

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI MEDIA
PERMAINAN LUDO TERHADAP PENINGKATAN
KETERAMPILAN KOMUNIKASI
INTERPERSONAL SISWA
(Penelitian pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:

Sella Dwi Indriani

15.0301.0001

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

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI MEDIA
PERMAINAN LUDO TERHADAP PENINGKATAN
KETERAMPILAN KOMUNIKASI
INTERPERSONAL SISWA
(Penelitian pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:

Sella Dwi Indriani

15.0301.0001

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

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI MEDIA
PERMAINAN LUDO TERHADAP PENINGKATAN
KETERAMPILAN KOMUNIKASI
INTERPERSONAL SISWA
(Penelitian pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Magelang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Sella Dwi Indriani

15.0301.0001

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

202

PERSETUJUAN

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI MEDIA
PERMAINAN LUDO TERHADAP PENINGKATAN
KETERAMPILAN KOMUNIKASI
INTERPERSONAL SISWA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Magelang)

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



Oleh:

Sella Dwi Indriani
15.0301.0001

Magelang, 15 Juli 2020

Dosen Pembimbing I

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

Dosen Pembimbing II

Astiwi Kurniati, S.Pd., M. Psi
NIK. 017008175

PENGESAHAN
PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI MEDIA
PERMAINAN LUDO TERHADAP PENINGKATAN
KETERAMPILAN KOMUNIKASI
INTERPERSONAL SISWA

Oleh:

Sella Dwi Indriani
15.0301.0001

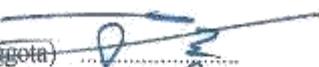
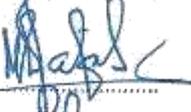
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

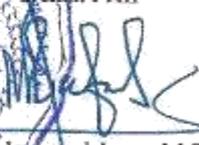
Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Rabu

Tanggal : 5 Agustus 2020

Tim Penguji Skripsi :

1. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons (Ketua/Anggota) 
2. Astiwi Kurniati, S.Pd., M. Psi (Sekretaris/Anggota) 
3. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons. (Anggota) 
4. Dewi Lianasari, M.Pd (Anggota) 

 Mengesahkan,
Dean FKIP

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Sella Dwi Indriani
NPM : 15.0301.0001
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan LUDO Terhadap Peningkatan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa

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, 15 Juli 2020
Yang membuat pernyataan,



Sella Dwi Indriani
15.0301.0001

MOTTO

“Maka, berbicaralah kamu berdua kepadanya dengan kata-kata yang lemah
lembut, mudah-mudahan dia sadar atau takut”

(QS. Thaha: 44)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT,
Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ayah dan ibu tercinta (Eko Agus Supriyono dan Ninik Sriwuryani) yang senantiasa tulus memberi doa, semangat dan berkorban demi keberhasilanku.
2. Kakakku Dera Prianggada dan Adikku Prita Nurjaya yang tercinta, atas segala doa dan dukungan yang selalu diberikan.
3. Almamaterku, Prodi BK FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI MEDIA
PERMAINAN LUDO TERHADAP PENINGKATAN
KETERAMPILAN KOMUNIKASI
INTERPERSONAL SISWA**
(Penelitian pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Magelang)

Sella Dwi Indriani

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh bimbingan kelompok melalui media permainan ludo terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Magelang T.A 2019/2020.

Penelitian ini merupakan jenis *True Eksperimen Design* dengan model *Randomized Pretest-Posttest Control Group design*. Penelitian ini mengambil populasi seluruh siswa kelas VII yaitu 254 siswa. Sampel penelitian dipilih secara *cluster sampling* yang melalui dua tahap, yaitu tahap pertama menentukan sampel daerah, dan tahap kedua menentukan sampel yang ada pada daerah tersebut. Sampel yang diambil sebanyak 16 siswa terdiri dari 8 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 8 siswa kelompok kontrol. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket komunikasi interpersonal siswa dan diperkuat hasil observasi yang dilakukan berkolaborasi dengan guru BK SMP Negeri 2 Magelang. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik *parametric* dengan uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* dengan bantuan program SPSS 16.0 *for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok melalui media permainan ludo berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil uji *paired sample t test* kelompok eksperimen dengan probabilitas Sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hasil penelitian juga menunjukkan perbedaan persentase peningkatan skor posttest kelompok eksperimen (38,42%) dan skor posttest kelompok kontrol (13,11%).

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Media Permainan Ludo, Komunikasi Interpersonal

THE EFFECTIVENESS OF GROUP GUIDANCE USING LUDO GAMES AS MEDIA TO INCREASE THE STUDENTS' INTERPERSONAL COMMUNICATION SKILLS

(Research on VII Grade Student of SMP Negeri 2 Magelang)

Sella Dwi Indriani

ABSTRACT

The aim of this study is to test the effectiveness of group guidance using ludo games as media to increase the students' interpersonal communication skills among 7th grade student in SMP Negeri 2 Magelang.

The research was conducted in true experimental study design method with a randomized Pretest-Posttest Control Group design. This research aimed to take population throughout class seven that is 254 students. Samples group were chosen in the cluster sampling method was taken in two stages, the first stage was determining the regions sample, and second stage choosing sample in the selected regions. Samples taken as many as 16 students consisted of 8 students of the experimental group and 8 students of the control group. The data was collected with students' interpersonal communication questionnaire and collaborative observation with SMP Negeri 2 Magelang school counsellor. The data was analyzed with statistical parametric analysis with paired sample t-test and independent sample t-test in SPSS 16.0 for windows.

The result showed group guidance with ludo games as media affected to the increase to students' interpersonal communication skills, it is proved by paired sample t-test experimental groups with probability of sig.(2-tailed) $0.000 < 0.05$. The result of the research also proved the difference of the two group's percentage with experimental group showed (38.42%) and the control group posttest only scored (13.11%).

Keywords : Group Guidance, Ludo Games Media, Interpersonal Communication

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta kesehatan yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan LUDO Terhadap Peningkatan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa”.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons. Selaku Dekan FKIP UMMagelang
3. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd. Selaku Wakil Dekan FKIP UMMagelang
4. Dewi Liana Sari, M.Pd. selaku Kaprodi BK FKIP UMMagelang
5. Drs. Tawil, M.Pd., Kons. Selaku Dosen Pembimbing I dan Astiwi Kurniati, S.Pd., M.Psi. Selaku Dosen Pembimbing II, yang senantiasa dengan sabar memberikan bimbingan, motivasi dan saran sehingga bisa terselesaikannya skripsi ini.
6. Dosen Program Studi BK beserta Staff Pengajaran yang telah memberikan bimbingan dan pelayanan akademik di FKIP
7. Budi Wahyono, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian skripsi di SMP Negeri 2 Magelang.
8. Dwi Susantiningsih, S.Pd. Selaku guru BK di SMP Negeri 2 Magelang atas dukungan dan bantuan selama jalannya penelitian.
9. Teman-teman seperjuangan, pada program studi BK atas kebersamaan dan motivasinya serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang turut membantu dan memberikan dukungan.

Masukan dan saran untuk perbaikan penulis ini diterima dengan lapang dada. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
LEMBAR PERNYATAAN.....	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Komunikasi Interpersonal.....	10
B. Bimbingan Kelompok.....	27
C. Bimbingan Kelompok melalui Media Permainan Ludo.....	38

D. Pengaruh Bimbingan Kelompok melalui Media Permainan Ludo Terhadap Peningkatan Komunikasi Interpersonal Siswa	47
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan	51
F. Kerangka Pemikiran	53
G. Hipotesis Penelitian	54
BAB III	55
METODE PENELITIAN.....	55
A. Rancangan Penelitian.....	55
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	56
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	57
D. Subjek Penelitian	59
E. Metode Pengumpulan Data.....	60
F. Instrumen Penelitian	61
G. Validitas dan Reliabilitas	63
H. Prosedur Penelitian	70
I. Metode Analisis Data.....	72
BAB IV	73
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
A. Hasil Penelitian.....	73
B. Pembahasan	97
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	102
A. Simpulan.....	102
B. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian.....	55
Tabel 2. Penilaian Instrumen.....	62
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Komunikasi Interpersonal	62
Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen	64
Tabel 5. Kisi-kisi Angket Setelah <i>Tryout</i>	66
Tabel 6. Uji Reliabilitas	68
Tabel 7. Hasil Skor <i>Pretest</i>	73
Tabel 8. Hasil Skor <i>Posttest</i>	79
Tabel 9. Statistik Data Deskriptif Variabel	80
Tabel 10. Perubahan <i>Pretest-Posttest</i> Kelompok Eksperimen	81
Tabel 11. Perubahan <i>Pretest-Posttest</i> Kelompok Kontrol	83
Tabel 12. Uji Normalitas.....	84
Tabel 13. Uji Homogenitas	85
Tabel 14. Hasil Uji Beda <i>Paired Sample T-test</i>	86
Tabel 15. Hasil Uji Beda <i>Independent sample T-test</i>	88
Tabel 16. Hasil Skor Observasi Kelompok Eksperimen.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Desain Ludo Bimbingan Kelompok.....	46
Gambar 2. Kerangka Berfikir.....	54
Gambar 3. Grafik Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	74
Gambar 4. Grafik Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	79
Gambar 5. Perbandingan Skor <i>Pretest-Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	82
Gambar 6. Perbandingan Skor <i>Pretest-Posttest</i> Kelompok Kontrol	83
Gambar 7. Hasil Skor Observasi Subyek FF	90
Gambar 8. Hasil Skor Observasi Subyek DY	91
Gambar 9. Hasil Skor Observasi Subyek DW	92
Gambar 10. Hasil Skor Observasi Subyek RD	93
Gambar 11. Hasil Skor Observasi Subyek KY	94
Gambar 12. Hasil Skor Observasi Subyek ND	95
Gambar 13. Hasil Skor Observasi Subyek RM.....	96
Gambar 14. Hasil Skor Observasi Subyek FC.....	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	106
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	107
Lampiran 3. Lembar Validasi Angket.....	108
Lampiran 4. Angket <i>Tryout</i>	114
Lampiran 5. Hasil <i>Tryout</i>	117
Lampiran 6. Kisi-kisi dan Angket <i>Pretest-Posttest</i>	118
Lampiran 7. Hasil <i>Pretest-Posttest</i>	121
Lampiran 8. Lembar Validasi Observasi	124
Lampiran 9. Kisi-kisi dan Lembar Observasi	126
Lampiran 10. Hasil Observasi.....	128
Lampiran 11. Lembar Validasi Panduan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok ...	132
Lampiran 12. Panduan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok	141
Lampiran 13. Laporan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok	238
Lampiran 14. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	252
Lampiran 15. Daftar Hadir Kunjungan Pelaksanaan Penelitian	253
Lampiran 16. Daftar Hadir Penelitian.....	256
Lampiran 17. Dokumentasi.....	276
Lampiran 18. Buku Bimbingan Penulisan Skripsi.....	278

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya, manusia adalah makhluk sosial yang dimana manusia tidak sanggup hidup seorang diri dan membutuhkan orang lain untuk berinteraksi serta bertahan hidup. Sejak manusia dilahirkan, ia membutuhkan bantuan dari orang lain untuk memenuhi kebutuhan biologisnya seperti makan, minum dan lain-lain. Manusia menjalin hubungan satu dengan yang lain melalui kegiatan komunikasi. Keinginan untuk berkomunikasi dengan orang lain menunjukkan bahwa setiap manusia mempunyai naluri untuk berkawan atau berkelompok dengan manusia lain.

Manusia dalam kehidupan sehari-hari sangat dipengaruhi oleh komunikasi yang dilakukannya, baik yang sudah dikenal maupun yang tidak dikenal sama sekali. Manusia berkomunikasi untuk memenuhi berbagai kebutuhan antara lain kebutuhan untuk diterima, disayangi, dicintai, dihargai, dan sebagainya. Menurut Silfia Hanani (2017: 12) makna komunikasi bersumber dari kata "*communis*" yang artinya "sama". Manusia berkomunikasi untuk membangun satu kesamaan makna sehingga lahir satu tindakan atau perbuatan yang disebut dengan umpan balik.

