

**PENGARUH TEKNIK PERMAINAN KERJA SAMA DALAM
BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN
KETRAMPILAN KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI**
(Penelitian pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Pujotomo Mertoyudan)

SKRIPSI



Diajukan oleh:
Suryani
13.0301.0006

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH TEKNIK PERMAINAN KERJA SAMA DALAM
BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN
KETRAMPILAN KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI**
(Penelitian pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Pujotomo Mertoyudan)

SKRIPSI



Oleh :

Suryani
13.0301.0006

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH TEKNIK PERMAINAN KERJA SAMA DALAM
BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN
KETRAMPILAN KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI**
(Penelitian pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Pujotomo Mertoyudan)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Suryani
13.0301.0006

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

PERSETUJUAN

**PENGARUH TEKNIK PERMAINAN KERJA SAMA DALAM
BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN
KETRAMPILAN KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI**

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :
Suryani
13.0301.0006

Dosen Pembimbing I

Drs. Tawil, M.Pd, Kons
NIP. 19570108 198103 1 003

Magelang, 17 Februari 2020
Dosen Pembimbing II

Hijrah Eko Putro, M.Pd
NIK. 128406089

PENGESAHAN

PENGARUH TEKNIK PERMAINAN KERJA SAMA DALAM BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN KETRAMPILAN KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI

Oleh:
Suryani
13.0301.0006

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Progam Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:
Hari : Senin
Tanggal : 24 Februari 2020

Tim Penguji Skripsi:

1. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons (Ketua/Anggota)
2. Hijrah Eko Putro, M.Pd. (Sekretaris/Anggota)
3. Drs. Subiyanto, M. Pd. (Anggota)
4. Astiwi Kurniati, M.Psi (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Suryani
N.P.M : 13.0301.0006
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Teknik Permainan Kerjasama Dalam
Bimbingan Konseling Untuk Meningkatkan
Ketrampilan Komunikasi Antar Pribadi

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 14 Februari 2020
Yang Menyatakan



Suryani
13.0301.0006

MOTTO

“Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu sekalian kepada Allah dan katakanlah perkataan yang benar, niscaya Allah memperbaiki amalan-amalanmu dan mengampuni dosa-dosamu. Barangsiapa mentaati Allah dan Rasulnya, maka sesungguhnya ia telah mendapat kemenangan yang besar”

(Q.S Al Ahzab : 70-71)

PERSEMBAHAN

Dengan kehadiran Allah, skripsi ini
saya

persembahkan untuk:

1. Kedua orangtuaku dan kakakku
yang selalu sabar mendoakan.
2. Almamater Program Studi
Bimbingan dan Konseling Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah
Magelang.

**PENGARUH TEKNIK PERMAINAN KERJA SAMA DALAM
BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN
KETRAMPILAN KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI
(Penelitian pada kelas VII SMP Muhammadiyah Pujotomo Mertoyudan)**

Suryani

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok terhadap peningkatan ketrampilan komunikasi antar pribadi siswa. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Pujotomo Tahun Ajaran 2019/2020.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimen dengan model *non equivalent control group design*. Subjek penelitian dipilih secara *total sampling*. Sampel yang diambil sebanyak 16 siswa terdiri dari 8 siswa kelompok kontrol dan 8 siswa kelompok eksperimen. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket komunikasi antar pribadi. Uji validitas instrumen angket komunikasi antar pribadi dengan menggunakan rumus product moment sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus alpha cronbach dengan bantuan spss (*statistical package for the social science*) versi 22. 0 for windows. Teknik analisis data menggunakan analisis parametrik *one way anova*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik permainan kerjasama memiliki pengaruh terhadap peningkatan ketrampilan komunikasi antar pribadi siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan ketrampilan komunikasi antar pribadi siswa antara sebelum dan setelah diberikan tindakan bimbingan kelompok teknik permainan kerjasama. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata angket komunikasi antar pribadi antara kelompok eksperimen sebesar 34,375 dan kelompok kontrol sebesar 8,12. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan kerjasama berpengaruh terhadap peningkatan ketrampilan komunikasi antar pribadi.

***Kata Kunci : Bimbingan Kelompok, komunikasi antar pribadi, Permainan
Kerjasama .***

**PENGARUH TEKNIK PERMAINAN KERJA SAMA DALAM
BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN
KETRAMPILAN KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI
(Penelitian pada kelas VII SMP Muhammadiyah Pujotomo Mertoyudan)**

Suryani

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of cooperative play techniques in group guidance to improve students' interpersonal communication skills. The study was conducted on grade VII students of SMP Muhammadiyah Pujotomo 2019/2020 year academic.

This study uses a quasi-experimental research method with a non equivalent control group design model. The research subjects were selected by total sampling. Samples taken as many as 16 students consisted of 8 students in the control group and 8 students in the experimental group. The data collection method is carried out using an interpersonal communication questionnaire. Test the validity of the interpersonal communication questionnaire instrument by using product moment formula while the reliability test uses the alpha cronbach formula with the help of spss (statistical package for the social science) version 22.0 for windows. Data analysis techniques used one way anova parametric analysis.

The results showed that the collaborative game technique in group guidance has an influence on improving students' interpersonal communication skills. This is evidenced by an increase in students' interpersonal communication skills between before and after being given the guidance action of the cooperative game engineering group. Based on the analysis and discussion, there is a difference in the average score of interpersonal communication questionnaires between the experimental group by 34.375 and the control group by 8.12. The results of the study can be concluded that the use of cooperative game techniques has an influence on improving students' communication skill.

Keyword :group guidance, interpersonal communication skill,cooperative play techniques.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, karena telah diberi kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama Untuk Meningkatkan Ketrampilan Komunikasi Antar Pribadi Siswa (Penelitian pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Pujotomo Mertoyudan)”.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penulisan Skripsi tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang,
2. Dr. Muhammad Japar, M.Si. Kons Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang,
3. Dewi Liana Sari, M.Pd, selaku Kaprodi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang,
4. Drs. Tawil, M.Pd.Kons, Dosen Pembimbing I dan Hijrah Eko Putro, M.Pd, Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan,
5. Novi Nur Yuhanita, M.Psi dan Paramita Nuraini, M.Pd., Kons, Dosen Validasi Instrumen dan Panduan,
6. Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah Pujotomo Mertoyudan.
7. Bapak Hanif Nur Rahman, selaku guru pembimbing kelas VIII-F SMP Negeri 9 Kota Magelang,

8. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang,
9. Saudara-saudaraku Prodi Bimbingan dan Konseling angkatan tahun 2013 yang tidak bisa disebutkan satu persatu,
10. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Magelang, 14 Februari 2020
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Komunikasi Antarpribadi.....	8
1. Pengertian komunikasi antar pribadi	8
2. Tujuan komunikasi antar pribadi.....	9
3. Karakteristik komunikasi antar pribadi.	10
4. Aspek komunikasi antar pribadi.....	14
5. Jenis-jenis hambatan komunikasi interpersonal	17
6. Upaya meningkatkan komunikasi antar pribadi	18
B. Bimbingan Kelompok	19

C.	Teknik Permainan Kerjasama dalam Bimbingan Kelompok.....	35
D.	Pengaruh Teknik Permainan Kerjasama dalam Bimbingan Kelompok terhadap Peningkatan Ketrampilan Komunikasi Antar Pribadi Siswa.....	42
E.	Penelitian Terdahulu	43
F.	Kerangka Berfikir.....	43
	Kerangka Berpikir	44
G.	Hipotesis Penelitian	45
BAB III	METODE PENELITIAN.....	46
A.	Rancangan Penelitian	46
B.	Identifikasi Variabel Penelitian.....	49
C.	Definisi Operasional Variabel.....	49
D.	Subjek Penelitian.....	51
E.	Setting Penelitian	52
F.	Metode Pengumpulan Data	52
G.	Instrumen Penelitian	52
H.	Validitas dan Reliabilitas.....	57
I.	Prosedur Penelitian	62
J.	Teknik Analisis Data.....	64
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
A.	Hasil Penelitian	65
B.	Pembahasan.....	84
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	87
A.	Simpulan	87
B.	Saran.....	88
	DAFTAR PUSTAKA	89
	LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1	Desain Penelitian.....	46
2	Kisi-Kisi Panduaan Bimbingan Kelompok.....	47
3	Penilaian Skor Angket.....	53
4	Kisi-Kisi Angket.....	55
5	Uji Validitas.....	58
6	Item Valid Angket.....	59
7	Uji Reliabilitas.....	62
8	Kategori skor Angket.....	66
9	Hasil Pretest.....	67
10	Pelaksanaan Treatment.....	74
11	Hasil Posttest.....	74
12	Statistik Deskriptif Variabel Penelitian.....	76
13	Peningkatan Skor Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen.....	77
14	Peningkatan Skor Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol.....	79
15	Uji Normalitas.....	81
16	Homogenitas.....	82
17	Hasil Uji One Way Anova.....	83
18	Perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
1	Kerangka Berpikir.....	57
2	Rumus Kategori.....	76
3	Grafik Hasil Pre Test.....	78
4	Grafik Hasil Post Test.....	84
5	Grafik Peningkatan Pre Test dan Post test.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Surat Ijin Penelitian dan Surat Keterangan.....	91
2	Kisi-kisi Angket Percaya Diri.....	94
3	Hasil Try Out Angket Percaya Diri.....	98
4	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	102
5	Daftar Item Skala Valid.....	105
6	Angket Komunikai Antar Pribadi (Try Out)	109
7	Angket Komunikai Antar Pribadi (Pre-test & Post-test)	115
8	Data Pre Test Komunikai Antar Pribadi.....	124
9	Kisi-kisi Panduan Bimbingan Kelompok.....	127
10	Panduan Bimbingan Kelompok.....	130
11	Expert Judgement.....	217
12	Jadwal Pelaksanaan Bimbingan Kelompok.....	224
13	Data Post Test.....	226
14	Hasil Analisis Parametrik.....	229
15	Daftar Hadir Bimbingan Kelompok.....	231
16	Dokumentasi Kegiatan Bimbingan Kelompok.....	238
17	Buku Bimbingan Penulisan Skripsi.....	254

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang hidup dan menjalankan seluruh hidupnya sebagai individu dalam kelompok, organisasi maupun masyarakat. Setiap hari manusia akan berinteraksi, membangun relasi dan transaksi sosial dengan orang lain (Liliweri, 2007: 1). Dalam berinteraksi, membangun relasi dan transaksi sosial dengan orang lain tentu manusia harus melakukan komunikasi agar hal tersebut bisa terjadi.

Komunikasi merupakan peristiwa sosial yang lazim terjadi dalam kehidupan sehari-hari karena adanya interaksi antar manusia. Manusia adalah makhluk sosial yaitu saling membutuhkan satu sama lain. Dalam hubungan sosialnya manusia tidak bisa terlepas dari komunikasi, karena komunikasi merupakan satu hal yang dilakukan setiap manusia untuk menjalin hubungan dengan orang lain. Setiap manusia akan berkomunikasi dengan manusia lain dengan berbagai cara baik secara verbal yaitu berbicara secara langsung maupun secara non-verbal seperti menggunakan isyarat maupun gestur tubuh.

Remaja atau *Adolescence* masa peralihan dari anak-anak ke dewasa. Istilah *adolescence* berasal dari bahasa latin “*adolescere*” yang berarti tumbuh atau menjadi dewasa (Hurlock, 1980: 206). Masa remaja adalah masa datangnya pubertas (11-14) sampai usia sekitar 18 tahun (Jahja, 2011 : 225) *Adolescence* atau remaja bukan hanya tumbuh secara fisik saja tetapi mempunyai arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional dan

sosial (Hurlock, 1980: 206). Masa remaja adalah masa dimana mereka mencari identitas diri, dimana mereka akan berusaha menyesuaikan diri mereka agar diterima oleh lingkungan sekitar. Dalam proses penyesuaian diri tersebut, mereka kan melakukan interaksi dan komunikasi dengan lingkungan sekitar baik dengan teman, keluarga, guru maupun orang-orang di lingkungan masyarakat.

