diri untuk mengemukakan pendapat dan aktif dalam pembahasan masalah yang menjadi materi bahasan. Dari beberapa anggota kelompok sudah menunjukkan semangat dalam mengikuti kegiatan kelompok. Para anggota sudah mulai berani dan percaya diri dalam menyampaikan idenya masing-masing.

Serta dari berdasarkan permasalahan awal mengenai komunikasi interpersonal siswa yang berkaitan aspek-aspek komunikasi interpersonal siswa yaitu siswa sudah dapat terbuka dalam hal kejujuran, terkait masalah yang dialami, terbuka dengan teman maupun dengan guru BK di sekolah, siswa juga sudah bias memiliki sikap empati dengan teman sebayanya seperti menjenguk teman yang sakit, siswa juga bisa menjalin interaksi sesama teman sebayanya dengan baik, serta bisa kerjasama yang baik, dari semua aspek komunikasi interpersonal siswa sudah sangat baik daripada sebelum diberikan tindakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan

simulasi tersebut.

Berikut hasil peningkatan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan Siklus I dan Siklus II:

Grafik 1
Hasil Peningkatan komunikasi interpersonal siswa



Berdasarkan deskripsi hasil skala psikologi di atas, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 sungai Kakap terutama kelas X IPA 1. Berkaitan dengan hal di atas dapat dikatakan bahwa teknik permainan simulasi berhasil meningkatkan komunikasi interpersonal siswa dan bisa dijadikan panduan bagi guru Bimbingan dan Konseling untuk mengatasi permasalahan siswa di sekolah dan dapat juga digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling di sekolah yang lain.

Pembahasan

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi dilakukan secara tatap muka, yang memungkinkan setiap individu mampu memaknai reaksi orang lain secara langsung. Adanya perubahan yang dinamis, menyebabkan siswa sebagai remaja rentan untuk menghadapi permasalahan yang cukup kompleks dengan komunikasi interpersonal yang baik merupakan hal yang terpenting untuk dilakukan. Komunikasi interpersonal disebut juga komunikasi antarpribadi.

Menurut Devito (2011:252) menjelaskan bahwa komunikasi antarpribadi dengan mengamati komponen-komponen utamanya dalam hal ini, penyampaian pesan oleh satu orang dan penerima pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera. Sedangkan Menurut Suranto (2011:5) menjelaskan bahwa Keterampilan Komunikasi Interpersonal adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan antara pengirim pesan (*sender*) dengan penerima (*reciver*) baik secara langsung maupun tidak langsung.

Berdasarkan pada tujuan dari penelitian, maka berikut ini akan dibahas lebih rinci tentang gambaran kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap, sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dan juga perbandingan kemampuan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.

Sebelum peneliti memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi tindakan Siklus I dan Siklus II siswa kelas X IPA 1 di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap memiliki komunikasi Interpersonal yang terbilang rendah yaitu seperti banyak siswa kurang sopan terhadap lawan bicaranya baik kepada guru maupun sesama siswa, kurang siap dalam berbicara dengan orang lain, siswa sulit untuk bergaul dan menutup diri, siswa kurang dalam mengutarakan pujian atau penghargaan, pendapat kepada komunikan, sering memotong pembicaraan orang lain yang belum selesai bicara, kurang memiliki kepedulian terhadap apa yang dikerjakan oleh teman-temannya, kurang berempati terhadap permasalahan orang lain.

Berdasarkan hasil analisis data dan perhitungan analisis deskriptif persentase

diperoleh bahwa kemampuan komunikasi interpersonal siswa dari 8 siswa kelas X IPA 1 Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap sebelum mendapatkan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi rata-rata dengan persentase 50% termasuk dalam kategori “Cukup”. Dan sesudah mendapatkan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi terlihat mengalami peningkatan dengan skor rata-rata persentase 80% dalam kategori “Baik”. Dapat dilihat perbedaan perubahannya dari kriteria Cukup menjadi kriteria baik, yaitu 50%-80% yang artinya mengalami peningkatan sebesar 30%. Jadi kemampuan komunikasi interpersonal siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.

Hal ini ditandai dengan berbagai macam karakteristik siswa yang sudah menunjukkan cara berkomunikasi interpersonal dengan baik seperti kemampuan dalam berbicara, bertanya, membuka diri untuk berkomunikasi, saling menghargai, empati dan menjadi pendengar yang baik ketika orang lain sedang berbicara. Komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi adalah proses pertukaran informasi serta pemindahan pengertian antara dua orang atau lebih di dalam suatu kelompok manusia kecil dengan berbagai efek dan umpan balik.

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi memiliki peran yang sangat penting bagi siswa dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa, seperti dapat memberikan perubahan perilaku pada siswa dari yang tidak baik menjadi baik. Berdasarkan hasil observasi oleh guru Bimbingan dan Konseling pada pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dan berdasarkan hasil skala psikologi setelah pelaksanaan tindakan Siklus I dan Siklus II, didapati peningkatan komunikasi interpersonal siswa pada setiap aspek penelitian.

Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Maylia Resti, 2020) yang berjudul Efektivitas Teknik Permainan Simulasi dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pasir Penyus Kabupaten Indragiri Hulu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi skor yang diperoleh di kelas eksperimen sebesar 523 dengan rata-rata 65,38 dan skor di kelas kontrol sebesar 568 dengan rata-rata 71 dan setelah dilakukan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi skor di kelas eksperimen berubah menjadi 1253 dengan rata-rata 156,63 dan skor di kelas kontrol sebesar 876 dengan rata-rata 109,5. Sehingga dari hasil penelitian dapat dikatakan bahwa teknik permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa di sekolah dengan pengaruh 85% dan termasuk kategori sangat efektif.

Penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi sudah dilakukan secara maksimal, meskipun pada awal pertemuan terdapat beberapa kendala terkait proses komunikasi interpersonal yang dilakukan saat pemberian layanan bimbingan kelompok. Proses komunikasi adalah kemampuan dan kemauan untuk mampu memahami isi atau pesan komunikasi dan bukan saja melihat siapa yang berbicara sebagai komunikator. Artinya secara bergantian harus belajar menjadi komunikator yang baik dan di lain waktu harus belajar menjadi komunikan yang baik pula. Hal ini akan efektif untuk berinteraksi baik saat melakukan bimbingan dan konseling, serta mempunyai kekuatan dalam sebuah permainan ketika menguasai kemampuan dalam komunikasi.

Ketidakmampuan individu dalam menempatkan diri (sebagai komunikator-

komunikasikan) akan menyebabkan bias-bias dalam berkomunikasi. Penelitian ini menggunakan skala psikologi komunikasi interpersonal siswa dengan teman sebaya yang diberikan untuk siswa kelas X IPA 1 Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Dengan melihat dari hasil skala psikologi yang sudah diberikan saat sebelum dan sesudah diberikan tindakan maka terdapat peningkatan komunikasi interpersonal siswa dengan teman sebaya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan pada siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap dapat peneliti simpulkan hasil penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Gambaran awal komunikasi interpersonal siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap, sebelum dilakukan pemberian tindakan layanan bimbingan kelompok pada Siklus I dan Siklus II. Komunikasi Interpersonal siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap terutama siswa kelas X IPA 1 masih tergolong rendah. Gambaran awal berkenaan komunikasi interpersonal siswa diperoleh berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK serta penyebaran skala psikologi yang dimana memperoleh hasil yang menunjukkan rendahnya komunikasi interpersonal siswa.
2. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap dilakukan dalam empat tahap yaitu (1) tahap pembentukan, (2) tahap peralihan, (3) tahap kegiatan yang dilaksanakan peneliti adalah teknik permainan simulasi, dan (4) tahap pengakhiran dilaksanakan dengan baik. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan melalui dua siklus penelitian yang terdiri dari empat kali tindakan atau pertemuan.

3. Terdapat peningkatan komunikasi interpersonal siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap setelah diberikan tindakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi. Berikut Hasil skala psikologi sebelum tindakan Siklus I dan Siklus II yaitu 50% dengan kategori "Cukup", hasil skala psikologi setelah pelaksanaan tindakan Siklus I memperoleh hasil 67% dengan kategori "Cukup", dan setelah pelaksanaan Siklus II memperoleh hasil 80% dengan kategori "Baik", maka kemudian peneliti memutuskan untuk berhenti melakukan tindakan yang diberikan karena telah memperoleh hasil yang sesuai dengan harapan penelitian tindakan

Berdasarkan simpulan hasil penelitian di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Kakap di atas, maka dapat direkomendasikan beberapa saran bagi siswa supaya dapat mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok untuk komunikasi interpersonal siswa. Bagi Guru BK dapat mengembangkan layanan bimbingan kelompok terhadap komunikasi interpersonal siswa. Berdasarkan penelitian tentang meningkatkan komunikasi interpersonal siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi diharapkan peneliti berikutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya serta sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan dunia pendidikan, khususnya bagi pengembangan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dalam komunikasi interpersonal siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dede Rahmat H dan Aip Badrujaman. 2012. *Penelitian Tindakan dalam Bimbingan dan Konseling*. PT. Indeks: Jakarta.
- Imam Tadjri. (2012). *Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling*. Semarang: Widya Karya.
- Kamaruzzaman, 2016. *Bimbingan dan Konseling*. Pustaka rumah Aloy
- Romlah, Tatiek. 2006. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Suranto AW. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Romlah, Tatiek. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang Press
- Resti, M. 2020. *Efektivitas Teknik Permainan Simulasi Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pasir Peny* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Rahayu, M. (2017). *Penerapan Permainan Simulasi sebagai Teknik Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Konflik di SMK Negeri 1 Polewali*. *Jurnal Konseling*, 124–133.