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari penyampai pesan (komunikator) kepada komunikan (penerima pesan) dengan tujuan tertentu (Iriantara dan Syaripudin, 2013: 5). Ngalimun (2018: 1) juga mengungkapkan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian pesan

oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu, mengubah sikap, pendapat atau perilaku baik langsung secara lisan maupun tak langsung melalui media. Kegiatan komunikasi ini memerlukan adanya hubungan timbal balik antara penyampaian pesan dan penerimanya yaitu komunikator dan komunikan.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan untuk membangun satu kesamaan makna dengan tujuan tertentu baik langsung secara lisan maupun tak langsung melalui media.

Salah satu jenis komunikasi yang terjadi dengan frekuensi cukup tinggi adalah komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi (Suranto; 2011: 3). Frekuensi terjadinya komunikasi interpersonal yang cukup tinggi, membuat banyak orang menganggap bahwa komunikasi interpersonal mudah untuk dilakukan. Meskipun komunikasi interpersonal merupakan aktifitas rutin dalam kehidupan sehari-hari, namun kenyataannya menunjukkan bahwa proses komunikasi interpersonal tidak selamanya mudah (Suranto; 2011:72).

Peristiwa pertengkaran, perselisihan, perdebatan dan perkelahian yang terjadi dimasyarakat menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal tidak selamanya mudah untuk dilakukan. Peristiwa yang terjadi dalam masyarakat tersebut bisa jadi salah satu penyebabnya adalah *Miss communication*. *Miss communication* yaitu komunikasi yang menunjukkan adanya kegagalan dalam proses komunikasi (Sugiyono; 2005:18). Kegagalan

dalam proses komunikasi dapat terjadi karena kesalahpahaman pengertian dalam berkomunikasi.

Komunikasi interpersonal akan berjalan dengan baik apabila dilakukan dengan beberapa kecakapan atau keterampilan berkomunikasi. Ada beberapa kecakapan atau keterampilan berkomunikasi yang harus dikuasai dalam komunikasi interpersonal (Suranto, 2011: 94), diantaranya:

1. Keterampilan berbicara
2. Keterampilan bertanya
3. Keterampilan membuka pintu komunikasi
4. Keterampilan menjaga sopan santun
5. Keterampilan meminta maaf pada saat merasa bersalah
6. Cepat tanggap dan bertanggung jawab
7. Perhatian dan kepedulian
8. Memiliki empati
9. Keterampilan mendengarkan

Pada seorang siswa diperlukan komunikasi dalam menunjang kegiatan belajar mengajarnya baik di sekolah maupun masyarakat dan lingkungan keluarga. Pada lingkungan sekolah penting memiliki komunikasi interpersonal yang baik untuk membantu siswa dalam berinteraksi dengan guru dan temannya disekolah. Gambaran mengenai siswa yang memiliki kemampuan interpersonal yang baik yaitu dapat dengan mudah menjalin hubungan dengan orang lain baik ketika disekolah ataupun dimasyarakat, mampu menjalin komunikasi yang baik, jelas,

terarah kepada siapapun. Namun sebaliknya, ketika seseorang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah maka ia akan merasa kesulitan dalam menjalin hubungan serta sulit untuk menjalin komunikasi yang efektif dengan orang lain sehingga dikhawatirkan akan menghambat usia perkembangannya suatu hari nanti.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap wali kelas dan guru BK SMP Negeri 2 Kota Magelang diperoleh informasi bahwa terdapat siswa yang mempunyai komunikasi interpersonal yang kurang baik antar siswa dan guru diantaranya: terdapat siswa yang kurang aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung, masih ada siswa yang membawa kebiasaan SD seperti berteriak-teriak, jail serta berkata kasar, terdapat siswa yang menarik diri dari pergaulan sosial dan kurang terbuka dengan teman disekitarnya, mempunyai kepercayaan diri yang kurang, dan terdapat siswa yang suka memaksakan kehendak pribadi tanpa memahami temannya, serta terdapat siswa yang kurang aktif dalam bersosialisasi dengan siswa lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VII dan guru BK SMP Negeri 2 Kota Magelang diatas, dapat dianalisis bahwa masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam komunikasi interpersonal maupun interaksi sosial baik dengan teman, guru, dan pihak lainnya. Pada kenyataannya, masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi (baik dengan guru, teman sebaya, maupun pihak lainnya) yang dimana seharusnya siswa mampu berkomunikasi secara baik dengan teman, guru maupun pihak-pihak yang lain.

Oleh karena itu peneliti akan melakukan bantuan dalam bentuk bimbingan kelompok melalui media permainan ludo yang dapat diberikan pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kota Magelang dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal. Bimbingan kelompok melalui media permainan ludo yang menyenangkan secara tidak langsung akan membuat siswa belajar terkait komunikasi interpersonal karena permainan ini berpusat pada keaktifan dan keterampilan komunikasi siswa.

Bimbingan kelompok merupakan layanan yang membantu peserta didik dalam mengembangkan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karier atau jabatan, dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu melalui dinamika kelompok. Menurut Nurihsan (Azam, 2016:134) menjelaskan layanan bimbingan kelompok sebagai usaha yang dilakukan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli. Kegiatan bimbingan kelompok terdiri atas penyampaian informasi yang berkenaan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, Pribadi, dan masalah sosial yang disajikan dalam bentuk pelajaran.

Menurut Nursalim (2015: 4), layanan Bimbingan dan Konseling sangat membutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan. Media permainan merupakan salah satu dari bentuk media interaktif. Permainan dapat dijadikan salah satu wahana atau wadah yang memuat materi pembinaan atau layanan tertentu. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media permainan ludo sebagai wadah yang memuat materi tentang komunikasi interpersonal.

Penggunaan media permainan (*game*) mempunyai banyak fungsi selain lebih dapat memfokuskan kegiatan terhadap tujuan yang ingin dicapai juga dapat membangun suasana lebih menyenangkan, bergairah dan tidak cepat membuat siswa jenuh untuk mengikutinya. Violet (dalam Suwarjo dan Imania; 2011: 12) memandang bahwa pendekatan bermain ini sebagai salah satu alternatif metode komunikasi, *a window to our children*. Kegiatan bermain ini dapat mengurangi permasalahan tingkah laku, meningkatkan hasil yang menyenangkan, pada umumnya mendukung kognisi yang sehat, afeksi dan pengembangan interpersonal. Freud (dalam Suwarjo dan Imania; 2011: 12) juga menyarankan bahwa spontanitas anak dalam bermain merupakan metode komunikasi yang sangat baik dengan mengajaknya dalam lingkungan yang aman dan akrab bagi mereka.

Penelitian ini menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan topik tugas melalui media permainan ludo yaitu untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa. Melalui layanan ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan siswa melalui media permainan Ludo tentang komunikasi interpersonal sehingga dapat mengurangi angka rendah komunikasi atau interaksi sosial siswa.

Alasan peneliti menggunakan media permainan ludo karena permainan ludo merupakan permainan menarik yang banyak digemari anak-anak maupun dewasa, berpusat pada keaktifan dan keterampilan komunikasi siswa melalui dinamika kelompok. Menurut Suwarjo (2010: 57) kegiatan bermain dalam bimbingan kelompok membuat siswa dapat belajar banyak

hal yang didalamnya termasuk belajar berkomunikasi, sehingga kemampuan komunikasi antarpribadi dapat meningkat. Dengan demikian diharapkan siswa dapat percaya diri menyampaikan segala sesuatu yang ia rasakan maupun pikirkan dan dapat menjalin hubungan serta komunikasi efektif dengan orang lain.

Berdasarkan masalah itulah, peneliti mengangkat judul penelitian skripsi “Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan LUDO Terhadap Peningkatan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Pada Kelas VII di SMP Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2019/2020”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Ada beberapa siswa tidak berkomunikasi secara baik dengan sesama siswa, guru, dan pihak lainnya.
2. Siswa kurang membangun komunikasi yang efektif di dalam kelas.
3. Terdapat siswa yang masih kurang percaya diri sehingga mempengaruhi dalam pertemanan dan kegiatan belajar mengajar.
4. Rendahnya komunikasi interpersonal siswa sehingga akan membentuk sikap dan perilaku yang negatif.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini terbatas hanya menggunakan bimbingan kelompok melalui media permainan ludo untuk meningkatkan keterampilan

komunikasi interpersonal siswa. Subyek penelitian ini hanya terbatas pada kelas VII SMP Negeri 2 Magelang tahun ajaran 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang sudah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu, “Apakah Ada Pengaruh Dalam Penerapan Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan LUDO Terhadap Peningkatan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII SMP Negeri 2Magelang Tahun ajaran 2019/2020”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh bimbingan kelompok melalui media permainan ludo terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas VII SMP Negeri 2 Magelang Tahun ajaran 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

Melihat dari permasalahan yang ada, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, baik manfaat yang bersifat teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Peneliti memperoleh pengalaman dan pembelajaran terkait dengan bimbingan kelompok menggunakan media permainan Ludo untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.
 - b. Menambah pemahaman tentang bimbingan dan konseling.

- c. Sebagai acuan penelitian berikutnya yang berhubungan dengan pengaruh bimbingan kelompok melalui media permainan Ludoterhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru Pembimbing

Sebagai bahan masukan bagi guru pembimbing di SMP Negeri 2 Magelang dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok, lebih utama dalam mengembangkan interaksi sosial yang baik pada siswa.

b. Bagi Siswa/Peserta Didik

Dengan kegiatan ini, siswa mampu memahami lebih dalam lagi tentang interaksi sosial dengan suasana yang lebih menyenangkan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Komunikasi Interpersonal

1. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Manusia selalu berkomunikasi satu dengan yang lainnya, karena sesungguhnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan interaksi antara satu dengan lainnya. Kedekatan antara satu orang dengan yang lainnya didalam aktivitas apapun bergantung pada komunikasi yang terjadi diantara keduanya. Littlejohn (Suranto, 2011: 3) memberikan definisi komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) adalah komunikasi antara individu-individu.

Menurut Bochner (Devito, 2011: 252), komunikasi antarpribadi merupakan proses penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera. Sedangkan menurut Muchtar (2018: 3), komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antar perorangan dan bersifat pribadi, baik yang terjadi secara langsung (tanpa medium) ataupun tidak langsung (melalui medium).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal (komunikasi antarpribadi) adalah proses penyampaian pesan antara individu-individu secara langsung ataupun

tidak langsung dengan berbagai dampaknya dan peluang untuk memberikan umpan balik segera.

2. Aspek Komunikasi Interpersonal atau Antarpribadi

De vito (2011: 285) mengemukakan aspek komunikasi interpersonal kedalam 2 pendekatan, yaitu :

a. Pendekatan *Humanistis*

Pendekatan *Humanistis* (pendekatan lunak) ini menekankan pada kualitas-kualitas yang menciptakan interaksi yang bermakna, jujur dan memuaskan. Pendekatan *Humanistis* memiliki 5 aspek yang menciptakan hubungan antarmanusia untuk mendukung komunikasi antarpribadi yang efektif, diantaranya:

1) Keterbukaan (*Openness*)

Keterbukaan adalah kemampuan membuka diri atau berbagi informasi dengan orang lain. Kualitas keterbukaan mengacu pada sedikitnya tiga aspek yaitu komunikator antarpribadi yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berinteraksi, kesediaan komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang, mampu menyampaikan apa yang difikirkan maupun yang dirasakan.

2) Empati (*Empathy*)

Empati adalah kemampuan seseorang untuk menempatkan dirinya pada posisi orang lain. Langkah pertama dalam mencapai empati yaitu menahan godaan untuk mengevaluasi,

menilai, menafsirkan, dan mengkritik. Reaksi seperti ini bukan berarti “salah”, hanya saja seringkali dapat menghambat pemahaman. Langkah kedua mencoba merasakan apa yang dirasakan orang lain. Langkah ketiga mencoba merasakan yang sedang dirasakan orang lain dari sudut pandangnya.

3) Sikap Mendukung (*Supportiveness*)

Hubungan interpersonal yang efektif merupakan hubungan dimana terdapat sikap mendukung (*Supportiveness*). Sikap mendukung dalam komunikasi artinya masing-masing pihak yang berkomunikasi memiliki komitmen untuk mendukung terselenggaranya interaksi secara terbuka. Sikap mendukung dalam komunikasi interpersonal seperti bersikap deskriptif bukan evaluatif, spontan bukan strategik, dan provisional bukan sangat yakin.