Menurut Budyatna (2015 : 6) komunikasi antar pribadi adalah komunikasi yang secara khusus terjadi antara dua orang terlibat dalam interaksi tatap muka yang menggunakan saluran-saluran verbal maupun non verbal dan memiliki akses kepada umpan balik.

Menurut Liliweri (2007 : 20) komunikasi antar pribadi adalah komunikasi yang dilakukan oleh 2 atau 3 orang dengan jarak fisik diantara mereka yang sangat dekat, bertatap muka atau bermedia dengan sifat umpan balik yang berlangsung cepat, adaptasi pesan secara khusus, serta memiliki tujuan atau maksud komunikasi tidak berstruktur.

Menurut Harjana (dalam Nurhayati, 2014: 13) komunikasi antar pribadi adalah interaksi tetap antara dua orang atau beberapa orang dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menanggapi secara langsung pula.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi antar pribadi adalah interaksi antara dua orang atau beberapa orang dimana jarak fisik diantara mereka yang sangat dekat, bertatap muka atau bermedia menggunakan saluran-saluran verbal maupun

non verbal dengan sifat umpan balik yang berlangsung cepat, adaptasi pesan secara khusus, serta memiliki tujuan atau maksud komunikasi tidak berstruktur.

Kemampuan komunikasi antar pribadi remaja sangat berpengaruh dalam penyesuaian diri remaja. Remaja yang memiliki kemampuan komunikasi yang baik, tentu akan mempermudah mereka dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Namun remaja yang memiliki komunikasi antar pribadi yang kurang bagus, mereka akan kesulitan untuk beradaptasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Hanif Nur Rahman, S.Pd, guru Bimbingan dan Konseling SMP Muhammadiyah Pujotomo Mertoyudan pada tanggal 28 Oktober 2019 diperoleh informasi bahwa ada beberapa siswa kelas VII belum yang memahami bagaimana komunikasi antar pribadi yang baik. Diantara mereka ada masih memiliki kemampuan komunikasi yang rendah sehingga terkadang masih ada yang tidak menegur teman ketika mereka salah, jarang berkomunikasi dengan temannya, takut untuk bertanya kepada guru ketika ada hal yang tidak dimengerti dan kurang berempati dengan orang lain.

Banyak upaya yang telah dilakukan oleh guru pembimbing untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa diantaranya membentuk kelompok diskusi dan memberikan materi klasikal mengenai komunikasi antar pribadi, tetapi upaya yang dilakukan belum menunjukkan hasil yang maksimal.

Fenomena diatas memberikan gambaran bagi peneliti untuk membantu meningkatkan pemahaman dan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa yang masih memiliki kemampuan komunikasi yang rendah. Adapun bantuan yang dapat diberikan untuk meningkatkan pemahaman siswa ialah bimbingan kelompok.

Bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) terhadap individu (siswa) melalui kegiatan kelompok (Tohirin, 2014). Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas empat bidang bimbingan yaitu pendidikan, pekerjaan, pribadi maupun sosial. Informasi yang diberikan dalam bimbingan kelompok terutama dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman tentang kenyataan, aturan-aturan dalam kehidupan dan cara-cara yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan tugas-tugas, serta meraih masa depan dalam studi, karir ataupun kehidupan. Aktivitas kelompok diarahkan untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahaman diri dan pemahaman lingkungan, penyesuaian diri serta pengembangan diri. bimbingan kelompok memiliki beberapa teknik antara lain, pemberian informasi atau ekspositori, diskusi kelompok, pemecahan masalah, teknik permainan dan bermain peran. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik permainan kerja sama.

Menurut Sudjana (dalam Susanti, 2016: 50) permainan digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan menggunakan simbol-simbol atau alat komunikasi lainnya.

Menurut Romlah (dalam Susanti, 2016: 50) menyatakan bahwa permainan kerjasama adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya.

Menurut Wensler (dalam Indriaswari, 2013: 210) permainan kerjasama adalah permainan yang dikerjakan dalam suatu keadaan ketika sekelompok orang yang bekerja untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa permainan kerjasama adalah suatu permainan yang dikerjakan dalam suatu keadaan ketika sekelompok peserta didik untuk menyampaikan informasi yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya.

Peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama yang bertujuan agar siswa memiliki pemahaman terhadap dirinya dan lingkungannya. Permainan merupakan salah satu teknik dalam bimbingan kelompok dimana dalam kegiatannya siswa akan merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan sebenarnya. Teknik permainan kerja sama dapat dikatakan merupakan gabungan antara permainan dan diskusi. siswa akan melakukan permainan secara berkelompok yang nantinya akan ada interaksi antar anggota yang nantinya akan melatih kemampuan komunikasi antar pribadi siswa.

Beberapa penelitian pernah dilakukan terkait penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok salah satu contohnya adalah penelitian yang Fauziah Yuli Indriaswari dengan judul “Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerja Sama Untuk Meningkatkan

Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas X-I SMA Negeri 3 Lamongan”. Penelitian ini menggunakan penelitian *pre-eksperimental design* dengan *pre-test and post-test one group design* Sebelum diberikan perlakuan, siswa menunjukkan kemampuan interaksi yang kurang dengan skor mean saat pretest adalah 149,83. Namun setelah mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik permainan terjadi peningkatan skor mean saat post-test yaitu 197,66. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama.

Berdasarkan latar belakang diatas maka sangat penting dilakukan penelitian yang berkaitan dengan komunikasi antar pribadi, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “ pengaruh teknik permainan kerjasama dengan bimbingan kelompok terhadap peningkatan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Pujotomo Mertoyudan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah yang muncul di SMP Muhammadiyah Pujotomo Mertoyudan yaitu :

1. Kurang berempati dengan orang lain.
2. Kurang terbuka.
3. Jarang berkomunikasi dengan orang lain.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dilakukan lebih fokus maka penulis memandang penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Oleh sebab itu, penulis membatasi diri hanya berkaitan dengan permasalahan pemahaman dan

peningkatan kemampuan komunikasi antar pribadi melalui teknik permainan kerjasama.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah ada pengaruh teknik permainan kerjasama dengan bimbingan kelompok terhadap peningkatan kemampuan komunikasi antar pribadi pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Pujotomo Mertoyudan ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh teknik permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok terhadap peningkatan kemampuan komunikasi antar pribadi pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Pujotomo Mertoyudan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan dan melatih ketrampilan dalam mengembangkan kemampuan komunikasi antar pribadi yang dimiliki siswa khususnya tentang teknik permainan kerjasama dengan bimbingan kelompok terhadap peningkatan kemampuan komunikasi antar pribadi.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan bisa menambah pengetahuan dan mampu meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Komunikasi Antarpribadi

1. Pengertian komunikasi antar pribadi

Menurut Budyatna (2015 : 6) komunikasi antar pribadi adalah komunikasi yang secara khusus terjadi antara dua orang terlibat dalam interaksi tatap muka yang menggunakan saluran-saluran verbal maupun non verbal dan memiliki akses kepada umpan balik.

Menurut Liliweri (2007 : 20) komunikasi antar pribadi adalah komunikasi yang dilakukan oleh 2 atau 3 orang dengan jarak fisik diantara mereka yang sangat dekat, bertatap muka atau bermedia dengan sifat umpan balik yang berlangsung cepat, adaptasi pesan secara khusus, serta memiliki tujuan atau maksud komunikasi tidak berstruktur.

Menurut Harjana (dalam Nurhayati, 2014: 13) komunikasi antar pribadi adalah interaksi tetap antara dua orang atau beberapa orang dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menanggapi secara langsung pula.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi antar pribadi adalah interaksi antara dua orang atau beberapa orang dimana jarak fisik diantara mereka yang sangat dekat, bertatap muka atau bermedia seperti media elektronik atau tulisan, menggunakan saluran-saluran verbal maupun non verbal dengan sifat

umpan balik yang berlangsung cepat, adaptasi pesan secara khusus, serta memiliki tujuan atau maksud komunikasi tidak berstruktur.

2. Tujuan komunikasi antar pribadi

Menurut Suranto (dalam Nurhayati, 2014: 19) Komunikasi antar pribadi mempunyai beberapa tujuan diantaranya :

a. Mengetahui diri sendiri dan orang lain

Setiap orang melakukan komunikasi dengan orang lain dalam kehidupannya sehari-hari. Dalam interaksinya, kita akan mendapat perspektif baru tentang diri kita sendiri dan memahami lebih mendalam tentang sikap dan perilaku kita. Dengan komunikasi antar pribadi kita juga dapat belajar mengetahui sejauh mana kita membuka diri kepada orang lain (Nurhayati, 2014: 19).

b. Mengetahui dunia luar

Dengan berkomunikasi kita dapat mengetahui apa yang terjadi di lingkungan sekitar kita. Banyak informasi yang kita dapat ketika kita melakukan komunikasi antar pribadi.

c. Menciptakan dan memelihara hubungan menjadi bermakna

Banyak sekali contoh dalam sehari-hari hubungan persaudaraan yang putus karena tidak adanya komunikasi diantara kedua belah pihak. Dengan adanya komunikasi antar pribadi kita dapat mempererat atau menciptakan suatu hubungan persaudaraan.

d. Mengubah sikap atau perilaku

Dalam melakukan komunikasi antar pribadi tentu kita akan mengetahui bagaimanakah dampak dari apa yang kita perbuat dengan begitu kita akan mengubah perilaku kita menjadi lebih baik.

e. Bermain dan mencari hiburan

Berkomunikasi dengan orang lain terkadang dapat terhibur dengan melontarkan candaan yang akan membuat kita tertawa.

f. Memberikan bantuan konseling

Konselor dan para psikiater melakukan komunikasi antar pribadi dengan konseli atau klien untuk membantu menyelesaikan permasalahan konseli atau klien.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan komunikasi antar pribadi adalah agar kita dapat mengenal diri sendiri dan orang lain, mengetahui dunia luar, menciptakan dan memelihara hubungan yang berharga, mengubah perilaku dan sikap, bermain dan mencari hiburan dan dapat memberikan bantuan konseling.

3. Karakteristik komunikasi antar pribadi.

Menurut Weaver II (dalam Budyatna dan Ganiem, 2011 : 15) terdapat delapan karakteristik komunikasi antar pribadi diantaranya :

a. Melibatkan paling sedikit dua orang

Komunikasi antarpribadi sebetulnya terjadi antara dua orang yang merupakan bagian dari kelompok yang lebih besar. Apabila dua orang dalam kelompok yang lebih besar sepakat mengenai hal tertentu atau

sesuatu maka, kedua orang itu telah melakukan komunikasi antar pribadi.

b. Adanya umpan balik.

Komunikasi antar pribadi melibatkan umpan balik. Umpan balik merupakan pesan yang dikirim kembali oleh penerima kepada pembicara. Dalam komunikasi antar pribadi hampir melibatkan umpan balik langsung. Sering kali bersifat nyata, segera dan berkesinambungan.

c. Tidak harus tatap muka.

Komunikasi antar pribadi tidak harus tatap muka. Bagi komunikasi antar pribadi yang sudah terbentuk, adanya saling pengertian antara individu, kehadiran fisik tidaklah terlalu penting. Misalnya, interaksi dua sahabat bisa melalui email, atau telepon.

d. Tidak harus bertujuan.

Komunikasi antar pribadi tidak harus selalu disengaja atau dengan kesadaran. Misalnya, kita dapat mengetahui bahwa orang yang kita ajak bicara telah berbohong. Kita bisa mengetahui atau menyadari bahwa seseorang yang di dekat kita begitu gelisah terlihat dari kakinya yang selalu bergerak dan bergeser, berkata-kata penuh keraguana tau bereaksi secara gugup. Orang-orang itu mungkin mengomunikasikan segala sesuatu itu tanpa sengaja, tetapi apa yang dilakukannya itu merupakan pesan-pesan sebagai isyarat yang mempengaruhi kita.

Dengan kata lain, telah terjadi penyampaian pesan-pesan dan penginterpretasian pesan-pesan tersebut.

- e. Menghasilkan pengaruh atau *effect*.

Untuk dapat dianggap sebagai komunikasi antar pribadi yang benar, maka sebuah pesan harus menghasilkan atau memiliki efek atau pengaruh.

- f. Tidak harus melibatkan atau menggunakan kata-kata.

Kita dapat berkomunikasi tanpa kata-kata seperti pada komunikasi nonverbal. Pesan-pesan nonverbal seperti menatap dan membelai kepada seorang anak atau kepada orang terdekat kadang dapat lebih bermakna jauh lebih besar daripada kata-kata.

- g. Dipengaruhi oleh konteks

Konteks merupakan tempat dimana pertemuan komunikasi terjadi termasuk apa yang mendahului dan mengikuti apa yang dikatakan. Konteks mempengaruhi harapan-harapan partisipan, makna yang diperoleh para partisipan, makna yang diperoleh para partisipan, dan perilaku mereka selanjutnya. Konteks meliputi :

- 1) Jasmaniah

Konteks jasmaniah atau fisik meliputi lokasi, kondisi lingkungan seperti suhu udara, pencahayaan, dan tingkat kebisingan, jarak antara para komunikator, pengaturan tempat dan waktu mengenai hari. Misalnya, makna pembicaraan dapat dipengaruhi oleh apakah pembicaraan tersebut bertempat di kafetaria yang penuh sesak dan

bising, atau di restoran yang elite dan tenang ataukah melalui telepon dan internet.

2) Sosial

Konteks sosial merupakan bentuk hubungan yang mungkin sudah ada diantara para partisan. Apakah komunikasi terjadi atau mengambil tempat diantara anggota keluarga, teman-teman, kenalan-kenalan, mitra kerja, atau orang asing dapat memengaruhi apa dan bagaimana pesan-pesan itu dibentuk, diberikan, dan dimengerti. Misalnya, cara orang berkomunikasi dengan guru akan berbeda dibanding ketika ia berkomunikasi dengan teman sebaya.

3) Historis

Konteks historis merupakan latar belakang yang diperoleh melalui peristiwa komunikasi sebelumnya antara partisipan. Hal ini mempengaruhi saling pengertian pada pertemuan yang sekarang.

4) Psikologis

Konteks psikologis meliputi suasana hat dan perasaan dimana setiap orang membawakannya kepada pertemuan antarpribadi.

5) Keadaan kultural yang mengelilingi peristiwa komunikasi.

Konteks kultural meliputi keyakinan-keyakinan, nilai-nilai, sikap-sikap, makna, hierarki sosial, agama, pemikiran mengenai waktu dan peran dari para partisipan.

h. Dipengaruhi oleh kegaduhan atau noise.

Kegaduhan atau noise ialah setiap rangsangan atau stimulus yang mengganggu dalam proses pembuatan pesan.

- 1) Gangguan atau noise berupa penglihatan, suara-suara dan rangsangan-rangsangan lainnyadi dalam lingkungan yang menarik perhatian orang jauh dari apa yang dikatakan atau diperbuat.
- 2) Kegaduhan internal berupa pikiran-pikiran dan perasaan yang bersaing untk mendapat perhatian dan mengganggu proses komunikasi.
- 3) Kegaduhan semantik adalah gangguan yang ditimbulkan oleh lambang-lambang tertentu yang menjauhkan perhatian kita dari pesan utama.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik-karakterik komunikasi antar pribadi menurut Weaver adalah melibatkan paling sedikit dua orang, adanya umpan balik, tidak harus tatap muka, tidak harus bertujuan, menghasilkan beberapa pengaruh, tidak harus melibatkan atau menggunakan kata-kata, dipengaruhi oleh konteks dan dipengaruhi oleh kegaduhan.

4. Aspek komunikasi antar pribadi

Manusia sebagai makhluk sosial tentu akan melakukan komunikasi antar pribadi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Devito (2011: 285) aspek komunikasi antar pribadi adalah :

a. Keterbukaan

Kualitas keterbukaan mengacu sedikitnya pada tiga aspek komunikasi antar pribadi diantaranya :

- 1) Komunikator antar pribadi yang efektif harus terbuka kepada yang diajaknya berinteraksi.
- 2) Kesiediaan komunikator untuk bereaksi jujur terhadap stimulus yang datang. Setiap orang mengharapkan adanya umpan balik dari orang yang diajaknya bicara. Orang yang diam, tidak kritis, dan tidak tanggap pada umumnya merupakan peserta percakapan yang menjemukan.
- 3) Kesiediaan bertanggung jawab atas apa yang diucapkannya.

b. Empati

Menurut Backrack (dalam Devito, 2011 : 286) Empati adalah kemampuan untuk mengetahui memahami dan merasakan apa yang sedang dialami orang lain pada suatu saat tertentu, dari sudut pandang orang lain, melalui kaca mata orang lain. Empati memiliki makna sebagai suatu kesiediaan untuk memahami orang lain secara sempurna, baik dalam aspek perasaan, pikiran dan keinginan. Keterampilan empati dapat dilakukan dengan cara memberi respon sebagai berikut dalam bentuk :

- 1) Sikap menerima dan memahami misalnya, dengan gerak anggukan, gerak tangan dan sebagainya.
- 2) Memberi perhatian yang mendalam terhadap ungkapan orang lain.

- 3) Pernyataan yang menggambarkan ungkapan suasana perasaan yang diungkapkan.
- 4) Memberi dukungan terhadap ungkapan tertentu.

c. Dukungan (*Supportiveness*)

Dukungan dalam komunikasi interpersonal ditandai dengan adanya perasaan secara spontan tanpa dibuat-buat baik berupa persetujuan, semangat senyuman sebagai bentuk dukungan terhadap komunikan, adanya kemampuan meninjau kembali setiap pesan yang diungkapkan oleh komunikan sebagai bentuk dukungan dapat dikembangkan melalui beberapa cara diantaranya :

- 1) Menyampaikan perasaan dan persepsi kepada orang lain tanpa menilai, tidak memuji atau mengancam sehingga orang tersebut akan merasa bahwa kita menghargainya.
- 2) Sikap terus terang dan terbuka dalam mengutarakan pikiran akan membuat orang lain nyaman di dekat kita.
- 3) Berpikir terbuka serta bersedia mendengarkan pandangan lain yang mengubah posisi keadaan yang mengharuskan kearah yang lebih baik.

d. Kepositifan (*Positiveness*)

Kepositifan merupakan pernyataan positif terhadap orang lain maupun diri sendiri dan bereaksi secara positif terhadap orang lain. Rasa positif merupakan kecenderungan seseorang untuk mampu bertindak berdasarkan penilaian yang baik tanpa merasa bersalah yang

berlebihan, menerima diri sebagai orang yang penting dan bernilai bagi orang lain, memiliki keyakinan atas kemampuan untuk mengatasi permasalahan, peka terhadap kebutuhan orang lain. Pandangan dan perasaan tentang diri yang positif akan lahir perilaku komunikasi antar pribadi yang positif pula.

e. Kesamaan

Komunikasi antar pribadi akan berlangsung efektif bila berada pada kondisi yang seimbang atau mengandung persamaan yang ditandai dengan komunikator yang menganggap dirinya sederajat dengan komunikan dan bahwa masing-masing pihak tidak mendominasi pembicaraan. Kesetaraan merupakan perasaan sama dengan orang lain.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aspek komunikasi antar pribadi diantaranya adanya keterbukaan dalam berkomunikasi, memiliki rasa empati, adanya rasa positif dan memiliki kesamaan.

5. Jenis-jenis hambatan komunikasi interpersonal

Dalam kehidupan sehari-hari manusia akan menemui hambatan-hambatan dalam berkomunikasi dengan orang lain. Beberapa hambatan komunikasi antar pribadi menurut Liliweri (2007: 261) adalah :

- a. Fisik, berupa interferensi dengan transmisi fisik isyarat atau pesan lain, misalnya desingan mobil yang lewat, dengungan komputer, kacamata dan lain-lain.
- b. Psikologis, interferensi kognitif atau mental, misalnya kita berprasangka sosial terhadap orang lain, stereotif negatif, salah

mempengaruhi orang lain, konsep diri yang rendah, kurang percaya diri, kebutuhan dan keinginan yang tidak terpenuhi, dan lain-lain.

- c. Sosiologis dan antropologis, benturan antara kepentingan kita dengan nilai dan norma budaya komunitas atau masyarakat, hambatan struktur dan stratifikasi sosial, etnosentrisme dan sikap diskriminatif.
- d. Bahasa, perbedaan bahasa, perbedaan penerapan tata bahasa seperti semantik, fonem, aksen, jargon, argot yang membuat pembicara dan pendengar memberi makna yang berlainan atas pesan yang disampaikan. Demikian juga perbedaan ketika menafsirkan simbol komunikasi non verbal seperti kinesik, proksemik, paralinguistik dan lain-lain.

Dari pendapat Liliweri mengenai jenis-jenis hambatan komunikasi antar pribadi dapat ditarik kesimpulan bahwa hambatan komunikasi antar pribadi bisa berasal dari dalam diri sendiri yaitu fisik dan psikologis, dan juga berasal dari luar yaitu sosiologis antropologis dan bahasa.

6. Upaya meningkatkan komunikasi antar pribadi

Menurut Gagnon (2017: 5) ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan komunikasi antar pribadi diantaranya :

- a. Lakukan assesment terhadap diri sendiri ada dimanakah letak kekurangan anda saat akan melakukan komunikasi.
- b. Melatih kemampuan anda dalam berbicara. Ketika berlatih berbicara atau melakukan percakapan ada beberapa yang harus diperhatikan diantaranya :

- 1) Memulai percakapan
- 2) Bagaimana percakapan tetap berlangsung
- 3) Berusaha untuk mendengarkan lawan bicara
- 4) Selalu mengikuti prinsip “*self-expression*” dalam diri.
- 5) Berlatih dengan yang lain.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa beberapa upaya dalam meningkatkan komunikasi antar pribadi adalah memulai percakapan, menjaga keberlangsungan percakapan tetap berlangsung, berusaha mendengarkan lawan bicara, selalu mengikuti prinsip *self-expression* dalam diri dan berlatih dengan yang lain.

B. Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan yang terdapat dalam bimbingan konseling. Dalam bimbingan kelompok terdapat anggota kelompok dan pimpinan kelompok.

Menurut Gibson dan Mitchell (2010: 277) bimbingan kelompok adalah aktivitas-aktivitas kelompok yang berfokus kepada penyediaan informasi atau pengalaman lewat aktivitas kelompok yang terencana dan terorganisasi.

Menurut Gazda dalam Prayitno dan Amti (1999:309) layanan Bimbingan Kelompok adalah kegiatan informasi kepada sekelompok

siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang cepat.

Menurut Tohirin, (2014:164) bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) terhadap individu (siswa) melalui kegiatan kelompok.