4) Sikap Positif

Sikap positif ditunjukkan dalam bentuk sikap dan perilaku. Bentuk sikap yang dimaksud adalah bahwa pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi interpersonal harus memiliki perasaan dan pikiran yang positif bukan prasangka dan curiga. Sikap positif dalam komunikasi interpersonal sedikitnya ada 2 cara seperti menyatakan sikap positif, dan secara positif mendorong orang yang menjadi teman kita berinteraksi. Sikap positif sedikitnya mengacu pada 2 aspek yaitu memiliki sikap positif

terhadap diri sendiri, dan perasaan positif untuk situasi komunikasi. Reaksi negatif terhadap situasi seperti “saya tidak sabar lagi untuk enyah dari tempat ini”, akan membuat orang merasa mengganggu, dan komunikasi akan segera terputus.

5) Kesetaraan (*Equality*)

Kesetaraan (*Equality*) adalah adanya pengakuan secara diam-diam bahwa kedua belah pihak memiliki kepentingan, sama-sama bernilai dan berharga, serta saling memerlukan atau mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan. Kesetaraan tidak mengharuskan kita menerima tidak mengharuskan untuk menerima dan menyetujui semua perilaku verbal maupun non verbal pihak lain. Kesetaraan berarti kita menerima pihak lain, tidak menuntut kepatuhan dari yang lain, adanya ungkapan untuk bekerjasama memecahkan masalah tertentu, dan memberikan penghargaan positif tak bersyarat kepada orang lain.

b. Pendekatan *Pragmatis*

Pendekatan *Pragmatis* (pendekatan keras atau keperilakuan) menekankan pada manajemen dan kesegaran interaksi yang menentukan pencapaian tujuan yang spesifik. Pendekatan *Pragmatis* memiliki 5 aspek keterampilan yang mendukung efektifitas dalam komunikasi antarpribadi, diantaranya :

1) Kepercayaan Diri

Komunikator yang efektif memiliki kepercayaan diri sosial, perasaan cemas tidak dengan mudah dilihat oleh orang lain. Komunikator yang efektif selalu merasa nyaman bersama orang lain dan merasa nyaman dalam situasi komunikasi. Komunikator yang secara sosial memiliki kepercayaan diri bersikap santai, tidak kaku, fleksibel dalam suara dan gerak tubuh, terkendali dan tidak gugup atau canggung.

2) Kebersatuan

Kebersatuan mengacu pada penggabungan antara pembicara dan pendengar terciptanya rasa kebersamaan dan kesatuan. Bahasa yang menunjukkan kebersatuan umumnya ditanggapi lebih positif daripada bahasa yang tidak menunjukkan kebersatuan. Komunikator yang memperlihatkan kebersatuan mengisyaratkan minat dan perhatian meliputi gerakan tubuh yang dipusatkan pada orang yang diajak berinteraksi, tidak terlalu banyak melihat kesana dan kemari, serta tersenyum kepada orang lain atau lawan bicara.

3) Manajemen Interaksi

Komunikator yang efektif dapat mengendalikan interaksi untuk mendapatkan kepuasan kedua pihak. Menjaga peran peran sebagai pembicara dan pendengar, saling memberikan kesempatan untuk berbicara merupakan keterampilan

manajemen interaksi. Manajemen interaksi yang efektif tidak membuat seorang pun merasa diabaikan atau merasa menjadi tokoh penting, menjaga percakapan terus mengalir dengan lancar tanpa keheningan panjang,

4) Daya pengungkapan

Daya pengungkapan ini mencakup ekspresi tanggung jawab atas pikiran dan perasaan, mendorong daya ekspresi atau keterbukaan orang lain, dan memberikan umpan balik yang relevan dan patut.

5) Orientasi ke pihak lain

Orientasi ke pihak lain adalah lawan dari orientasi terhadap diri sendiri. Komunikator yang berorientasi kepada pihak lain melihat situasi dan interaksi dari sudut pandang lawan bicara dan menghargai perbedaan pandangan dari lawan bicara. Orientasi kepada lawan bicara memberikan umpan balik segera dan pantas yang menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang perasaan dan pikiran. Orientasi kepada orang lain secara non verbal dapat melalui kontak mata yang terpusat, senyuman, anggukan, mencondongkan diri ke arah lawan bicara, dan memperlihatkan perasaan dan emosi melalui ekspresi wajah yang sesuai.

Berdasarkan beberapa aspek diatas dapat disimpulkan bahwa aspek yang mendukung komunikasi interpersonal efektif yaitu

keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, kesetaraan, kepercayaan diri, kebersatuan, manajemen interaksi, daya pengungkapan, dan orientasi ke pihak lain.

3. Komponen-Komponen Komunikasi Interpersonal

Secara sederhana proses komunikasi interpersonal terjadi apabila ada pengirim menyampaikan informasi berupa lambang verbal maupun nonverbal kepada penerima dengan menggunakan medium suara manusia (*human voice*), maupun dengan medium tulisan. Proses komunikasi interpersonal terdapat komponen-komponen komunikasi yang secara integratif saling berperan sesuai dengan karakteristik komponen itu sendiri. Komponen-komponen komunikasi interpersonal (Suranto, 2011: 7), diantaranya :

a. Sumber atau komunikator

Sumber merupakan orang yang memiliki kebutuhan untuk berkomunikasi yakni keinginan untuk membagi keadaan internal sendiri, baik yang bersifat emosional maupun informasional dengan orang lain.

b. *Encoding*

Encoding adalah suatu aktifitas internal pada komunikator dalam menciptakan pesan melalui pemilihan simbol-simbol verbal dan non verbal yang disusun berdasarkan aturan tata bahasa, serta disesuaikan dengan karakteristik komunikan.

c. Pesan

Pesan merupakan hasil dari encoding. Pesan adalah seperangkat simbol-simbol baik verbal maupun non verbal, atau gabungan keduanya yang mewakili keadaan khusus komunikator untuk disampaikan kepada pihak lain.

d. Saluran

Saluran merupakan sarana fisik penyampaian pesan dari sumber ke penerima atau yang menghubungkan ke orang lain secara umum.

e. Penerima atau komunikan

Penerima atau komunikan adalah seoran yang menerima, memahami, dan menginterpretasi pesan.

f. *Decoding*

Decoding adalah Kegiatan internal dalam diri penerima. Misalnya telinga mendengar suara atau bunyi, mata melihat objek, dan sebagainya. Proses sensasi dilanjutkan dengan persepsi, yaitu proses memberi makna atau *Decoding*

g. Respon

Respon adalah apa yang diputuskan oleh penerima untuk dijadikan sebagai sebuah tanggapan terhadap pesan.

h. Gangguan (noise)

Noise merupakan apa saja yang mengganggu atau membuat kacau penyampaian dan penerimaan pesan termasuk yang bersifat fisik maupun psikis.

i. Konteks komunikasi

Komunikasi selalu terjadi dalam suatu konteks tertentu, paling tidak ada 3 dimensi yaitu ruang, waktu dan nilai. Konteks luar menunjukkan pada lingkungan konkrit dan nyata tempat terjadinya komunikasi. Konteks waktu menunjukkan pada kapan waktu komunikasi tersebut dilaksanakan. Sedangkan konteks nilai meliputi nilai sosial dan budayanya yang mempengaruhi suasana komunikasi.

Berdasarkan macam-macam komponen komunikasi interpersonal diatas dapat disimpulkan bahwa masing-masing komponen memiliki peran penting berlangsungnya proses komunikasi interpersonal. Orang yang saling berkomunikasi merupakan sumber atau penerima pesan. Sumber melakukan *encoding* untuk menciptakan dan menyusun pesan yang akan disampaikan kepada penerima baik secara langsung maupun menggunakan saluran. Penerima akan melakukan *decoding* untuk memahami pesan, dan menyampaikan respon atau umpan balik. Proses komunikasi senantiasa terkait dengan konteks tertentu dan gangguan dapat terjadi pada sumber, *encoding*, pesan, saluran, *decoding*, maupun pada diri penerima.

4. Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan jenis komunikasi yang terjadi dengan frekuensi cukup tinggi dalam kehidupan sehari-hari.

Komunikasi Interpersonal memiliki ciri-ciri (dalam Suranto, 2011: 14), diantaranya :

a. Arus Pesan Dua Arah

Komunikasi Interpersonal mempunyai ciri hubungan dua arah atau *two way communication* yaitu adanya hubungan antara komunikator dan komunikan saling memberi dan menerima informasi.

b. Suasana Nonformal

Komunikasi Interpersonal biasanya berlangsung dalam suasana nonformal. Pada suasana nonformal, para pelaku komunikasi akan lebih merasa nyaman dalam hubungan yang bersifat pertemanan.

c. Umpan Balik Segera

Komunikasi antarpribadi bercirikan adanya umpan balik dengan maksud apa yang disampaikan dalam komunikasi (pesan) sudah sampai pada penerima. Komunikasi tidak cukup hanya ditandai oleh ketergantungan secara fisik antara sumber dan penerima, melainkan ditandai oleh adanya ketergantungan interaktif. Ketergantungan interaktif ini terjadi bilamana stimulus dari satu pihak (sumber) akan menimbulkan respon dari pihak penerima. Sebaliknya respon dari penerima ini menjadi stimulus bagi sumber, dan begitu seterusnya.

Umpan balik dalam komunikasi antarpribadi dapat bersifat langsung yaitu dengan mengamati secara langsung bagaimana

reaksi atau respon penerima terhadap dirinya pada saat komunikasi berlangsung, apakah penerima dapat menerima pesan yang disampaikan dengan mudah atau tidak. Dengan demikian umpan balik memegang peranan penting dan menjadi ciri yang khas dalam komunikasi antarpribadi karena pada hakekatnya komunikasi adalah membagi pesan agar menjadi milik bersama.

d. Berada Dalam Jarak Dekat

Komunikasi interpersonal merupakan metode komunikasi antarindividu yang menuntut agar peserta komunikasi berada dalam jarak dekat, baik dalam arti fisik maupun psikologis. Jarak dekat dalam arti fisik, artinya pelaku komunikasi saling bertatap muka, berada pada satu lokasi tempat tertentu. Sedangkan jarak dekat dalam arti psikologis menunjukkan keintiman hubungan antarindividu. Komunikasi yang terjadi adalah komunikasi tatap muka, dan pada komunikasi ini terdapat saling mempengaruhi serta adanya ikatan psikologis antara keduanya.

e. Mengirim dan Menerima Pesan Secara Simultan dan Spontan, Baik Secara Verbal maupun Non Verbal

Meningkatkan keefektifan komunikasi interpersonal dapat dilakukan oleh pelaku komunikasi dengan memperdayakan pemanfaatan kekuatan pesan verbal maupun nonverbal secara simultan. Pelaku komunikasi berupaya saling meyakinkan, dengan mengoptimalkan penggunaan pesan verbal maupun

nonverbal secara bersamaan, saling mengisi, saling memperkuat sesuai tujuan komunikasi. Misalnya untuk menegaskan bahwa seseorang merasa bahagia dengan pertemuan yang baru saja terjadi, dapat diungkapkan secara verbal maupun non verbal. Secara verbal dapat diungkapkan dengan ucapan atau kata-kata seperti: senang sekali bertemu dengan anda. Sedangkan secara non verbal dapat dilakukan atau ditunjukkan dengan berbagai isyarat: bersalaman, berpelukan, tersenyum, dan sebagainya.

Berdasarkan pernyataan diatas, proses komunikasi interpersonal memiliki ciri-ciri antarlain: arus pesan dua arah, suasana nonformal, umpan balik segera, peserta komunikasi berada dalam jarak dekat, peserta komunikasi mengirim dan menerima pesan secara simultan dan spontanbaik secara verbal maupun nonverbal.

5. Fungsi dan Tujuan Komunikasi Interpersonal

Kegiatan komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh setiap manusia tentu memiliki fungsi dan tujuan atau sesuatu yang diharapkan. Komunikasi Interpersonal, dapat meningkatkan hubungan kemanusiaan diantara pihak-pihak yang sedang berkomunikasi. Adapun fungsi komunikasi antarpribadi menurut Muchtar (2018:19) terdiri atas :

a. Fungsi Sosial

Adapun aspek-aspek yang terkandung dalam fungsi sosial komunikasi interpersonal adalah :

- 1) Manusia berkomunikasi untuk mempertemukan kebutuhan biologis dan psikologis.
- 2) Manusia berkomunikasi untuk memenuhi kewajiban sosial.
- 3) Manusia berkomunikasi untuk mengembangkan hubungan timbal balik.
- 4) Manusia berkomunikasi untuk meningkatkan dan merawat mutu diri sendiri.
- 5) Manusia berkomunikasi untuk menangani konflik

b. Fungsi Pengambilan Keputusan

Keputusan yang sering diambil manusia dilakukan dengan berkomunikasi karena mendengar pendapat, saran, pengalaman, gagasan, pikiran maupun perasaan orang lain. Pengambilan keputusan meliputi :

- 1) Manusia berkomunikasi untuk membagi informasi.
- 2) Manusia berkomunikasi untuk memengaruhi orang lain

Komunikasi interpersonal juga memiliki beberapa tujuan

(Ngalimun, 2018: 22), diantaranya:

- 1) Menemukan diri sendiri.
- 2) Menemukan dunia luar.
- 3) Membentuk dan menjaga hubungan yang penuh arti.
- 4) Berubah sikap dan tingkah laku.
- 5) Untuk bermain dan kesenangan.
- 6) Untuk membantu atau memotivasi.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa proses komunikasi interpersonal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari memiliki suatu tujuan atau sesuatu yang diharapkan guna membina hubungan baik, sehingga dapat menghindari dan mengatasi konflik yang terjadi. Fungsi komunikasi interpersonal terdiri dari: Fungsi sosial, dan Fungsi pengambilan keputusan.

6. Bentuk-bentuk Komunikasi Interpersonal

Menurut Canggara (Ngalimun, 2018 : 32) berdasarkan sifatnya, komunikasi interpersonal dapat dibedakan menjadi 2 macam yaitu :

a. Komunikasi Diadik (*Dyadic Communication*)

Komunikasi Diadik merupakan Proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang dalam situasi bertatap muka.

Komunikasi Diadik dapat dilakukan dalam 3 bentuk yakni :

- 1) Percakapan : berlangsung dalam suasana yang bersahabat dan informal.
- 2) Dialog : berlangsung dalam situasi yang lebih dalam dan lebih personal.
- 3) Wawancara : Sifatnya lebih serius, yakni adanya pihak yang dominan pada posisi bertanya dan yang lain pada posisi menjawab.

b. Komunikasi Kelompok Kecil (*Small Group Communication*)

Komunikasi Kelompok Kecil adalah proses komunikasi yang berlangsung 3 orang atau lebih secara bertatap muka, yang mana anggotanya saling berinteraksi satu sama lain.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk komunikasi interpersonal ada dua yaitu Komunikasi Diadik yang berlangsung antara 2 orang dalam situasi bertatap muka dan komunikasi kelompok kecil yang berlangsung 3 orang atau lebih saling berinteraksi satu sama lain

7. Faktor-faktor Menumbuhkan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal yang efektif menjadi keinginan setiap orang. Ada beberapa faktor yang menumbuhkan komunikasi interpersonal (Ngalimun, 2018: 41), diantaranya:

a. Percaya (*Trust*)

Faktor yang paling mempengaruhi komunikasi interpersonal adalah faktor kepercayaan. Ada tiga faktor utama yang menumbuhkan sikap percaya yaitu :

- 1) Menerima adalah kemampuan berhubungan dengan orang lain tanpa menilai dan tanpa berusaha mengendalikannya.
- 2) Empati

Empati adalah kemampuan seseorang untuk menempatkan dirinya pada posisi orang lain. Hakikat dari empati adalah usaha masing-masing pihak untuk merasakan apa yang dirasakan orang lain; dapat memahami pendapat, sikap, dan perilaku orang lain.

3) Kejujuran

Jujur merupakan sikap pribadi yang ada didalam diri seseorang. Jujur diekspresikan dengan kata-kata atau sikap yang mencerminkan keadaan yang sesungguhnya.

b. Sikap Suportif

Sikap suportif adalah sikap yang mengurangi sikap defensif dalam berkomunikasi yang dapat terjadi karena faktor-faktor personal seperti ketakutan, kecemasan, dan lain sebagainya yang menyebabkan komunikasi interpersonal gagal, karena orang defensif akan lebih banyak melindungi diri dari ancaman yang ditanggapinya dalam komunikasi dibandingkan memahami pesan orang lain

c. Sikap Terbuka

Sikap terbuka memiliki pengaruh yang besar dalam menumbuhkan komunikasi interpersonal yang efektif. Dalam berkomunikasi interpersonal diperlukan mengembangkan sikap terbuka (tidak ada yang ditutupi atau disembunyikan), sehingga dapat menimbulkan rasa percaya dari penerima pesan .

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal dapat ditumbuhkan melalui sikap percaya, suportif, dan sikap terbuka. Faktor tersebut akan mendorong timbulnya saling pengertian, menghargai, dan yang paling penting saling mengembangkan kualitas hubungan interpersonal.

8. Asas-asas Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal melibatkan sekurang-kurangnya adalah dua orang (Suranto, 2011: 13). Secara teoritis, kelancaran komunikasi ditentukan oleh peran kedua orang tersebut dalam memformalisasikan dan memahami pesan. Berikut ini adalah lima asas komunikasi interpersonal yang dapat menjadi bahan pertimbangan ketika seseorang akan merancang suatu proses komunikasi interpersonal.

- a. Komunikasi berlangsung antara pikiran seseorang dengan pikiran orang lain.
- b. Orang hanya bisa mengerti sesuatu hal dengan menghubungkannya pada suatu hal lain yang telah dimengerti.
- c. Setiap orang berkomunikasi tentu mempunyai tujuan
- d. Orang yang telah melakukan komunikasi mempunyai suatu kewajiban untuk meyakinkan dirinya bahwa ia memahami makna pesan yang akan disampaikan itu
- e. Orang yang tidak memahami makna informasi yang diterima, memiliki kewajiban untuk meminta penjelasan agar tidak terjadi *bias* komunikasi (Suranto, 2011: 13)

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa proses komunikasi interpersonal memiliki 5 asas yang dapat dipertimbangkan, diantaranya komunikasi berlangsung antara pikiran, menghubungkan suatu hal, komunikasi interpersonal memiliki suatu tujuan, memiliki kewajiban meyakinkan dirinya untuk memahami makna pesan, jika tidak

memahami makna pesan yang diterima berkewajiban meminta penjelasan agar tidak terjadi *miss communication*.

B. Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan Kelompok adalah Layanan yang membantu peserta didik dalam mengembangkan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karier atau jabatan, dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu melalui dinamika kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan dan pemecahan masalah siswa (Sukitman, 2015: 32).

Gazda (Prayitno, 1999 : 309) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok disekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Bimbingan Kelompok merupakan layanan bimbingan kepada individu-individu yang memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan Bimbingan dan Konseling (Prayitno dkk, 2017: 80).

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa Bimbingan Kelompok adalah layanan yang membantu peserta didik melalui dinamika kelompok dalam membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan dan pemecahan masalah siswa , membantu menyusun rencana dan keputusan serta mencapai tujuan Bimbingan dan Konseling. Materi yang diberikan dalam layanan bimbingan kelompok, meliputi :

- a. Pengenalan sikap dan kebiasaan, bakat dan minat, cita-cita serta penyalurannya.
- b. Pengenalan kelemahan diri dan penanggulangannya, kekuatan diri serta pengembangannya.
- c. Pengembangan kemampuan berkomunikasi, menerima/menyampaikan pendapat, bertingkah laku dan hubungan sosial, baik di rumah, sekolah maupun masyarakat, dan kondisi/peraturan sekolah.
- d. Pengembangan sikap dan kebiasaan belajar yang baik di sekolah dan di rumah sesuai dengan kemampuan pribadi siswa.
- e. Pengembangan teknik-teknik penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian sesuai dengan kondisi fisik, sosial, dan budaya.
- f. Orientasi dan informasi karier, dunia kerja, dan upaya memperoleh penghasilan.
- g. Orientasi dan informasi perguruan tinggi sesuai dengan karier yang hendak dikembangkan.
- h. Pengambilan keputusan dan perencanaan masa depan.

Pada pelaksanaan bimbingan kelompok terjadi hubungan dalam suasana hangat, terbuka, permisif dan penuh keakraban. Menurut Prayitno (2017: 90), jumlah anggota dalam bimbingan kelompok yang efektif dibatasi maksimal 10 sampai 15 orang.

2. Kegunaan Bimbingan Kelompok

Kegunaan pelaksanaan Bimbingan Kelompok dapat dikemukakan antara lain (Hartinah, 2017: 8) :

- a. Tenaga pembimbing masih sangat terbatas dan jumlah murid yang perlu dibimbing begitu banyak, sehingga pelayanan bimbingan secara perseorangan tidak akan merata.
- b. Melalui bimbingan kelompok, murid dilatih menghadapi suatu tugas bersama atau memecahkan suatu masalah bersama. Dengan demikian, sedikit banyak dididik untuk hidup secara bersama.
- c. Melalui bimbingan kelompok, murid didorong untuk berani mengemukakan pendapatnya dan menghargai pendapat orang lain.
- d. Banyak informasi yang dibutuhkan oleh murid dapat diberikan secara kelompok dan cara tersebut lebih ekonomis
- e. Melalui bimbingan kelompok, beberapa murid menjadi lebih sadar bahwa mereka sebaiknya menghadap penyuluh untuk mendapatkan bimbingan secara lebih mendalam
- f. Melalui bimbingan kelompok, seorang ahli bimbingan yang baru saja diangkat dapat memperkenalkan diri dan berusaha mendapat kepercayaan dari murid

3. Tahap-tahap Bimbingan Kelompok

Beberapa tahap yang digunakan dalam Bimbingan Kelompok antara lain (Prayitno dkk, 2017: 93)

a. Tahap Pembentukan

Tahap awal adalah tahap persiapan dalam kegiatan bimbingan kelompok. Tahap ini adalah tahap pembentukan kelompok, pengenalan, pemberian informasi seputar bimbingan kelompok dan pemberian ice breaking jika diperlukan. Penjelasan yang diberikan pada tahap pembentukan ini yaitu tentang pengertian dan tujuan bimbingan kelompok, penjelasan tentang cara kerja khususnya yang menyangkut sifat masalah atau topik.

b. Tahap Peralihan

Tahap peralihan merupakan jembatan antara tahap pertama dan tahap ketiga. Pada tahap peralihan ini mengajak anggota kelompok untuk mengemukakan masalah umum secara bebas, mengajak untuk membahas, mendalami, dan memecahkan masalah atau topik umum.

c. Tahap Pelaksanaan / Kegiatan Pokok

Tahap pelaksanaan merupakan tahap pokok atau tahap inti dalam seluruh kegiatan bimbingan kelompok.

d. Penyimpulan Hasil Kegiatan

Tahap empat merupakan antiklimaks dari seluruh kegiatan. Pada tahap ini kegiatan menyusut diarahkan ke penyimpulan hasil kegiatan.

e. Tahap Pengakhiran

Pada tahap ini, pemimpin kelompok meminta kesan-kesan dari para peserta, dan akhirnya kesan-kesan ini dikaitkan dengan kemungkinan pertemuan berikutnya.

Berdasarkan uraian diatas penulis akan menggunakan lima tahapan dalam bimbingan kelompok yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap pelaksanaan yang nantinya akan menggunakan media permainan ludo sebagai wadah dalam membahas materi disetiap pertemuan, penyimpulan hasil kegiatan dan tahap pengakhiran.