Berdasarkan pendapat Gibson dan Mitchell, Gazda, dan Tohirin dapat ditarik kesimpulan bahwa bimbingan kelompok adalah salah satu layanan bimbingan dan konseling untuk memberikan bantuan dan bimbingan kepada siswa dalam berdiskusi, memberikan informasi dan pengetahuan yang berguna untuk mencegah dan membantu menyusun rencana dan keputusan yang cepat melalui aktivitas kelompok.

2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Menurut Winkel dan Hastuti (2013: 564) tujuan bimbingan kelompok adalah Orang yang dilayani menjadi mampu mengatur kehidupan sendiri, memiliki pandangannya sendiri dan tidak sekedar membebek pendapat orang lain, mengambil sikap sendiri, dan berani menanggung sendiri efek serta konsekuensi dari tindakan- tindakannya.

Menurut Tohirin, (2014 :165), tujuan layanan bimbingan kelompok secara umum bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa).

Secara lebih khusus layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni

peningkatan kemampuan komunikasi baik verbal maupun nonverbal para siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan bimbingan kelompok dapat membantu mengembangkan sikap, pikiran, pendapat dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapi oleh siswa, umumnya dalam hal perilaku prososial rendah atau antisosial pada siswa secara langsung baik verbal maupun non verbal untuk mencapai pengembangan diri secara optimal.

3. Manfaat bimbingan kelompok menurut Winkel dan Hastuti (2013: 565-566) kegunaan bimbingan kelompok bagi guru pembimbing sendiri adalah:
 - a. Mendapat kesempatan untuk berkontak dengan banyak siswa sekaligus.
 - b. Menghemat waktu dan tenaga dalam kegiatan yang dapat dilakukan dalam suatu kelompok, misalnya memberikan informasi yang memang dibutuhkan oleh semua siswa.
 - c. Memperluas ruang geraknya, lebih- lebih bila jumlah tenaga guru pembimbing disekolah hanya satu- dua orang saja.

Manfaat bimbingan kelompok bagi siswa adalah:

- a. Menjadi lebih sadar akan tantangan yang dihadapi, sehingga mereka memutuskan untuk berwawancara secara pribadi dengan konselor (guru pembimbing).

- b. Lebih rela menerima dirinya sendiri, setelah menyadari bahwa teman – temannya sering menghadapi persoalan, kesulitan, dan tantangan yang kerap kali sama.
- c. Lebih berani mengemukakan pandangannya sendiri bila berada dalam kelompok daripada dengan guru pembimbing (konselor) yang mungkin dianggap berbeda dengan siswa yang lain.
- d. Diberi kesempatan untuk mendiskusikan sesuatu bersama dengan mendapatkan latihan untuk bergerak dalam suatu kelompok yang akan dibutuhkan selama hidupnya.
- e. Tertolong untuk mengatasi suatu masalah yang dirasa sulit untuk dibicarakan secara langsung dengan guru pembimbing (konselor).

Pendapat Winkel dan Hastuti dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa manfaat bimbingan kelompok mempunyai kegunaan bagi guru pembimbing (tenaga konselor) dan manfaat bagi siswa yang sangat penting untuk menghadapi masalah dikehidupan yang nyata tersebut.

4. Peran anggota kelompok dan pemimpin kelompok

Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok terdapat pimpinan kelompok dan anggota kelompok. Antara pemimpin kelompok dan anggota kelompok memiliki peran masing-masing agar bimbingan kelompok dapat berjalan dengan baik.

a. Pemimpin kelompok

Pemimpin kelompok merupakan unsur yang menentukan akan berjalan dengan baik atau tidak bimbingan kelompok yang akan

dilaksanakan. Menurut Romlah (2009: 64) peran pemimpin kelompok adalah :

1) Memberikan dorongan emosional

Bentuk dari dorongan emosional yang diberikan oleh pemimpin kelompok adalah memberikan motivasi, memberikan kenyamanan dan memimpin untuk mendapatkan solusi.

2) Mempedulikan (*caring*)

Bentuk kepedulian yang diberikan oleh pemimpin kelompok adalah memberi dorongan, mengasihi, menghargai, menerima, tulus dan perhatian.

3) Memberikan pengertian (*meaning attribution*).

Bentuk dari pemberian pengertian oleh pemimpin kelompok adalah .menjelaskan, mengklarifikasi dan menafsirkan.

4) Fungsi eksekutif.

Bentuk dari fungsi eksekutif oleh pemimpin kelompok adalah menentukan batas waktu, norma-norma, tujuan-tujuan dan memberikan saran-saran.

Pendapat Romlah dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa peran pemimpin kelompok adalah memberikan dorongan emosional, mempedulikan, memberikan pengertian dan fungsi eksekutif.

b. Anggota kelompok.

Anggota kelompok merupakan salah satu unsur pokok dalam layanan bimbingan kelompok. Tanpa anggota kelompok tidaklah mungkin ada kegiatan bimbingan kelompok dan berhasil tidaknya pelaksanaan bimbingan konseling bergantung pada anggota kelompok. Menurut Sukardi dan Nilawati (2008 : 30) peran anggota kelompok yang harus dilaksanakan dalam layanan bimbingan kelompok adalah :

- 1) Membantu terbinanya suasana keakraban antar anggota.
- 2) Mencerahkan segenap perasaan dalam mengikuti kegiatan kelompok.
- 3) Berusaha agar yang dilakukannya ini membantu tercapainya tujuan bersama.
- 4) Membantu tersusunnya aturan kelompok dan melaksanakannya dengan baik.
- 5) Aktif ikut dalam kegiatan kelompok.
- 6) Mampu komunikasi secara terbuka.
- 7) Berusaha membantu anggota lain.

Pendapat Sukardi dan Nilawati dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa peran anggota kelompok adalah Membantu terbinanya suasana keakraban antar anggota, mencurahkan segenap perasaan dalam mengikuti kegiatan kelompok, berusaha agar yang dilakukannya ini membantu tercapainya tujuan bersama, membantu tersusunnya aturan kelompok dan melaksanakannya dengan baik, aktif ikut dalam kegiatan kelompok, mampu komunikasi secara terbuka.

5. Jenis- Jenis Bimbingan Kelompok.

Menurut Prayitno (1995 : 24-26) bimbingan kelompok ada dua jenis yaitu :

a. Bimbingan Kelompok Tugas

Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok tugas, arah dan isi kegiatan ditentukan terlebih dahulu oleh pimpinan kelompok. Pemimpin kelompok mengemukakan topik yang akan dibahas dalam kegiatan bimbingan kelompok.

b. Bimbingan Kelompok Bebas

Materi atau topik pembahasan dalam bimbingan kelompok dikemukakan secara bebas oleh anggota kelompok. Secara bergiliran anggota kelompok mengemukakan topik secara bebas, selanjutnya dipilih mana yang akan dibahas terlebih dahulu dan seterusnya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa jenis bimbingan kelompok terdiri dari topik tugas dan topik bebas.

6. Isi bimbingan kelompok

Menurut Tohirin (2014: 166), isi atau topik pembahasan dalam bimbingan kelompok adalah topik umum. Topik yang dibahas dalam bimbingan kelompok baik kelompok tugas maupun kelompok bebas mencakup bidang kepribadian, hubungan sosial, karier, belajar, kehidupan berkeluarga dan kehidupan beragama.

7. Teknik Bimbingan Kelompok

Menurut Romla dalam Mahfudlah, (2017: 34) ada beberapa teknik yang bisa diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok, yaitu :

a. Teknik pemberian informasi atau ekspositori.

Teknik pemberian informasi juga sering disebut juga dengan metode ceramah, yaitu pemberian informasi mencakup tiga hal, yaitu : perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. Pada tahap perencanaan ada tiga langkah yang harus dilakukan, yaitu :

- 1) Merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan pemberian informasi itu.
- 2) Menentukan bahan yang akan diberikan berupa fakta, konsep atau generalisasi.
- 3) Menentukan dan memilih contoh-contoh yang tepat sesuai dengan bahan yang akan diberikan.

Pada tahap pelaksanaan, penyajian materi disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai. Tahap terakhir dari pemberian informasi adalah mengadakan penilaian apakah tujuan sudah tercapai atau belum, penilaian dapat dilakukan secara lisan menanyakan pendapat siswa mengenai materi yang diterimanya, tetapi dapat juga secara tertulis.

b. Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok adalah percakapan yang telah direncanakan antara tiga orang atau lebih dengan tujuan yang untuk

memecahkan masalah atau untuk memperjelas suatu persoalan di bawah pimpinan seorang pemimpin. Diskusi kelompok tidak hanya untuk memecahkan masalah tetapi juga untuk mengembangkan pribadi.

c. Teknik Pemecahan Masalah (Problem Solving Techniques)

Teknik pemecahan masalah merupakan suatu proses kreatif dimana individu menilai perubahan yang ada pada dirinya dan lingkungannya, dan membuat pilihan-pilihan baru, keputusan dan penyesuaian yang selaras dengan tujuan dan nilai hidupnya. Teknik pemecahan masalah mengajarkan pada individu bagaimana masalah secara sistematis (Kahliq dalam Mahfudlah, 2017: 34).

d. Teknik Bermain Peran

Menurut Bennet (dalam Mahfudlah, 2017: 34) , teknik bermain peran adalah suatu alat belajar yang menggambarkan ketrampilan-ketrampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya.

e. Permainan

Permainan kelompok adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan sebenarnya. Teknik permainan dapat dikatakan merupakan gabungan antara teknik permainan dan teknik diskusi.

f. Karyawisata

Karyawisata adalah kegiatan yang diprogramkan sekolah untuk mengunjungi objek-objek yang ada kaitannya dengan bidang studi yang dipelajari siswa, dan dilaksanakan untuk tujuan belajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa teknik bimbingan kelompok ada enam yaitu, ekspositori, diskusi kelompok, pemecahan masalah, bermain peran, permainan simulasi dan karyawisata.

8. Tahapan pelaksanaan Bimbingan kelompok

Bimbingan kelompok dilaksanakan secara bertahap. Menurut Prayitno (1995: 40) tahapan bimbingan kelompok terdiri dari beberapa tahap, diantaranya :

a. Tahap Pembentukan

Tahap ini merupakan tahap pengenalan, tahap pelibatan diri atau tahap memasukkan diri ke dalam kehidupan suatu kelompok. Pada tahap ini para anggota kelompok saling memperkenalkan diri. Tujuan dari tahap pembentukan adalah :

- 1) Anggota kelompok memahami pengertian dan kegiatan kelompok dalam rangka bimbingan dan konseling.
- 2) Tumbuhnya suasana kelompok.
- 3) Tumbuhnya minat anggota dalam mengikuti kegiatan kelompok.

- 4) Tumbuhnya saling mengenal, percaya, menerima dan membantu di antara para anggota.
- 5) Tumbuhnya suasana bebas dan terbuka.
- 6) Dimulainya pembahasan tentang tingkah laku dan perasaan dalam kelompok.

Pada tahap pembentukan ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan antara lain :

- 1) Mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok.
- 2) Menjelaskan cara-cara dan asas-asas kegiatan kelompok.
- 3) Saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri
- 4) Melakukan teknik khusus agar dinamika kelompok dapat terjalin. Teknik-teknik yang dapat digunakan adalah teknik pertanyaan dan jawaban, teknik perasaan dan tanggapan, teknik permainan kelompok
- 5) Permainan penghangatan atau pengakraban.

Peran pemimpin kelompok dalam tahap pembentukan adalah :

- 1) Menampilkan diri secara utuh dan terbuka.
- 2) Menampilkan penghormatan kepada orang lain, hangat, tulus, bersedia membantu dan penuh empati.
- 3) Sebagai contoh bagi anggota kelompok.

b. Tahap Peralihan

Tahap peralihan merupakan jembatan antara tahap pertama dan kedua. pada tahap ini pemimpin kelompok menanyakan kesiapan para anggota dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok. Tujuan dari tahap peralihan ini adalah :

- 1) Terbebaskannya anggota dari perasaan atau sikap enggan, ragu, malu atau saling tidak percaya untuk memasuki tahap berikutnya.
- 2) Makin mantapnya suasana kelompok dan kebersamaan.
- 3) Makin mantapnya minat untuk ikut serta.