4. Asas-Asas Bimbingan Kelompok

Dalam pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok terdapat asas-asas yang berpatok pada asas bimbingan dan konseling. Menurut Prayitno dkk, (2017:238) asas-asas yang perlu diperhatikan dalam bimbingan kelompok, yaitu:

a. Asas Kesukarelaan

Semua anggota dapat menampilkan diri secara spontan tanpa adanya paksaan atau malu-malu dalam menghadirkan pendapat, usulan ataupun tanggapan.

b. Asas Keterbukaan

Semua anggota kelompok bebas dan terbuka dalam mengemukakan pendapat, ide, saran tentang apa saja yang dirasakan dan dipikirkannya. Keterbukaan dari masing-masing

anggota kelompok sangat diperlukan untuk berjalannya kegiatan bimbingan kelompok yang efektif.

c. Asas Kenormatifan

Asas kenormatifan pada kegiatan bimbingan kelompok yaitu semua yang dibicarakan dan yang dilakukan harus sesuai dengan norma yang berlaku dalam masyarakat, agama, adat, hukum dan ilmu. Pada kegiatan bimbingan kelompok setiap anggota harus dapat menghargai pendapat orang lain, mampu mendengarkan ketika ada yang sedang berbicara, dan tidak mengejek pendapat yang lain.

d. Asas Kerahasiaan

Semua anggota kelompok yang hadir diharapkan bersedia menyimpan dan merahasiakan data dan informasi yang dibahas dalam kelompok, terutama hal-hal yang tidak layak diketahui oleh orang lain selain anggota kelompok yang mengikuti kegiatan. Para anggota berjanji tidak akan membicarakan hal-hal yang bersifat rahasia diluar kelompok.

5. Teknik Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno (Tohirin, 2009:166) Ada beberapa teknik yang bisa diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok, yaitu:

a. Teknik umum

Dalam teknik ini, dilakukan pengembangan dinamika kelompok.

Secara garis besar teknik-teknik ini meliputi:

- 1) komunikasi multi arah secara efektif dinamis dan terbuka
- 2) pemberian rangsangan untuk menimbulkan inisiatif dalam pembahasan, diskusi, analisis dan pengembangan argumentasi
- 3) dorongan minimal untuk memantapkan respons dan aktivitas anggota kelompok
- 4) penjelasan, pendalaman, dan pemberian contoh untuk lebih memantapkan analisis, argumentasi dan pembahasan
- 5) pelatihan untuk membentuk pola tingkah laku baru yang dikehendaki

Teknik-teknik diatas diawali dengan teknik penstrukturan guna memberikan penjelasan dan pengarahan pendahuluan tentang layanan bimbingan kelompok. Selanjutnya, bisa juga dilakukan kegiatan selingan berupa permainan dan lain sebagainya untuk memperkuat jiwa kelompok, memantapkan pembahasan dan untuk relaksasi. Pada penutup, diterapkan teknik pengakhiran atau melaksanakan kegiatan pengakhiran.

b. Teknik Permainan Kelompok

Menurut Prayitno (Tohirin, 2009:166), permainan dapat dijadikan sebagai salah satu teknik dalam layanan bimbingan kelompok sebagai selingan maupun sebagai wahana atau wadah yang memuat materi pembinaan atau layanan tertentu. Permainan kelompok yang efektif dan dapat dijadikan sebagai teknik dalam

layanan bimbingan kelompok harus memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Sederhana
- 2) Menggembirakan
- 3) Menimbulkan suasana rileks dan tidak melelahkan
- 4) Meningkatkan keakraban
- 5) Dapat diikuti oleh semua anggota kelompok

Pada intinya kegiatan permainan dalam bimbingan dan konseling adalah memberikan makna pembelajaran secara tidak langsung melalui permainan yang dilaksanakan bersama para siswa (Eva, 2011: 18). Permainan dalam Bimbingan dan Konseling dibagi menjadi 4 kategori (Eva, 2011: 20), yaitu:

- 1) Permainan dengan menggunakan multi media

Permainan ini menggunakan beberapa alat, penggabungan beberapa alat dan memakai komputer disertai dengan LCD.

- 2) Permainan beresiko

Pada permainan ini diperlukan latihan dari guru Bimbingan dan Konseling atau konselor atau fasilitator dengan memperhatikan kondisi peserta, ruangan atau tempat dan kepercayaan dari semua peserta.

- 3) Permainan tanpa media

Permainan ini hanya memanfaatkan anggota badan.

4) Permainan dengan menggunakan media

Permainan ini menggunakan peralatan yang mudah ditemukan dalam kelas dan berbagai jenis permainan.

6. Macam-macam Permainan

Beberapa ahli menyatakan definisi bermain dan permainan dari sudut pandang yang berbeda. Menurut Santrock (Eva, 2011) bermain adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan dapat sebagai wahana keterampilan pemecahan masalah siswa, sebagai asesmen diri siswa dalam pembuatan keputusan karir, dapat meningkatkan keterampilan transisi kerja remaja dan dewasa awal, meningkatkan pemahaman siswa dan lingkungannya, dan meningkatkan kualitas layanan konsultasi bagi orang tua siswa (dalam Suwarjo dan Eva, 2011: 17).

Menurut Gordan & Browne (Eva, 2011: 6) kegiatan bermain ditinjau dari dimensi perkembangan sosial anak, digolongkan menjadi 4 bentuk yaitu :

a. Bermain Soliter

Bermain Soliter yaitu bermain sendiri atau tanpa dibantu oleh orang lain

b. Bermain paralel

Bermain paralel yaitu bermain sendiri namun berdampingan, jadi tidak ada interaksi anak satu dengan yang lain.

c. Bermain asosiatif

Bermain asosiatif yaitu permainan yang terjadi apabila anak bermain bersama dalam kelompoknya.

d. Bermain kooperatif

Bermain kooperatif yaitu permainan apabila anak-anak mulai aktif menggalang untuk membicarakan, merencanakan, melaksanakan permainan.

Lebih spesifik lagi, Kathleen Stassen Berger (Eva, 2011: 6) menjelaskan bahwa kegiatan bermain pada seorang anak dibedakan menjadi:

a. *Sensory Motor Play*

Pada *sensory Motor Play*, kegiatan bermain mengandalkan indera dan gerakan tubuh.

b. *Mastery Play*

Mastery Play adalah kegiatan bermain untuk menguasai keterampilan tertentu dengan melakukan pengulangan-pengulangan.

c. *Rough and Tumble Play*

Bentuk permainan *Rough and Tumble Play* yaitu bermain kasar, seperti bergelutan, saling mendorong, pura-pura memukul dan lain-lain. Kegiatan ini biasanya dilakukan antara anak yang sudah saling mengenal.

d. *Social Play*

Pada *Social Play* ditandai dengan bermain bersama, yang didalamnya ada interaksi dalam kelompok. *Social Play* merupakan langkah penting dalam tahap perkembangan sosial, dimana *egosentris* sudah mulai berkurang dan secara bertahap mulai menunjukkan pribadinya sebagai makhluk sosial yang selalu ingin bergaul serta berusaha menyesuaikan diri dengan lingkungan

e. *Dramatic Play*

Dramatic Play mulai muncul sejalan dengan kemampuan anak untuk berfikir simbolik. Pada umumnya anak bermain peran (*Dramatic Play*) seperti bermain pasar-pasaran.

Media yang digunakan sebagai wadah yang memuat materi bimbingan kelompok bisa berupa peralatan atau berbagai jenis permainan. Macam-macam jenis permainan (Kristiani, 2014: 17):

a. Permainan ramai-ramai

- 1) Petak Umpet
- 2) Gajah Talena
- 3) Gobak Sodor

b. Permainan dengan tali

- 1) Layang-layang
- 2) Yoyo
- 3) Lompat tali

- 4) Batok Kelapa
- c. Permainan kejar-kejaran
 - 1) Bentengan
 - 2) Ucing-ucingan
- d. Permainan duduk santai
 - 1) Congklak
 - 2) Bola Bekel
 - 3) Menyambung kata
- e. Permainan dengan dadu
 - 1) Monopoli
 - 2) Ular tangga
 - 3) Halma
 - 4) Ludo

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media permainan ludo sebagai wadah yang memuat materi komunikasi interpersonal. Media permainan ludo termasuk dalam bentuk bermain asosiatif dalam *Social Play* dimana permainan yang akan dilakukan terbagi menjadi beberapa kelompok didalamnya terdapat interaksi antar anggota kelompok dalam melakukan bimbingan kelompok.

C. Bimbingan Kelompok melalui Media Permainan Ludo

Bimbingan kelompok adalah layanan yang membantu peserta didik melalui dinamika kelompok dalam membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan dan pemecahan masalah siswa, membantu menyusun

rencana dan keputusan serta mencapai tujuan Bimbingan dan Konseling. Menurut Pamela (dalam Suwarjo dan Eva, 2011: 12) penggunaan media bermain dan *expressive arts* dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan. Menurut Briggs (Sadiman, dkk, 2002), media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Sadiman, dkk, 2002).

Kata media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti “perantara” atau pengantar yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa media adalah segala bentuk dan saluran komunikasi dalam proses menyalurkan pesan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan permainan menurut Tedjasaputro (dalam Haqiqi, 2017) menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya. Menurut Rustianti (dalam Suwarjo dan Eva, 2011: 18), permainan dalam program bimbingan kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa SMP.

Ada berbagai macam dan jenis media permainan yang dapat digunakan dalam layanan, salah satunya permainan ludo. Permainan ludo merupakan salah satu permainan papan yang masih dimainkan oleh anak-anak sampai dewasa. Permainan yang sederhana, mendidik, menghibur dan sangat interaktif. Permainan ludo adalah permainan yang menggunakan

sebuah papan yang didalamnya terdapat gambar kotak dengan 4 warna yaitu merah, kuning, biru dan hijau.

Ludo berasal dari kata dalam bahasa latin yaitu ludus yang artinya “permainan”. Ludo merupakan penyederhanaan dari permainan suku Indian. Nama asli permainan ludo adalah pachisi dan sudah dimainkan sejak 500 SM. Permainan Ludo adalah permainan yang dapat dimainkan 2 sampai 4 pemain (Hengky, 2013). Tiap pemain memegang empat bidak. Ada bidak warna merah, biru, kuning dan hijau (Kristiani, 2014 : 101).

Tujuan permainan ludo pada umumnya adalah berlomba untuk menggerakkan keempat bidak mencapai kotak akhir. Untuk mencapai kotak akhir pemain harus bergerak sesuai angka dadu yang dilempar dan berjalan searah jarum jam. Siapa yang lebih cepat memindahkan keempat bidaknya menuju kotak akhir maka dialah pemenangnya. Permainan ini hampir sama seperti permainan ular tangga. Dalam permainan ini diperlukan papan permainan LUDO, bidak bermain, 1 buah dadu dan satu buah pengocok dadu.

1. Cara Bermain Permainan LUDO

- a. Permainan dimulai dengan menaruh bidak di empat kotak awal pada papan ludo sesuai warna.
- b. Untuk mulai bergerak pemain harus melempar dadu dan mendapatkan angka 6 untuk mendapatkan kesempatan berjalan lebih dulu. Mebelum mendapatkan angka 6, pemain tidak boleh menggerakkan bidak. Setelah mendapatkan angka 6,

pemain menggerakkan satu bidak ke kotak pertama, setelah itu melempar dadu lagi dan berjalan sesuai angka dadu. Pemain yang mendapatkan angka 6 mendapatkan kesempatan melempar dadu 2 kali.

- c. Dalam giliran berikutnya, pemain bergerak mengikuti arah jarum jam hingga mencapai kotak akhir. Permainan berlangsung seperti itu seterusnya secara bergiliran.
- d. Jika bidak menangkap bidak lawan, maka bidak lawan harus dikembalikan ditempat awal. Jika bidak sudah berada di kolom awal, dadu harus menunjukkan angka yang tepat agar bidak bisa berjalan mencapai kotak akhir
- e. Pemain yang sudah mencapai kotak akhir seluruhnya dialah yang menjadi pemenang(Hengky: 2013).

2. Manfaat Permainan LUDO

Game memiliki banyak manfaat bagi siswa maupun guru dalam proses pembelajaran, diantaranya (Rifa, 2012: 14):

- a. Melatih kemampuan motorik
- b. Melatih Konsentrasi
- c. Kemampuan sosialisasi meningkat
- d. Melatih keterampilan berbahasa
- e. Menambah wawasan
- f. Mengembangkan kemampuan untuk problem solving
- g. Mengembangkan jiwa kepemimpinan

- h. Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai
- i. Meningkatkan rasa percaya diri

Permainan ludo juga memiliki manfaat bukan hanya sebuah permainan untuk refreshing, tetapi juga memiliki segi positif , diantaranya (Rifa, 2012: 14) :

- a. Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat
- b. Motorik, kemampuan mengkoordinasi anggota tubuh seperti tangan dan kaki
- c. Logika, kemampuan berpikir secara tepat dan teratur
- d. Emosional dan sosial, kemampuan merasakan dan menjalin hubungan interpersonal
- e. Kreatif dan imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks
- f. Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek.