Pada tahap peralihan ini kegiatan yang dilakukan adalah :

- 1) Menjelaskan kegiatan apa yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
- 2) Menawarkan atau mengamati apakah para anggota siap menjalani tahap berikutnya.
- 3) Membahas suasana yang terjadi.
- 4) Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota.
- 5) Jika diperlukan kembali ke tahap pembentukan.

Agar bimbingan berjalan dengan baik dan lancar maka diperlukan pemimpin kelompok yang mampu menjalankan perannya dengan baik. Peran pemimpin kelompok dalam tahap peralihan ini adalah :

- 1) Menerima suasana yang ada secara sabar dan terbuka

- 2) Tidak mempergunakan cara-cara yang bersifat langsung atau bersifat langsung atau mengambil alih kekuasaannya.
- 3) Mendorong dibahasnya suasana perasaan.
- 4) Membuka diri, sebagai contoh dan penuh empati.

c. Tahap Kegiatan

Tahap ketiga merupakan tahap kegiatan. Tahap kegiatan merupakan inti dari kegiatan bimbingan kelompok. Setelah pada tahap sebelumnya pemimpin kelompok menjelaskan tentang jenis bimbingan kelompok tugas atau bimbingan kelompok bebas yang akan dijalankan, maka pada tahap kegiatan ini jenis bimbingan tersebut dijalankan.

1) Tahap kegiatan bimbingan kelompok bebas.

Pada tahap kegiatan kelompok bebas dimulai dengan para anggota mengungkapkan topik yang akan dibahas. Setiap anggota bebas mengungkapkan topik apa yang ingin dibahas dalam kegiatan bimbingan kelompok. Tujuan tahap kegiatan pada bimbingan kelompok bebas adalah :

- a) Terungkapnya secara bebas topik yang dirasakan, dipikirkan dan dialami anggota kelompok.
- b) Terbahasnya topik yang dikemukakan secara mendalam dan tuntas.
- c) Anggota dapat ikut serta secara aktif dan kegiatan bimbingan kelompok berlangsung secara dinamis.

Pada tahap kegiatan bimbingan kelompok bebas ada beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya :

- a) Masing-masing anggota secara bebas mengemukakan topik yang ingin dibahas.
- b) Menetapkan topik yang akan dibahas.
- c) Anggota membahas topik secara mendalam dan tuntas.
- d) Kegiatan selingan seperti permainan atau *ice breaking*

Pada tahap kegiatan bimbingan kelompok bebas pemimpin berperan penting dalam jalannya tahap kegiatan ini. berikut adalah peran pemimpin kelompok dalam tahap kegiatan :

- a) Sebagai pengatur lalu lintas pendapat
 - b) Aktif tetapi tidak banyak bicara
 - c) Memberikan dorongan dan penguatan dengan penuh empati.
- 2) Tahap kegiatan bimbingan kelompok tugas

Pada tahap kegiatan kelompok tugas topik yang akan dibahas dalam kegiatan bimbingan kelompok tidak berasal dari anggota kelompok tetapi dari pemimpin kelompok . Tujuan tahap kegiatan pada bimbingan kelompok tugas adalah :

- a) Terbahasnya topik yang dikemukakan secara mendalam dan tuntas.
- b) Anggota dapat ikut serta secara aktif dan kegiatan bimbingan kelompok berlangsung secara dinamis.

Pada tahap kegiatan bimbingan kelompok bebas ada beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya :

- a) Pemimpin kelompok menentukan topik yang akan dibahas dalam kegiatan bimbingan kelompok.
- b) Tanya jawab antara anggota kelompok dan pemimpin kelompok tentang hal-hal yang belum jelas yang menyangkut topik yang dikemukakan pemimpin kelompok.
- c) Anggota membahas topik secara mendalam dan tuntas.
- d) Kegiatan selingan seperti permainan atau *ice breaking*

Pada tahap kegiatan bimbingan kelompok tugas pemimpin berperan penting dalam jalannya tahap kegiatan ini. berikut adalah peran pemimpin kelompok dalam tahap kegiatan :

- a) Sebagai pengatur lalu lintas pendapat
- b) Aktif tetapi tidak banyak bicara
- c) Memberikan dorongan dan penguatan dengan penuh empati.

d. Tahap pengakhiran

Setelah tahap kegiatan selesai maka masuklah kita ke tahap pengakhiran. Berkenaan dengan pengakhiran kegiatan kelompok, perhatian utama bukanlah pada berapa kali kelompok itu harus bertemu, tetapi pada hasil yang dicapai (Prayitno, 1995: 58). Pada tahap pengakhiran ini pemimpin kelompok pemimpin kelompok menanyakan kepada anggota kelompok apakah sudah memahami topik

yang sudah dibahas dalam bimbingan kelompok. Tujuan dari tahap pengakhiran adalah :

- 1) Terungkapnya kesan-kesan anggota kelompok tentang pelaksanaan kegiatan.
- 2) Terungkapnya hasil kegiatan kelompok yang telah dicapai yang dikemukakan secara mendalam dan tuntas.
- 3) Terumuskannya rencana kegiatan lebih lanjut.
- 4) Tetap dirasakannya hubungan kelompok dan rasa kebersamaan meskipun kegiatan diakhiri.

Dalam tahap pengakhiran terdapat beberapa kegiatan yang harus dilakukan diantaranya :

- 1) Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri.
- 2) Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan-kesan dan hasil kegiatan.
- 3) Membahas kegiatan lanjutan.
- 4) Mengemukakan pesan dan harapan.

Pada tahap pengakhiran ini peran pemimpin kelompok adalah :

- 1) Tetap mengusahakan suasana hangat, bebas, dan terbuka.
- 2) Memberikan pernyataan dan mengucapkan terima kasih atas keikutsertaan anggota.
- 3) Memberikan semangat untuk kegiatan lebih lanjut.
- 4) Penuh rasa persahabatan dan empati.

Berdasarkan uraian diatas, tahap bimbingan kelompok yang dikemukakan oleh Prayitno ada 4 diantaranya, tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran.

C. Teknik Permainan Kerjasama dalam Bimbingan Kelompok

1. Pengertian permainan kerjasama

Menurut Sudjana (dalam Susanti, 2016: 50) permainan digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan menggunakan simbol-simbol atau alat komunikasi lainnya.

Menurut Romlah (dalam Susanti, 2016: 50) menyatakan bahwa permainan kerjasama adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya.

Menurut Wensler (dalam Indriaswari, 2013: 210) permainan kerjasama adalah permainan yang dikerjakan dalam suatu keadaan ketika sekelompok orang yang bekerja untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa permainan kerjasama adalah suatu permainan yang dikerjakan dalam suatu keadaan ketika sekelompok peserta didik untuk menyampaikan informasi yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya.

2. Manfaat permainan kerjasama

Banyak manfaat yang akan didapat oleh siswa dalam sebuah permainan. Masing-masing permainan memiliki kebermanfaatan sesuai dengan jenis, metode dan caranya (Widyastuti, 2016: 10).

Manfaat bermain menurut Jones (dalam Suwarjo dan Eliasa, 2011 : 58) diantaranya :

- a. Meningkatkan kemampuan sosial anggota.
- b. Belajar bagaimana berkomunikasi.
- c. Belajar manajemen emosi.
- d. Membentuk *self-esteem*.
- e. Meningkatkan kohesivitas kelompok.
- f. Meningkatkan penghargaan diri.
- g. Meneguhkan peran anggota dalam kelompok.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan manfaat dari permainan kerjasama adalah meningkatkan kemampuan sosial anggota belajar bagaimana berkomunikasi, belajar manajemen emosi, membentuk *self-esteem*, meningkatkan kohesivitas kelompok, meningkatkan penghargaan diri, meneguhkan peran anggota dalam kelompok.

Manfaat *Team work* untuk fasilitator adalah bisa mengobservasi anggota dengan membandingkan sebelum dan selama aktivitas berlangsung, akan terlihat siapa yang mendominasi dalam kelompok, siapa yang pemalu, siapa yang mempunyai *self esteem* yang rendah, siapa yang terisolasi, siapa pemimpin yang baik, kemampuan kelompok dalam

kondisi perbedaan kelompok, ada dinamika kelompok yang diangkat melalui diskusi, belajar bagaimana berhubungan dengan peserta yang lain dan mengukur kemampuan diri, serta adanya pengorbanan diri untuk kebersamaan kelompok. Pemanfaatan metode bermain *Team work* yang baik dapat memungkinkan untuk guru BK memberikan materi layanan secara maksimal. Metode bermain *Team work* bermanfaat untuk mengobservasi perilaku dan dinamika di dalam kelompok sebelum dan sesudah kegiatan.

3. Jenis permainan kerjasama

Peneliti menetapkan jenis permainan yang akan diberikan kepada siswa sebagai cara meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. menurut Suwarjo dan Imania (2010: 61) ada beberapa jenis permainan kerjasama yaitu :

a. Menyeberangi Sungai

Permainan ini bertujuan untuk melatih siswa bisa bergerak dengan cepat melalui sikap dan tindakan serta terkoordinasi tanpa harus diberikan intruksi terus menerus. Peserta juga harus saling mendukung dan berkonsentrasi penuh terhadap pekerjaannya agar mereka tidak kehilangan *padding*, benda berharga yang bisa menyelamatkan kelompok mereka. Cara permainannya adalah Fasilitator membagikan potongan kardus sesuai jumlah anggota kelompok +1 buah *padding* extra. Tugas masing-masing kelompok adalah bergerak dari titik *start* sampai *finish* secepat mungkin dan

jarak antara dua itik itu diumpamakan sebagai sungai yang aliran sangat deras. Peserta hanya bisa berdiri di atas padding yang diibaratkan sebagai perahu. Setelah seluruh anggota kelompok berdiri di paddingnya masing-masing, maka tersisa satu padding extra dibelakang peserta terakhir. Tugas peserta terakhir adalah mengambil padding tersebut kemudian mengoperkannya ke depan sampai peserta pertama bisa menggunakannya sebagai pijakan didepanya. Padding harus tetap diinjak atau dipegang oleh peserta ketika diletakan ditanah agar tidak terbawa arus sungai. Jika ada peserta yang lalai tidak memegang atau menginjak padding, fasilitator boleh mengambilnya sehingga perjalanan kelompok tersebut semakin susah.

Poin belajar yang diperoleh yaitu siswa mampu berkomunikasi dengan baik dan saling mendukung dalam kegiatan untuk dapat menyeberangi sungai meskipun hanya tersedia alat yang sederhana. Hal ini memerlukan kekompakan dan kerjasama yang baik untuk mencapai satu tujuan.

b. Giring Bola

Permainan ini bertujuan untuk bekerjasama sebaik mungkin dengan bersikap jujur kepada setiap anggota serta memperhatikan kemampuan fisik pasangannya dan bertanggung jawab. Dibutuhkan kejujuran para pemain dalam permainan ini. Cara permainannya adalah setiap kelompok menggiring bola menggunakan punggung dari titik *start* sampai *finish*. Pasangan pertama memulai lomba dari

titik *start* sampai *finish* dan dilanjutkan oleh pasangan berikutnya dari titik *finish* ke *start*, begitu seterusnya sampai semua pasangan mendapat giliran. Jika ada pasangan yang menjatuhkan bola, maka pasangan itu harus mengulang dari awal. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan lomba adalah pemenangnya.

Poin belajar yang diperoleh yaitu siswa mampu menggiring bola sampai ke garis *finish* dengan jujur dan siswa mampu bertanggung jawab untuk mengulang kembali menggiring bola dari garis *start* apabila bola jatuh sebelum garis *start*.

c. *See Our Feet*

Permainan ini bertujuan untuk melatih kemampuan siswa bekerjasama dengan mengandalkan kesamaan sikap. Cara permainannya adalah dengan membagi kelompok menjadi dua sap kebelakang. Ikat masing-masing kaki kanan dengan kaki kiri teman disampingnya. Bergerak menyamping dari *start* ke *finish*.

Poin belajar yang diperoleh yaitu meskipun dengan kaki terikat bukan merupakan halangan untuk mencapai tujuan bersama karena setiap siswa memiliki rasa kepercayaan pada teman yang terikat disebelahnya dan percaya pada dirinya sendiri kalau mampu mencapai garis *finish* dengan baik dan benar.

d. *The Longest Tie*

Permainan *The Longest Tie* bertujuan untuk melatih kerjasama, sikap rela berkorban demi kelompok, kejujuran dan empati. Cara

permainannya adalah dengan peserta dibagi menjadi beberapa kelompok. Peserta membuat rangkaian dari barang-barang milik sendiri dengan anggota kelompoknya.

Poin belajar yang diperoleh yaitu siswa mampu terbuka terhadap setiap anggota kelompoknya dengan memberikan barang-barang yang dimiliki untuk digunakan dalam permainan dan sikap rela berkorban untuk melatih sikap empati pada kelompok

e. *Trust Falls*

Permainan *Trust Falls* ini bertujuan untuk melatih kepercayaan terhadap diri sendiri dan orang lain, mampu menerima dan memberikan pesan secara baik serta tanggung jawab peserta. Cara permainannya adalah dengan membagi peserta menjadi beberapa kelompok masing-masing 3 orang. Satu berdiri di tengah, di samping kiri kanannya. Peserta di tengah menjatuhkan dirinya. Anggota yang lain menerimanya. Anggota yang lain menerimanya. Permainan ini harus dilakukan sampai semua mendapat kesempatan sebagai peserta yang jatuh. Setelah semua mencoba menjadi peserta yang jatuh, kelompok diperlebar menjadi berlima, sehingga proses "*trust fall*" berjalan seperti bandul yang bergerak kesana kemari.

Poin belajar yang diperoleh dari permainan ini adalah melatih siswa untuk bertanggung jawab dan melatih rasa percaya diri dan percaya kepada orang lain. Hal ini akan membentuk sikap kebersamaan dan kenyamanan ketika berada dalam kelompok.

4. Kelebihan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama

Setiap teknik dalam bimbingan kelompok memiliki kelebihan masing-masing begitu juga dengan teknik permainan kerjasama. Menurut Rusmana (dalam Irawan, 2015: 15) Kelebihan teknik permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok adalah :

- a. Mampu menguasai kepedulian-kepedulian kultural dan kebutuhan-kebutuhan psikologis yang umum.
- b. Dapat mengembangkan insting dan instrumental pada pola perilaku untuk di kemudian hari dalam kehidupan.
- c. Memfokuskan pada kesamaan antara perilaku bermain dengan aktivitas kehidupan nyata.
- d. Bersifat sosial dan melibatkan belajar dan mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri, dan kontrol emosional.
- e. Memberikan kesempatan untuk mengekspresikan agresi dalam cara-cara yang dapat diterima secara sosial.
- f. Sebagai alat untuk belajar dalam mengungguli yang lain dengan cara-cara yang dapat diterima sosial.
- g. Menekankan pada konsep katarsis yang melibatkan pelepasan energi emosional psikis yang tertahan.
- h. Sebagai suatu kendaraan untuk sublimasi impuls-impuls dasar.
- i. Merupakan suatu kekuatan pendorong dalam perkembangan manusia.
- j. Sebagai pengganti bagi verbalisasi ekspresi.

D. Pengaruh Teknik Permainan Kerjasama dalam Bimbingan Kelompok terhadap Peningkatan Ketrampilan Komunikasi Antar Pribadi Siswa

Komunikasi antar Pribadi merupakan suatu aktivitas yang dapat dijadikan untuk melepas ketegangan-ketegangan emosi dan membantu siswa dalam mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Pengaruh teknik permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok adalah salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa. Peningkatan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa dengan teknik permainan kerjasama melalui bimbingan kelompok memberikan pembelajaran dan melatih ketrampilan komunikasi antar pribadi siswa.

Teknik permainan kerjasama dengan bimbingan kelompok ini dalam kegiatan siswa bersama dengan pimpinan kelompok melakukan permainan yang bertujuan untuk melatih kemampuan komunikasi antar pribadi siswa sehingga kemampuan komunikasi antar pribadi siswa meningkat dalam kegiatan bimbingan kelompok. Bimbingan melalui kegiatan permainan lebih efektif karena selain kegiatan bimbingan kelompok menjadi tidak membosankan, kemampuan komunikasi antar anggota menjadi terasah.

Dengan demikian teknik permainan kerjasama dengan bimbingan kelompok diharapkan dapat berpengaruh dalam membantu siswa yang kemampuan komunikasi antar pribadinya masih rendah.

E. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian pernah dilakukan terkait penggunaan teknik permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok salah satu contohnya adalah penelitian yang Fauziah Yuli Indriaswari dengan judul “Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas X-I SMA Negeri 3 Lamongan”. Penelitian ini menggunakan penelitian *pre-eksperimental design* dengan *pre-test and post-test one group design* Sebelum diberikan perlakuan, siswa menunjukkan kemampuan interaksi yang kurang dengan skor mean saat pretest adalah 149,83. Namun setelah mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik permainan terjadi peningkatan skor mean saat post-test yaitu 197,66. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

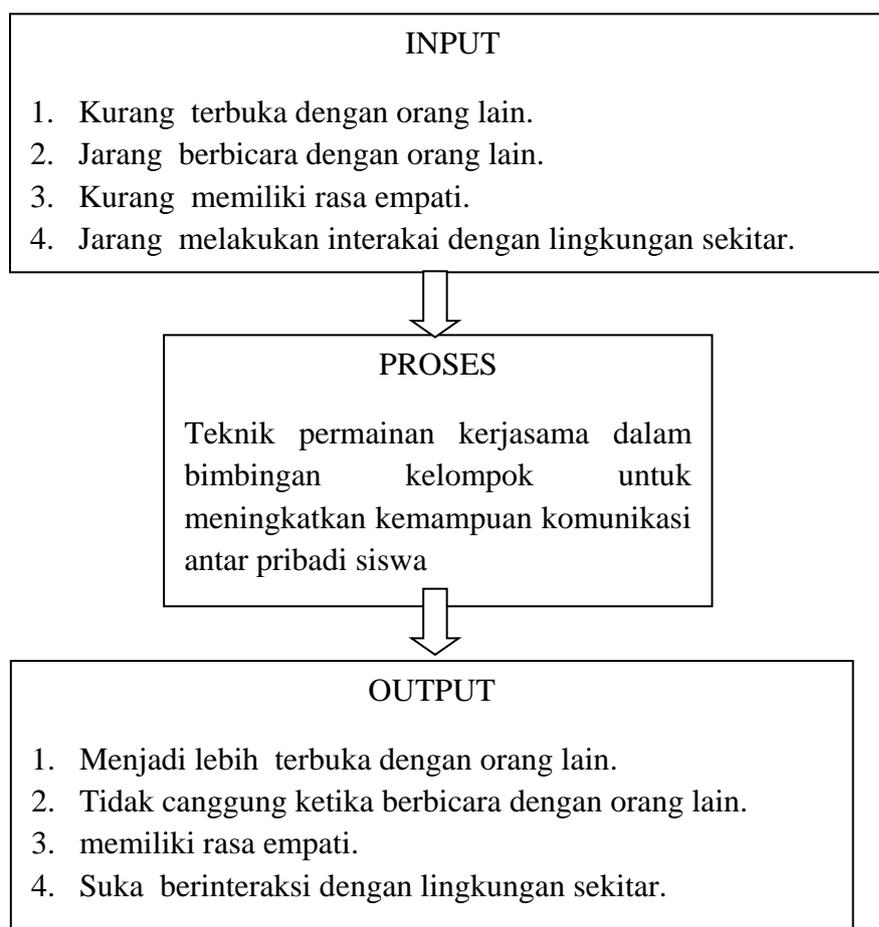
F. Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Pujotomo Mertoyudan ada beberapa siswa yang memiliki kemampuan komunikasi antar pribadi yang rendah. Mereka cenderung pendiam dan kurang berinteraksi dengan sekitarnya. Bentuk-bentuk dari kemampuan komunikasi antar pribadi yang rendah adalah : kurang terbuka dengan orang lain, jarang berbicara dengan orang lain, kurang memiliki rasa empati, jarang melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar.

Teknik permainan dalam bimbingan kelompok ini adalah layanan bimbingan diberikan kepada individu atau siswa secara berkelompok untuk

memberikan pemahaman terhadap siswa atau individu dan meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa tersebut dengan melatih kemampuan komunikasi antar pribadi siswa melalui permainan yang membutuhkan interaksi dan komunikasi antar siswa.

Hasil yang diinginkan dari teknik permainan dalam bimbingan kelompok adalah siswa mampu meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa sehingga siswa tidak canggung lagi ketika harus berbicara dengan orang lain dan dapat berinteraksi dengan sekitarnya dengan baik.



Gambar. 1
Bagan I
Kerangka Berpikir

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan. Maka hipotesis dalam penelitian ini adalah teknik permainan kerjasama melalui bimbingan kelompok berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen semu, dimana dalam penelitian ini terdapat kelompok yang diberi perlakuan dan kelompok yang tidak diberi perlakuan sebagai pembanding. Desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design* dengan satu perlakuan. Desain tersebut merupakan pengukuran sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada subyek. Dengan adanya pretest sebelum perlakuan, baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan dan pemberian post-test pada akhir kegiatan dapat menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan (Yusuf, 2014:185). Secara umum dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel. 1
Pretest- posttest control group design dengan satu perlakuan

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Kelompok Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₁
Kelompok Kontrol	O ₂	-	O ₂

Keterangan :

- O₁ dan O₃ : Pre test (peningkatan keterampilan komunikasi antar pribadi)
- X₁ : Bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama
- O₂ dan O₄ : Post test (peningkatan keterampilan komunikasi antar pribadi)

Rancangan penelitian pretest posttest one group design meliputi tiga langkah, yaitu: (1) pelaksanaan pretest untuk mengukur variabel terikat; (2) pelaksanaan perlakuan atau eksperimen; (3) pelaksanaan posttest untuk mengukur hasil atau dampak terhadap variabel terikat. Dengan demikian dampak perlakuan ditentukan dengan cara membandingkan skor hasil pretest dan posttest. Sebelum melakukan perlakuan, peneliti menyusun panduan bimbingan kelompok, kisi-kisi panduan pelaksanaan bimbingan kelompok dalam tabel berikut:

Tabel. 2
Kisi-kisi Pedoman Pelaksanaan Teknik permainan kerjasama dengan
Bimbingan Kelompok terhadap Peningkatan Ketrampilan
Komunikasi Antar Pribadi