Permainan ini tidak hanya dimainkan oleh anak-anak, tetapi juga bisa dimainkan oleh orang dewasa (Irawan, 2013: 11). Permainan ini bisa bermanfaat untuk memupuk rasa kebersamaan satu sama lain.

3. Tahapan Bimbingan Kelompok melalui Media Permainan LUDO

Pelaksanaan bimbingan kelompok melalui permainan ludo dilakukan pada tahap inti. Bimbingan kelompok yang akan dilakukan yaitu menggunakan media permainan ludo dengan topik tugas yang berkaitan tentang aspek komunikasi interpersonal. Pada pelaksanaannya Sebelum memainkan ludo, siswa harus memahami cara bermain

ludo terlebih dahulu. Tahapan bimbingan kelompok melalui media permainan ludo, yaitu :

a. Tahap Pembentukan

Pada tahap ini para anggota saling memperkenalkan diri dan juga memberikan penjelasan tentang bimbingan kelompok sehingga masing-masing anggota akan tahu apa arti dari bimbingan kelompok dan mengapa bimbingan kelompok harus dilaksanakan serta menjelaskan aturan main yang akan diterapkan dalam bimbingan kelompok ini.

b. Tahap Peralihan

Tahap kedua ini pimpinan kelompok menguraikan kembali dan menegaskan pokok pembahasan dalam tahap pertama, seperti tujuan kegiatan kelompok, asas kesukarelaan, kerahasiaan, keterbukaan dan sebagainya.

c. Tahap Kegiatan Pokok (melalui media permainan ludo)

- 1) Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (4 orang tiap kelompok).
- 2) Siswa membaca dan memahami peraturan serta langkah pelaksanaan bersama.
- 3) Urutan bermain ditentukan dengan hompimpa, setelah itu pemain memilih warna yang akan di tempatinya dan menyepakati waktu permainan berlangsung.

- 4) Permainan dimulai dengan pemain memasuki kotak awal pada papan ludo sesuai warna yang di sepakati.
- 5) Untuk mulai bergerak pemain harus melempar dadu dan mendapatkan angka 6 untuk mendapatkan kesempatan berjalan lebih dulu. Sebelum mendapatkan angka 6, pemain tidak boleh menggerakkan bidak. Setelah mendapatkan angka 6, pemain bergerak satu bidak ke kotak pertama, setelah itu melempar dadu lagi dan berjalan sesuai angka dadu. Pemain yang mendapatkan angka 6 mendapatkan kesempatan melempar dadu 2 kali.
- 6) Dalam giliran berikutnya, pemain bergerak mengikuti arah jarum jam hingga mencapai kotak akhir. Permainan berlangsung seperti itu seterusnya secara bergiliran.
- 7) Ketika pemain menempati kotak tertentu maka pemain mengambil kartu pada papan ludo.
- 8) Bagi pemain yang tidak dapat menjawab pertanyaan atau tantangan terkait materi yang diberikan akan mendapatkan hukuman mundur 1 langkah.
- 9) Setiap kotak tidak bisa ditempati oleh 2 pemain dari kelompok berbeda sehingga bila ada 2 pemain dalam satu kotak maka pemain pertama yang menempati kotak akan ditabrak dan harus kembali ke kotak awal.

10) Pihak (kelompok) yang dinyatakan menang tergantung pada banyaknya pemain (dalam kelompok tersebut) yang dapat mencapai kotak akhir pada waktu yang telah disepakati bersama.

d. Penyimpulan Hasil Kegiatan

Tahap empat merupakan antiklimaks dari seluruh kegiatan. Pada tahap ini kegiatan menyusut diarahkan ke penyimpulan hasil kegiatan.

e. Tahap Pengakhiran

Pada tahap ini, pemimpin kelompok meminta kesan-kesan dari para peserta, dan akhirnya kesan-kesan ini dikaitkan dengan kemungkinan pertemuan berikutnya.

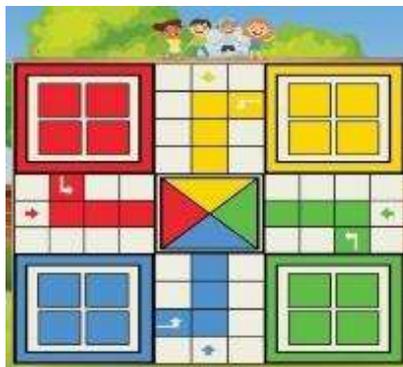
Permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli dan ular tangga, hanya saja pada penelitian ini melalui permainan ludo pemain menjadi pionnya dan bermain secara berkelompok dalam bentuk komunikasi diadik sehingga meningkatkan interaksi sosial antara anggota kelompok. Permainan ludo dapat membantu siswa berinteraksi dengan temannya secara dua arah dalam memahami peraturan maupun pada saat melakukan permainan, dapat menumbuhkan rasa percaya pada masing-masing anggota kelompok dalam mengatur strategi menang.

Pada permainan ludo ini setiap pemberhentian pada suatu kotak terdapat kartu pertanyaan dan tantangan seperti permainan monopoli

yang nantinya akan mengarah pada materi komunikasi interpersonal. Meskipun demikian, pada permainan ini para pemain juga dituntut untuk melakukan kegiatan tertentu seperti bercerita, berbagi pengalaman, berpendapat, serta mendengarkan. Bimbingan kelompok melalui media permainan ludo yang menyenangkan secara tidak langsung akan membuat siswa belajar terkait komunikasi interpersonal karena pada kegiatan ini berpusat pada keaktifan dan keterampilan komunikasi siswa dengan anggota kelompok.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok melalui media permainan ludo adalah layanan yang membantu peserta didik melalui media permainan ludo sebagai wadah untuk menyalurkan pesan, membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan dan pemecahan masalah siswa, membantu menyusun rencana dan keputusan serta mencapai tujuan Bimbingan dan Konseling melalui dinamika kelompok.

Gambar 1. Desain Ludo Bimbingan Kelompok



D. Pengaruh Bimbingan Kelompok melalui Media Permainan Ludo Terhadap Peningkatan Komunikasi Interpersonal Siswa.

Pada dasarnya, manusia adalah makhluk sosial yang dimana manusia tidak sanggup hidup seorang diri dan membutuhkan orang lain untuk berinteraksi serta bertahan hidup. Sejak manusia dilahirkan, ia membutuhkan bantuan dari orang lain untuk memenuhi kebutuhan biologisnya seperti makan, minum dan lain-lain. Manusia menjalin hubungan satu dengan yang lain melalui kegiatan komunikasi.

Keinginan untuk berkomunikasi dengan orang lain menunjukkan bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri atau dapat dikatakan bahwa setiap manusia mempunyai naluri untuk berkawan atau berkelompok dengan manusia lain. Komunikasi interpersonal akan berjalan baik apabila dilakukan dengan beberapa kecakapan atau keterampilan berkomunikasi.

Menurut Nursalim (2015: 4), layanan Bimbingan dan Konseling sangat membutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan. Media permainan merupakan salah satu dari bentuk media interaktif. Permainan dapat dijadikan salah satu wahana atau wadah yang memuat materi pembinaan atau layanan tertentu. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media permainan ludo sebagai wadah yang memuat materi tentang komunikasi interpersonal.

Menurut Pamela (Suwarjo dan Eva, 2011: 12) penggunaan media bermain dan *expressive art* dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan. *Play media* dan *expressive arts* berfungsi dalam pekerjaan

seorang konselor, karena: bermain salah satu cara berkomunikasi dengan anak dan “*see their world*”, menjadi salah satu metode anak mengekspresikan perasaannya, membangun sikap positif bagi dirinya dan temannya, strategi membangun hubungan digunakan sebagai peningkatan tingkahlaku dan klarifikasi perasaan, adanya keterbatasan tingkah laku.

Menurut Violet (Suwarjo dan Eva, 2011: 12), memandang bahwa pendekatan bermain sebagai salah satu alternatif metode komunikasi, *a window to our children*. Freud juga menyarankan bahwa spontanitas anak dalam bermain merupakan metode komunikasi yang sangat baik dengan mengajaknya ke lingkungan yang aman dan akrab bagi mereka.

Layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu kegiatan layanan bimbingan dan konseling dalam dinamika kelompok, dengan tujuan membantu siswa untuk memecahkan suatu masalah bersama. Dengan layanan bimbingan kelompok itulah memungkinkan siswa belajar untuk berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat orang lain, dapat menggunakan interaksi dalam kelompok untuk meningkatkan pemahaman dan meningkatkan keterampilan komunikasi serta menumbuhkan rasa percaya diri.

Media permainan ludo membantu meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa karena melalui permainan ludo yang dimainkan secara berkelompok dalam bentuk komunikasi diadik dapat menghibur, mendidik, dan melatih keterampilan komunikasi siswa dalam menyelesaikan masalah secara bersama. Hal ini sejalan dengan pendapat

Suwarjo dan Eva(2011: 9), salah satu fungsi bermain yaitu melatih anak belajar berkomunikasi agar dapat melakukan sebuah permainan, seorang anak harus mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya, dapat belajar bagaimana mengungkapkan pendapatnya serta mendengarkan pendapat orang lain. Topik yang dibahas dalam permainan ludo adalah topik tugas mengenai pemahaman-pemahaman tentang komunikasi interpersonal.

Usaha yang dilakukan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal adalah melalui bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan ludo, dimana dengan menggunakan media permainan ludo siswa dapat belajar komunikasi efektif dan bersosialisasi dengan suasana yang menyenangkan. Topik yang dibahas dalam bimbingan kelompok melalui media permainan ludo ini mengenai komunikasi interpersonal, antara lain pemahaman diri, memahami orang lain, dan memahami lingkungannya. Penggunaan media permainan ludo juga diharapkan siswa mampu terbuka dan mau berbagi tentang dirinya lebih banyak bersama dengan kelompoknya.

Tahapan bimbingan kelompok melalui media permainan ludo ini mengkombinasi dengan monopoli dimana didalamnya terdapat misi tertentu dalam bentuk kartu pertanyaan ataupun tantangan seperti memperkenalkan diri, menceritakan *daily activity*, hobi dan lain-lain sesuai materi yang akan diberikan. Materi yang akan diberikan dalam bentuk kartu akan menstimulus siswa melatih keterampilan berbicara untuk bersikap terbuka,

melatih siswa dalam mengungkapkan pendapatnya, dan juga mendengarkan serta memahami pendapat orang lain.