No.	Materi	Tujuan	Uraian Kegiatan	Waktu
1.	Mengenal komunikasi antar pribadi yang baik (1)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu memahami komunikasi antar pribadi 2. Siswa dapat mengetahui cara meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi. 3. Siswa mampu membuat keputusan terhadap masalah yang menjadi penghambat dalam komunikasi antar pribadi 	Tahap I : Pembentukan Tahap II : Peralihan Tahap III : Kegiatan permainan kerjasama Tahap IV : Penutup	40 menit
2.	Komunikasi yang baik dan saling mendukung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu memiliki kemampuan komunikasi yang baik. 2. Siswa mampu mengembangkan sikap saling mendukung. 	Tahap I : Pembentukan Tahap II : Peralihan Tahap III : Kegiatan permainan kerjasama Tahap IV : Penutup	40 menit

No.	Materi	Tujuan	Uraian Kegiatan	Waktu
3.	Jujur dan bertanggung jawab	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat berperilaku jujur 2. Siswa mampu bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya atau apa yang dikatakannya 	Tahap I : Pembentukan Tahap II : Peralihan Tahap III : Kegiatan permainan kerjasama Tahap IV : Penutup	40 menit
4.	Kebersamaan dan mau mendengarkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat berkata dan bertingkah laku jujur. 2. Siswa mampu menanamkan sikap rela berkorban 3. Siswa dapat memiliki sikap empati. 	Tahap I : Pembentukan Tahap II : Peralihan Tahap III : Kegiatan permainan kerjasama Tahap IV : Penutup	40 menit
5.	Menanamkan sikap kejujuran, rela berkorban dan empati	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menerima pesan dengan baik 2. Siswa mampu untuk memberikan pesan dengan baik 3. Siswa mampu bertanggung jawab atas apa yang diucapkan. 	Tahap I : Pembentukan Tahap II : Peralihan Tahap III : Kegiatan permainan kerjasama Tahap IV : Penutup	40 menit
6.	Mampu menerima dan memberikan pesan dengan baik serta mampu bertanggung jawab	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menerima pesan dengan baik 2. Siswa memberikan pesan dengan baik 3. Mampu bertanggung jawab atas apa yang diucapkannya 	Tahap I : Pembentukan Tahap II : Peralihan Tahap III : Kegiatan permainan kerjasama Tahap IV : Penutup	40 menit

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan faktor- faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang diteliti. Variabel juga dapat diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih (Margono, 2005: 133)

Ada dua variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel terikat :

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dari penelitian ini adalah peningkatan ketrampilan komunikasi antar pribadi siswa.

2. Variabel bebas :

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah teknik permainan kelompok dalam bimbingan kelompok.

C. Definisi Operasional Variabel

1. Komunikasi antar pribadi yaitu interaksi antara dua orang atau beberapa orang dimana jarak fisik diantara mereka yang sangat dekat, bertatap muka atau bermedia baik secara verbal maupun non verbal dengan sifat umpan balik yang berlangsung cepat, adaptasi pesan secara khusus, serta memiliki tujuan atau maksud komunikasi. Aspek komunikasi antar pribadi adalah, adanya keterbukaan dalam berkomunikasi, memiliki rasa empati, adanya ras positif, memiliki kesamaan, arus pesan yang cenderung

dua arah, konteks hubungan tatap muka, tingkat umpan balik yang tinggi, interaksi minimal dua orang dan adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak.

2. Teknik permainan kerjasama dengan bimbingan kelompok yaitu suatu bimbingan yang memungkinkan siswa bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari pembimbing atau pemimpin kelompok melalui dinamika kelompok yang berupa pemberian informasi. Pembimbing atau pemimpin kelompok memberikan pembelajaran yang sesuai dengan topik dengan cara melakukan permainan yang didalamnya terdapat interaksi dan komunikasi antar anggota kelompok. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa agar dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi.

Di dalam penelitian ini saya akan memberikan teknik permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok menggunakan topik tugas dengan materi komunikasi antar pribadi. Teknik permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok ini adalah layanan bimbingan diberikan kepada individu atau siswa secara berkelompok untuk memberikan pemahaman terhadap siswa atau individu tersebut dengan memberikan pelatihan melalui permainan dimana terdapat interaksi dan komunikasi antar anggota hal ini bertujuan agar kemampuan komunikasi antar pribadi siswa dapat meningkat.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016:117).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Pujotomo Mertoyudan dengan jumlah siswa 16 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016:118). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang anggota populasi yang memiliki komunikasi antar pribadi. Pada penelitian ini menggunakan sampel seluruh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Pujotomo Mertoyudan yang berjumlah 16 orang yang akan dibagi dua kelompok diantaranya, 8 orang kelompok eksperimen dan 8 orang kelompok kontrol.

3. Sampling

Penentuan sampel penelitian ini adalah menggunakan teknik *total sampling* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan menjadi sampling.(Sugiyono, 2016: 143). Pada penelitian ini menggunakan sampel seluruh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Pujotomo Mertoyudan yang berjumlah 16 orang yang akan dibagi dua kelompok diantaranya, 8 orang kelompok eksperimen dan 8 orang kelompok kontrol.

E. Setting Penelitian

Setting yang dikenal juga dengan latar peristiwa baik berupa tempat, waktu maupun peristiwa, serta memiliki fungsi fisik dan fungsi psikologis.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Pujotomo Mertoyudan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Pujotomo Mertoyudan. Sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2019/2020.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menekankan secara lebih spesifik tentang cara mengumpulkan data yang diperlukan. Metode pengumpulan data yang dipakai dalam Penelitian ini adalah:

1. Angket

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner. Jenis kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup yaitu kuesioner yang disusun dengan menyediakan jawaban sehingga responden hanya memberi tanda pada jawaban yang dipilih sesuai dengan keadaan sebenarnya responden.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner.

Angket ini menggunakan model skala likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), sangat tidak sesuai (STS) dengan penilaian sebagai berikut.

Tabel 3
Penilaian Skor Skala Komunikasi Antar Pribadi

Jawaban	Item Favourabel	Item Unfavourabel
SS	4	1
S	3	2
TS	2	3
STS	1	4

Angket dikembangkan dalam kisi- kisi yang memuat tentang komunikasi antar pribadi. indikator serta jumlah masing- masing item favourabel dan item unfavourabel. Sebelum angket digunakan untuk pre- test dan post-test terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan try out.

Angket dikembangkan dalam kisi-kisi yang memuat tentang perilaku komunikasi antar pribadi, aspek, indikator, serta jumlah masing-masing item positif dan item negatif. Sebelum angket digunakan untuk *pre-test* dan *post-test*, terlebih dahulu diuji validitas dan realibilitasnya dengan menggunakan *try out*.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan angket menggunakan variabel yaitu perilaku komunikasi antar pribadi. Prosedur penyusunan angket komunikasi antar pribadi dibagi menjadi empat tahap sebagai berikut :

- a. Menentukan subyek yang akan ditanya, dalam penelitian ini subyek penelitiannya adalah siswa SMP Muhammadiyah Pujotomo dan menetapkan variabel yang akan diukur dengan skala likert.
- b. Melakukan analisis variabel menjadi beberapa sub variabel, kemudian mengembangkan indikator dari sub variabel tersebut.
- c. Menyusun pernyataan-pernyataan untuk masing-masing indikator tersebut dalam dua kategori, yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif.
- d. Menyusun kisi-kisi angket mengenai ketrampilan komunikasi antar pribadi. Variabel angket diambil berdasarkan aspek ketrampilan komunikasi antar pribadi, dari variabel dikembangkan menjadi subvariabel, dan setelah subvariabel dikembangkan menjadi indikator.

Tabel 4
Kisi-kisi Instrumen penelitian
Skala komunikasi antar pribadi (try out)

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item		Jumlah
			+	-	
Komunikasi antar pribadi	1. Keterbukaan	a. Bertanggung jawab atas apa yang diucapkannya.	1,2,3,4	5,6,7,8	8
		b. Kesukarelaan membuka diri dari kedua belah pihak	9,10,11,12	13,14,15,16	8
	2. Empati	a. Sikap menerima dan memahami siswa dengan gerak anggukan, gerak tangan dan sebagainya	17,18	19,20	4
		b. Memberi perhatian yang mendalam terhadap ungkapan siswa.	21,22	23,24	4
		c. Pernyataan yang menggambarkan ungkapan suasana perasaan yang diungkapkan.	25,26	27,28	4
		d. Memberi dukungan terhadap ungkapan tertentu	29,30	31,32	4
	3. Dukungan	a. Menyampaikan perasaan dan persepsi kepada orang lain tanpa menilai, tidak memuji atau mengancam	33,34,35	36,37,38	6

		sehingga orang tersebut akan merasa bahwa kita menghargainya.			
		b. Sikap terus terang dan terbuka dalam mengutarakan pikiran akan membuat orang lain nyaman di dekat kita.	39,40 41	42,43 44	6
		c. Berpikir terbuka serta bersedia mendengarkan pandangan lain yang mengubah posisi keadaan yang mengharuskan kearah yang lebih baik	45,46 47	48,49 50	6
	4. Kepositifan	a. Kecenderungan seseorang untuk mampu bertindak berdasarkan penilaian yang baik tanpa merasa bersalah yang berlebihan.	51,52	53,54	4
		b. Menerima diri sebagai orang yang penting dan bernilai bagi orang lain.	55,56	57,58	4
		c. Memiliki keyakinan atas kemampuan untuk mengatasi permasalahan.	59,60	61,62	4
		d. Peka terhadap			

		kebutuhan orang lain	63,64	65,66	4
	5. Kesamaan	a. Tidak mendominasi pembicaraan.	67,68, 69	70,71, 72	6
		b. Menganggap semua orang mempunyai kedudukan yang sama	73,74	75,76	4
			38	38	76

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas Instrumen

Suatu tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Tes memiliki validitas yang tinggi jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti memiliki kesejajaran antara tes dan kriteria. Analisis rumus *product moment*. Jumlah item pada angket adalah 76 item pertanyaan dengan N jumlah 20 (jumlah sampel try out). Diperoleh 47 item valid dan 29 item gugur. Hasil dari uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel.5
Uji Validitas

no	rtabel	Thitung	keterangan
1	0,468	0,76482	valid
2	0,468	0,62699	valid
3	0,468	0,70209	valid
4	0,468	0,39733	gugur
5	0,468	0,16959	gugur
6	0,468	-0,15484	gugur
7	0,468	0,64961	valid
8	0,468	0,68017	valid
9	0,468	0,01535	gugur
10	0,468	0,40551	gugur
11	0,468	0,60895	valid
12	0,468	0,25586	gugur
13	0,468	-0,10738	gugur
14	0,468	0,52149	valid
15	0,468	-0,02407	gugur
16	0,468	0,79215	valid
17	0,468	0,16809	gugur
18	0,468	0,77991	valid
19	0,468	0,61273	valid
20	0,468	0,11427	gugur
21	0,468	0,69058	valid
22	0,468	0,59035	valid
23	0,468	0,13046	gugur
24	0,468	0,67952	valid
25	0,468	0,65497	valid
26	0,468	0,63676	valid
27	0,468	0,82703	valid
28	0,468	0,32151	gugur
29	0,468	-0,06933	gugur
30	0,468	0,59787	valid
31	0,468	0,79215	valid
32	0,468	0,77921	valid
33	0,468	-0,15558	gugur
34	0,468	0,65989	valid
35	0,468	0,71707	valid
36	0,468	0,29531	gugur
37	0,468	0,67644	valid
38	0,468	0,41641	gugur

no	rtabel	Thitung	keterangan
39	0,468	0,75523	valid
40	0,468	0,42407	gugur
41	0,468	0,67903	valid
42	0,468	0,62684	valid
43	0,468	0,26844	gugur
44	0,468	0,70991	valid
45	0,468	0,71995	valid
46	0,468	0,82023	valid
47	0,468	0,67242	valid
48	0,468	0,71112	valid
49	0,468	0,44778	gugur
50	0,468	0,77421	valid
51	0,468	0,69224	valid
52	0,468	0,34409	gugur
53	0,468	0,77665	valid
54	0,468	0,25882	gugur
55	0,468	0,75175	valid
56	0,468	0,50942	valid
57	0,468	0,55919	valid
58	0,468	0,74422	valid
59	0,468	-0,18218	gugur
60	0,468	0,77903	valid
61	0,468	0,27159	gugur
62	0,468	0,70736	valid
63	0,468	0,28418	gugur
64	0,468	0,73103	valid
65	0,468	0,5915	valid
66	0,468	0,53156	valid
67	0,468	0,29559	gugur
68	0,468	0,69699	valid
69	0,468	0,75727	valid
70	0,468	0,56725	valid
71	0,468	0,61412	valid
72	0,468	0,37408	gugur
73	0,468	0,67987	valid
74	0,468	0,66051	valid
75	0,468	0,64754	valid
76	0,468	0,56723	valid

Dari hasil try out tersebut maka, dapat diperoleh daftar item valid komunikasi antar pribadi dalam tabel berikut :

Tabel. 6
Daftar Item Valid Angket Komunikasi Antar Pribadi

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item		Jumlah
			+	-	
Komunikasi antar pribadi	1. Keterbukaan	a. Bertanggung jawab atas apa yang diucapkannya.	1,2,3	7,8	5
		b. Kesukarelaan membuka diri dari kedua belah pihak	11	16	2
	2. Empati	a. Sikap menerima dan memahami siswa dengan gerak anggukan, gerak tangan dan sebagainya	18	19	2
		b. Memberi perhatian yang mendalam terhadap ungkapan siswa.	21,22	24	3
		c. Pernyataan yang menggambarkan ungkapan suasana perasaan yang diungkapkan.	25,26	27	3
		d. Memberi dukungan terhadap ungkapan tertentu	30	31,32	3
	3. Dukungan	a. Menyampaikan perasaan dan persepsi kepada orang lain tanpa	34, 35	37	3

		<p>menilai, tidak memuji atau mengancam sehingga orang tersebut akan merasa bahwa kita menghargainya.</p> <p>b. Sikap terus terang dan terbuka dalam mengutarakan pikiran akan membuat orang lain nyaman di dekat kita.</p> <p>c. Berpikir terbuka serta bersedia mendengarkan pandangan lain yang mengubah posisi keadaan yang mengharuskan kearah yang lebih baik</p>	39,41	42,44	4
			45,46 47	48, 50	5
	4. Kepositifan	<p>a. Kecenderungan seseorang untuk mampu bertindak berdasarkan penilaian yang baik tanpa merasa bersalah yang berlebihan.</p> <p>b. Menerima diri sebagai orang yang penting dan bernilai bagi orang lain.</p> <p>c. Memiliki keyakinan atas kemampuan</p>	51	53	2
			55	57,58	3
			60	62	2

		untuk mengatasi permasalahan. d. Peka terhadap kebutuhan orang lain	64	65	2
	5. Kesamaan	a. Tidak mendominasi pembicaraan.	68, 69	70,71,	4
		b. Menganggap semua orang mempunyai kedudukan yang sama	73,74	75,76	4
			25	22	47

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen merujuk kepada konsistensi hasil pengukuran data jika instrumen tersebut digunakan oleh orang atau sekelompok orang yang sama dalam yang berlainan atau jika instrumen tersebut digunakan oleh orang atau sekelompok orang yang berbeda dalam waktu yang sama atau dalam waktu yang berlainan. Karena hasilnya konsisten itu, maka instrumen tersebut dapat dipercaya (reliable), atau dapat diandalkan. Reliabilitas instrumen akan diuji dengan menggunakan program komputer *SPSS (Statistical Package For The Social Sciences)* versi 22.00 *for windows*. Berdasarkan atas hasil uji mengenai validitas dan reliabilitas instrumen itulah peneliti membuat keputusan tentang mutu instrumen penelitian. Jika validitas dan reliabilitas instrumen kurang memadai maka peneliti akan berusaha menyusun ulang instrumen. Dan jika validitas dan reliabilitas telah memadai maka peneliti akan

menggunakan instrumen tersebut kepada subjek peneliti untuk mengumpulkan data.

Tabel. 7
Uji reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,955	76

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dibagi menjadi tiga tahap yaitu persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, penyusunan hasil penelitian, yang di jabarkan sebagai berikut :

1. Pengajuan judul

Peneliti mengajukan proposal penelitian kepada pembimbing pada bulan Desember 2017.

2. Pengajuan judul dan proposal penelitian

Penulis mengajukan judul penelitian dan pengajuan proposal kepada dosen pembimbing pada tanggal 21 Februari 2018

3. Pengajuan surat ijin

Penulis mengajukan surat ijin penelitian di SMP Muhammadiyah Pujotomo pada tanggal 1 November 2019

4. Penyusunan instrumen penelitian

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala komunikasi antar pribadi.

5. Penyusunan panduan pelaksanaan bimbingan kelompok.

6. Sebelum *treatment* dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti membuat panduan pelaksanaan bimbingan kelompok.

7. *Try Out* instrumen

Sebelum angket digunakan untuk *pre-test* dan *post-test*, terlebih dahulu peneliti melakukan *try out*. *Try Out* dilakukan pada siswa kelas VII angket terdiri dari 76 butir pernyataan.

8. Pelaksanaan *pre-test*

- a. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan *pre-test*
- b. Peneliti membagi angket kepada siswa yang menjadi sampel
- c. Peneliti mengoreksi hasil angket yang telah diisi dan menganalisisnya untuk menentukan tindak lanjut.

9. Pelaksanaan bimbingan kelompok

- a. Membuat panduan bimbingan kelompok, yang kemudian di validasi oleh dosen ahli materi dan praktisi. Berikut validator panduan bimbingan kelompok:
 - 1) Dosen ahli materi Paramita Nuraini, M.Pd.,Kons dengan hasil akhir baik, dan dapat digunakan sebagai panduan bimbingan kelompok.
 - 2) Dosen ahli materi Nofi Nur Yuhanita, M. Psi dengan hasil akhir baik, dan dapat digunakan sebagai panduan bimbingan kelompok.
- b. Membuat kesepakatan waktu untuk melakukan bimbingan kelompok.

- c. Melakukan bimbingan kelompok sebanyak 6 kali pertemuan dengan menyusun sistem layanan.
2. Pelaksanaan *Post-test*
 - a. Pelaksanaan *post-test* angket.
 - b. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan *post test*.

J. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan analisis *statistic parametric* dengan *one way anova*. Analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS (*Statistical Program for Social Science*) versi 22.0 for windows. SPSS yaitu suatu program komputer statistik yang mampu memproses data statistik secara cepat dan tepat.

Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas yang diperoleh pada tingkat signifikansi:

- a. Jika nilai signifikansi hitung $< 0,05$ maka diterima.
- b. Jika nilai signifikansi hitung $> 0,05$ maka ditolak.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

a. Komunikasi Antar Pribadi

Komunikasi antar pribadi adalah memulai percakapan, menjaga keberlangsungan percakapan tetap berlangsung, berusaha mendengarkan lawan bicara, selalu mengikuti prinsip *self-expression* dalam diri dan berlatih dengan yang lain. Komunikasi antar pribadi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dan keberhasilan bersosialisasi di lingkungan. Salah satu upaya untuk menangani siswa dengan komunikasi antar pribadi adalah dengan bimbingan kelompok teknik permainan kerjasama.

b. Bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama

Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat dan salah satu teknik dalam bimbingan kelompok adalah permainan kerjasama yaitu suatu permainan yang dikerjakan dalam suatu keadaan ketika sekelompok peserta didik untuk menyampaikan informasi yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya. Bimbingan kelompok teknik permainan kerjasama berguna untuk meningkatkan ketrampilan komunikasi antar pribadi karena siswa berlatih bermain drama dalam lingkup kelompok kecil terlebih dahulu.

Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama berpengaruh dalam peningkatan ketrampilan komunikasi antar pribadi siswa. Hal ini dibuktikan dari peningkatan skor dan rerata pada kelompok eksperimen sebesar 27,30%. hasil analisis diperoleh sig 0,000 menunjukkan $p = 0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut dapat diartikan bahwa ada perbedaan skor antara *pre test* dan *post test*. Hasil analisis tersebut membuktikan bahwa hipotesis teknik permainan kerjasama dalam permainan kerjasama berpengaruh pada peningkatan ketrampilan komunikasi antar pribadi siswa dapat diterima.

B. Saran.

1. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian dapat dijadikan sebagai referensi dalam menangani siswa yang memiliki permasalahan komunikasi antar pribadi yang kurang baik.
2. Bagi guru, terutama guru bimbingan dan konseling dapat menggunakan bimbingan kelompok teknik permainan kerjasama dapat digunakan untuk meningkatkan pelayanan bimbingan dan konseling.
3. Bagi peneliti selanjutnya, teknik permainan kerjasama dalam menangani siswa yang memiliki permasalahan kemampuan komunikasi antra pribadi yang rendah bukan satu-satunya teknik yang digunakan untuk mengentaskan permasalahan tersebut, sehingga dalam mengatasi permasalahan yang terkait kurangnya kemampuan komunikasi antar pribadi dapat menggunakan strategi ataupun teknik lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, Yustina. 2015. "Permainan Outbound Terhadap Pembentukan Sikap Kepemimpinan". *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
- Azwar, Saifuddin. 2012. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Budyatna, Muhammad dan Leila Mona Ganiem. 2011. Teori komunikasi antar pribadi. Jakarta: Prenadamedia
- Budyatna, Muhammad. 2015. *Teori-Teori Mengenai Komunikasi Antar Pribadi*. Jakarta: Prenadamedia
- Devito, Joseph A. 2011. Komunikasi Antar Manusia. Tangerang: Karisma
- http://www.montrealcbtpsychologist.com/userfiles/373150/file/Developing_Effective_Communication_Skills.pdf diakses tanggal 30 januari 2018
- <https://equinehusbandry.ces.ncsu.edu/wp-content/uploads/2014/03/Team-Building-Exercises-Presentation.pdf? fwd=no>
- Hurlock, Elizabeth. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Indriaswari, Fauziah Yuli. 2015. "Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerja Sama Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas X-1 SMA Negeri 3 Lamongan". *Jurnal BK UNESA* Volume 01 No. 01 Hlm. 208-215
- Irawan, Edy, dkk. 2015. "Pengembangan teknik permainan dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa". *Jurnal Fokus Konseling* Volume 1 No. I Hlm. 13-22
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Prenadamedia
- Liliweri, Alo. 2007. *Dasar-dasar komunikasi kesehatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mahfudlah, Roudlotul. 2017. "Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Ekspositori Untuk Mengubah Mindset Siswa Kelas XII SMK Dalam Melanjutkan Studi Ke Perguruan Tinggi di SMK NU-1 Bustanul Ulum Lamongan". *Skripsi (tidak diterbitkan)*. Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

- Margono, S. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Nurhayati, Ida. 2014. “Komunikasi Antar Pribadi antara guru dan murid dalam memotivasi belajar di Sekolah dasar Annajah Jakarta”. *Skripsi* (tidak diterbitkan) . Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Respati, Ardiatma Rio. 2015. “Meningkatkan Komunikasi Antar Pribadi Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama Pada Siswa Kelas XI Matematika dan Sains 2 Di SMA Negeri 1 Muntilan”. *Skripsi* (tidak diterbitkan) . Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Tohirin. 2014. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Widyastuti, Dewi. 2016. “Pengaruh permainan outbond untuk mengembangkan kemampuan lokomotor pada anak”. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Winkel & S. Hastuti. 2014. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yusuf, Muri.2014. *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta : Prenadamedia