Pada intinya, permainan ludo bersifat sosial melibatkan proses belajar memahami dan mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri dan kontrol emosional, berkomunikasi antar anggota, melatih siswa beradaptasi dengan karakter siswa yang lain dan adopsi peran-peran pemimpin dengan pengikut yang kesemuanya merupakan komponen penting dari sosialisasi. Proses interpersonal yang diekspresikan melalui proses bermain dalam permainan ludo yang terjadi dapat meliputi: empati, representasi diri, dan komunikasi. Empati merujuk pada ekspresi kepedulian dan perhatian kepada anggota kelompok, sedangkan representasi diri merujuk pada kapasitas individu untuk dapat mempercayai orang lain. Komunikasi merujuk pada kemampuan berkomunikasi, mengekspresikan gagasan, dan emosi yang ditunjukkan pada orang lain.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dipahami bahwa penerapan media permainan ludo dalam layanan bimbingan kelompok merupakan teknik yang efektif digunakan untuk melatih anggota kelompok (siswa) meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal. Melalui layanan ini diharapkan mampu menambah pemahaman dan keterampilan siswa melalui media permainan Ludo tentang komunikasi interpersonal sehingga dapat mengurangi angka rendah komunikasi atau interaksi sosial siswa.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Peneliti akan memaparkan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, berjudul “Pengaruh Bimbingan Kelompok melalui Media Permainan Ludo terhadap Peningkatan Komunikasi Interpersonal siswa”, sebagai berikut :

1. Judul: Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas XI SMK Al Washliyah Jakarta Timur Tahun Pelajaran 2015/2016. Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapeutik. Disusun Oleh Hafit Riansyah dan Wulandari, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan interaksi sosial siswa. Metode Penelitian ini adalah metode *quasi eksperimen melalui nonequivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial dapat ditingkatkan menggunakan layanan bimbingan kelompok. Pada penelitian ini kelompok kontrol diberikan layanan bimbingan kelompok dengan cara konvensional, sedangkan kelompok eksperimen diberikan layanan dengan menggunakan media berupa video dan powerpoint yang mengakibatkan interaksi sosial siswa mengalami peningkatan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah menggunakan media permainan ludo yang menyenangkan dalam dinamika kelompok. Pada saat permainan dimulai siswa dituntut

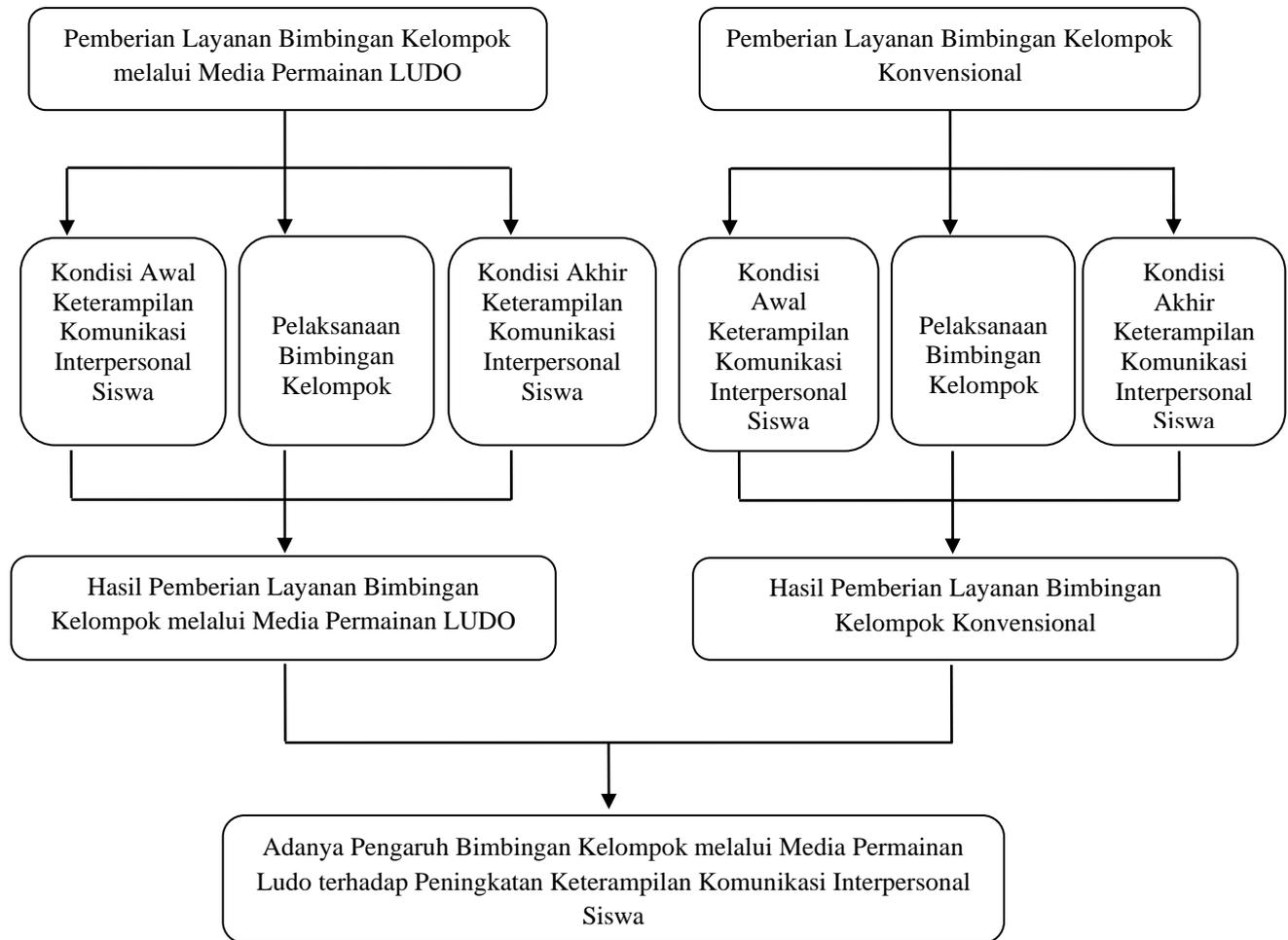
untuk berbicara, berkomunikasi bersama temannya dalam memahami berlangsungnya kegiatan melalui permainan, menjawab pertanyaan dan tantangan yang didapat.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Astuti, Heru Mugiarto, dan Mungin Eddy Wibowo dengan judul “Bimbingan Kelompok Berbasis Permainan dengan Media Kartu Berbi Untuk Meningkatkan Komunikasi Antarpribadi Siswa Kelas IX MTs Al-Asror Tahun Ajaran 2017/2018”. Tujuan penelitian ini untuk membuktikan apakah bimbingan kelompok berbasis permainan dengan media kartu berbi efektif untuk meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa Kelas IX MTs Al-Asror Tahun Ajaran 2017/2018. Rancangan penelitian yang digunakan adalah jenis pre-eksperimental, dengan metode *the one group pre test – post test design*. Subyek dalam penelitian ini adalah 9 siswa kelas IX D MTs Al-Asror tahun ajaran 2017/2018 dengan tingkat komunikasi antarpribadi rendah. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah skala komunikasi antarpribadi dengan koefisien reliabilitas 0,975. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan komunikasi antarpribadi siswa sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok berbasis permainan dengan media kartu berbi ($t = 2,66$; $P < 0,05$). Keterampilan komunikasi antarpribadi 9 siswa kelas IX D MTs Al-Asror tahun ajaran 2017/2018 setelah diberikan treatment

meningkat dari kategori sedang menjadi tinggi. Teknik permainan terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi siswa kelas IX D MTs Al-Asror tahun ajaran 2017/2018. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan kartu untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Sedangkan perbedaannya adalah menggunakan media permainan ludo yang menyenangkan dan membuat siswa aktif dalam bergerak untuk memenangkan permainan dengan melewati berbagai pertanyaan dan tantangan dalam kartu. Pada saat permainan dimulai siswa dituntut untuk berbicara mau tidak mau untuk menjawab pertanyaan dan tantangan yang didapat.

F. Kerangka Pemikiran

Peningkatan angka komunikasi interpersonal siswa pada kelas VII di SMP Negeri 2 Magelang, maka diberikan bantuan dengan menggunakan layanan Bimbingan Kelompok melalui media permainan ludo, sehingga diharapkan siswa/individu mampu lebih memahami dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dengan sesama. Untuk lebih jelasnya, kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. Kerangka Berfikir

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah “Bimbingan Kelompok melalui Media Permainan Ludo Berpengaruh Terhadap Peningkatan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2019/2020”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *true experiment design*. Desain penelitian eksperimen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *Randomized Pretest-Posttest Control Group design* dengan satu perlakuan. Secara umum dapat digambarkan melalui tabel berikut:

Tabel 1
Desain penelitian *True Experiment*
Pretest-Posttest Control Group Design

	Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
R	KE	X1	X	X2
R	KK	Y1	-	Y2

Keterangan :

KE : Kelompok Eksperimen	KK : Kelompok Kontrol
X1 : Hasil Pretest KE	Y1 : Hasil Pretest KK
X2 : Hasil Posttest KE	Y2 : Hasil Posttest KK
X : Bimbingan Kelompok Melalui media permainan Ludo	R : Randomisasi - : Bimbingan Kelompok Konvensional

Tahap-tahap rancangan penelitian eksperimen yang peneliti akan lakukan adalah :

- a. Melakukan tes awal (*Pre-Test*) yaitu penyebaran angket untuk mengukur kondisi awal subyek tentang komunikasi interpersonal siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
- b. Proses analisis data *Pre-test*.
- c. Memberikan perlakuan (*Treatment*) adalah perlakuan yang akan diberikan kepada kelompok eksperimen berupa bimbingan kelompok melalui media permainan ludo dan memberikan bimbingan kelompok konvensional kepada kelompok kontrol
- d. Melakukan *Post-Test* sesudah pemberian layanan Bimbingan Kelompok untuk mengetahui hasil apakah layanan Bimbingan Kelompok menggunakan media permainan LUDO dapat berpengaruh terhadap keterampilan komunikasi interpersonal.
- e. Proses analisis data *Post-test*.
- f. Membandingkan hasil *pre-test* dan *Post-test* dengan tujuan untuk mengetahui hasil dari perlakuan yang diberikan.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel, yaitu variabel bebas, dan variabel kontrol dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi, menjelaskan, atau menerangkan variabel yang lain (Yusuf, 2017: 109). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Bimbingan Kelompok melalui Media Permainan Ludo.

2. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain tetapi tidak dapat mempengaruhi variabel yang lain (Yusuf; 2017: 109). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Komunikasi Interpersonal.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Bimbingan Kelompok melalui Media Permainan Ludo merupakan layanan yang membantu peserta didik dengan media permainan ludo sebagai wadah untuk menyalurkan pesan, membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan dan pemecahan masalah siswa, membantu menyusun rencana dan keputusan serta mencapai tujuan Bimbingan dan Konseling melalui dinamika kelompok. Bimbingan kelompok yang akan dilakukan yaitu menggunakan media permainan ludo yang didalamnya terdapat kartu yang berisi misi-misi dengan topik tugas mengenai komunikasi interpersonal, antara lain pemahaman diri, memahami orang lain, dan memahami lingkungannya. Tahapan Bimbingan kelompok melalui media permainan Ludo:

- a. Tahap Pembentukan
- b. Tahap Peralihan
- c. Tahap Kegiatan Pokok (melalui media permainan Ludo)
- d. Tahap Penyimpulan Hasil Kegiatan
- e. Tahap pengakhiran

Bimbingan kelompok melalui media permainan ludo dilakukan dengan para pemain sebagai pion dan memanfaatkan dinamika kelompok

dalam bentuk komunikasi dyadic sehingga memunculkan interaksi dua orang dalam kelompok tersebut. Interaksi dalam bimbingan kelompok melalui media permainan ludo secara langsung membuat siswa beradaptasi dengan karakter siswa yang lain untuk mengidentifikasi diri dan juga orang lain. Dengan dilakukan layanan tersebut diharapkan siswa yang mengalami kesulitan dalam komunikasi interpersonal dapat menjalin hubungan serta komunikasi efektif dengan orang lain.

2. Komunikasi Interpersonal merupakan proses penyampaian pesan antara individu-individu secara langsung ataupun tidak langsung dengan berbagai dampaknya dan peluang untuk memberikan umpan balik segera. Wujud komunikasi interpersonal dapat dikatakan meningkat ketika komunikasi interpersonal siswa yang rendah atau sedang berubah menjadi sedang atau tinggi. Komunikasi interpersonal yang baik merupakan komunikasi yang dapat menjalin hubungan baik, jelas dan terarah kepada siapapun. Sedangkan komunikasi interpersonal rendah yaitu ketika seseorang merasa kesulitan dalam menjalin hubungan serta komunikasi efektif dengan orang lain. Aspek komunikasi interpersonal :
 - a. Keterbukaan (*Openness*)
 - b. Empati (*Empathy*)
 - c. Sikap Mendukung (*Supportiveness*)
 - d. Sikap Positif
 - e. Kesamaan (*Equality*)

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Menurut Bailey (dalam Yusuf; 2017: 147) populasi atau *universe* adalah jumlah keseluruhan dari unit analisis. Dalam populasi terdapat populasi target yang akan diteliti. Populasi target (kerangka sampel) adalah sekelompok individu atau organisasi dengan karakter penentu sama yang dapat di identifikasikan dan diteliti oleh peneliti. Dalam populasi target peneliti menyeleksi suatu sampel untuk diteliti. Penelitian ini mengambil populasi seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Magelang dengan populasi yaitu 254 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan subkelompok dari populasi target yang direncanakan diteliti oleh peneliti untuk menggeneralisasikan tentang populasi target. Bila populasi besar, peneliti tidak mungkin dapat mempelajari semua yang ada pada populasi karena peneliti mempunyai keterbatasan waktu. Maka peneliti dapat mengambil sampel dari populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi, maka sampel yang diambil harus dapat mewakili. Sampel (Yusuf, 2017: 150) adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut. Sampel yang akan diambil pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Magelang yang berjumlah 8 siswa dari kelas VIIC sebagai kelompok eksperimen dan 8 siswa dari kelas VII A sebagai kelompok kontrol.

Menurut Prayitno (2017: 90), Jumlah anggota dalam bimbingan kelompok yang efektif dibatasi maksimal 10 sampai 15 orang.

3. Sampling

Sampling adalah cara pengumpulan data yang hanya mengambil sebagian elemen dalam populasi. Metode sampling yang digunakan adalah *Cluster random sampling*. Alasan peneliti menggunakan *Cluster random sampling* dikarenakan subyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas. Teknik *Cluster random sampling* dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap pertama menentukan sampel daerah, dan tahap kedua menentukan orang-orang yang ada pada daerah tersebut secara sampling juga (Sugiyono, 2017: 121).

E. Metode Pengumpulan Data

1. Angket atau Kuesioner

Kuesioner berasal dari bahasa Latin: *Questionnaire*, yang berarti suatu rangkaian pertanyaan yang berhubungan dengan topik tertentu diberikan kepada sekelompok individu dengan maksud untuk memperoleh data (Yusuf, 2017: 199). Jenis angket yang peneliti gunakan adalah angket tertutup yaitu angket yang menghendaki jawaban pendek atau jawabannya diberikan dengan menumbuhkan jawaban tertentu.

2. Observasi

Observasi adalah teknik yang dapat digunakan untuk mengetahui atau menyelidiki tingkah laku nonverbal melalui hasil pengamatan (Yusuf,

2017: 384). Observasi yang dilakukan peneliti yaitu untuk mengetahui atau menyelidiki kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

3. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (dalam Yusuf, 2017: 372). Wawancara adalah percakapan antara pewawancara dengan sumber informasi, dimana pewawancara bertanya secara langsung tentang suatu objek yang akan diteliti. Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2017:197).

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti menghasilkan data kuantitatif akurat, maka setiap instrumen harus memiliki skala. Instrumen penelitian ini menggunakan Skala Likert dengan model empat pilihan yaitu SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), dan STS (Sangat Tidak Sesuai) dengan penilaian sebagai berikut:

Tabel 2
Penilaian Instrumen

Pilihan Jawaban	Item Positif	Item Negatif
SS (Sangat Sesuai)	4	1
S (Sesuai)	3	2
TS (Tidak Sesuai)	2	3
STS (Sangat Tidak Sesuai)	1	4

Kuesioner dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk *checklist*, yaitu responden hanya perlu memberikan tanda *checklist* (✓) pada jawaban yang dikehendaknya. Angket dikembangkan dalam kisi-kisi komunikasi interpersonal. Sebelum angket digunakan dalam *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu angket diuji validitas dan reabilitasnya menggunakan *tryout*.

Tabel 3
Kisi-Kisi Angket Komunikasi Interpersonal

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Item		Jumlah
			+	-	
Komunikasi Interpersonal	Humanistik	1. Keterbukaan	1, 21, 41	11, 31, 51	6
		2. Empati	2, 22, 42	12, 32, 52	6
		3. Sikap Mendukung	3, 23, 43	13, 33, 53	6
		4. Sikap Positif	4, 24, 44	14, 34, 54	6
		5. Kesetaraan	5, 25, 45	15, 35, 55	6

		25,	35,	
		45	55	
	6. Kepercayaan Diri	6, 26, 46	16, 36, 56	6
	7. Kebersatuan	7, 27, 47	17, 37, 57	6
Pragmatis	8. Manajemen Interaksi	8, 28, 48	18, 38, 58	6
	9. Daya Pengungkapan	9, 29, 49	19, 39, 59	6
	10. Orientasi Ke Pihak Lain	10, 30, 50	20, 40, 60	6
	Jumlah	30	30	60

G. Validitas dan Reliabilitas

Penelitian ini menggunakan instrumen dalam bentuk angket, sebelum analisis data dilakukan perlu diadakan uji coba terlebih dahulu untuk melihat validitas dan reliabilitasnya.

1. Uji Validitas

Sebelum peneliti menggunakan instrumen yang telah disusun untuk pengumpulan data terlebih dahulu harus diuji Validitas dari instrumen tersebut. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Instrumen yang valid dapat mengungkapkan data dari variabel yang sedang diteliti secara tepat. Semakin tinggi validasi suatu instrumen, maka semakin baik instrumen itu dapat digunakan.

Prosedur penelitian skala melalui pengujian isi dengan menganalisis rasional atau professional judgement yang dikenal dengan istilah validitas isi. Validitas isi merupakan modal dasar dalam suatu instrumen penelitian, sebab kesahihan/validitas isi akan menyatakan keterwakilan aspek yang diukur dalam instrumen (Yusuf , 2014:235).

Validitas isi dilakukan oleh dosen program studi. Hasil uji ahli menunjukkan bahwa instrumen sudah tepat dan dapat digunakan dengan memperbaiki ketepatan bahasa terlebih dahulu.

Tryout dilakukan Rabu, 22 Januari 2020. Skala yang digunakan 60 item pernyataan. Uji Validitas Skala dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Excel 2007*. Dengan kriteria item yang dinyatakan valid $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha 0,05$. Berdasarkan hasil try out angket komunikasi interpersonal yang terdiri dari 60 item pernyataan, diperoleh 43 pernyataan valid dan 17 item pernyataan dinyatakan gugur. Hasil uji validitas instrumen disajikan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 4
Hasil Uji Validitas Instrumen

No. Item	R Hitung	R Tabel 5%	Hasil	No. Item	R Hitung	R Tabel 5%	Hasil
1	0,146	0,361	Gugur	31	0,245	0,361	Gugur
2	0,164	0,361	Gugur	32	0,650	0,361	Valid

3	0,420	0,361	Valid	33	0,459	0,361	Valid
4	0,538	0,361	Valid	34	0,392	0,361	Valid
5	0,381	0,361	Valid	35	0,090	0,361	Gugur
6	0,302	0,361	Gugur	36	0,416	0,361	Valid
7	0,659	0,361	Valid	37	0,505	0,361	Valid
8	0,004	0,361	Gugur	38	0,693	0,361	Valid
9	0,387	0,361	Valid	39	0,444	0,361	Valid
10	0,359	0,361	Gugur	40	0,633	0,361	Valid
11	0,218	0,361	Gugur	41	0,283	0,361	Gugur
12	0,655	0,361	Valid	42	0,550	0,361	Valid
13	0,689	0,361	Valid	43	0,291	0,361	Gugur
14	0,640	0,361	Valid	44	0,049	0,361	Gugur
15	0,546	0,361	Valid	45	0,564	0,361	Valid
16	0,052	0,361	Gugur	46	0,420	0,361	Valid
17	0,274	0,361	Gugur	47	0,639	0,361	Valid
18	0,446	0,361	Valid	48	0,653	0,361	Valid

19	0,195	0,361	Gugur	49	0,556	0,361	Valid
20	0,591	0,361	Valid	50	0,600	0,361	Valid
21	0,726	0,361	Valid	51	0,400	0,361	Valid
22	0,566	0,361	Valid	52	0,750	0,361	Valid
23	0,393	0,361	Valid	53	0,678	0,361	Valid
24	0,664	0,361	Valid	54	0,803	0,361	Valid
25	0,684	0,361	Valid	55	0,146	0,361	Gugur
26	0,554	0,361	Valid	56	0,519	0,361	Valid
27	0,588	0,361	Valid	57	0,812	0,361	Valid
28	0,422	0,361	Valid	58	0,499	0,361	Valid
29	0,523	0,361	Valid	59	0,151	0,361	Gugur
30	0,628	0,361	Valid	60	0,166	0,361	Gugur

Berdasarkan uji validitas tersebut diperoleh kisi-kisi instrumen komunikasi interpersonal setelah uji coba yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5
Kisi-Kisi Angket Komunikasi Interpersonal Setelah Uji Coba

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Item		jumlah
			+	-	

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Item		jumlah
			+	-	
Komunikasi Interpersonal	Humanistik	1. Keterbukaan	12	37	2
		2. Empati	13, 30	6, 22, 38	5
		3. Sikap Mendukung	1, 14	7, 23, 39	5
		4. Sikap Positif	2, 15	8, 24, 40	5
		5. Kesetaraan	3, 16, 31	9	4
	Pragmatis	6. Kepercayaan Diri	17, 32	25, 41	4
		7. Kebersatuan	4, 18, 33	26, 42	5
		8. Manajemen Interaksi	19, 34	10, 27, 43	5
		9. Daya Pengungkapan	5, 20, 35	28	4
		10. Orientasi Ke Pihak Lain	21, 36	11, 29,	4
Jumlah			22	21	43

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda (Yusuf, 2017: 242). Uji ini menentukan apakah instrumen yang digunakan dapat menentukan masalah dan dapat digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini atau tidak.

Tabel 6
Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.950	43

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	132.70	324.907	.374	.950
VAR00002	132.57	324.047	.513	.949
VAR00003	132.97	323.413	.400	.949
VAR00004	132.80	319.062	.670	.948
VAR00005	132.47	326.740	.330	.950
VAR00006	132.77	317.495	.619	.948
VAR00007	132.93	306.754	.677	.948
VAR00008	132.77	321.013	.631	.948
VAR00009	133.50	313.845	.510	.949
VAR00010	132.93	323.375	.390	.949
VAR00011	132.90	316.990	.560	.948
VAR00012	133.40	310.593	.722	.947
VAR00013	132.77	321.564	.540	.949
VAR00014	132.50	326.534	.383	.949
VAR00015	132.53	321.775	.644	.948
VAR00016	132.67	317.747	.696	.948
VAR00017	133.57	318.944	.544	.949

VAR00018	133.10	316.576	.527	.949
VAR00019	132.57	322.530	.405	.949
VAR00020	132.47	324.120	.462	.949
VAR00021	132.83	315.316	.637	.948
VAR00022	133.23	312.185	.623	.948
VAR00023	132.83	320.626	.417	.949
VAR00024	132.63	324.585	.325	.950
VAR00025	133.03	321.689	.381	.950
VAR00026	132.73	320.823	.480	.949
VAR00027	132.90	312.024	.700	.948
VAR00028	132.87	324.326	.397	.949
VAR00029	133.17	315.799	.619	.948
VAR00030	133.07	316.616	.540	.949
VAR00031	132.40	324.524	.532	.949
VAR00032	133.43	319.978	.408	.950
VAR00033	133.03	314.999	.613	.948
VAR00034	133.17	316.420	.682	.948
VAR00035	132.43	322.944	.531	.949
VAR00036	132.93	319.237	.606	.948
VAR00037	133.27	321.651	.379	.950
VAR00038	132.97	308.378	.742	.947
VAR00039	133.97	313.344	.643	.948
VAR00040	133.33	310.092	.756	.947
VAR00041	133.40	317.903	.505	.949
VAR00042	133.03	310.309	.823	.947
VAR00043	132.67	323.195	.448	.949

Perhitungan uji reliabilitas dalam instrumen penelitian ini menggunakan teknik Formula *Alpha Cronbach* melalui program *SPSS 16.00 for windows*. Analisis *Alpha Cronbach* dengan ketentuan bahwa *alpha* reliabilitas instrumen $>0,05$, artinya instrumen dikatakan reliable jika nilai koefisien *alpha* sekurang-kurangnya adalah 0,05. Hasil dari *reliability statistics* diperoleh nilai koefisien *alpha* pada variabel komunikasi interpersonal sebesar 0,950, jadi data dikatakan reliable dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk melakukan penelitian. Tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Penelitian

- a. Pengajuan surat ijin kepada pihak sekolah untuk melakukan observasi dan wawancara dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah.
- b. Pengajuan judul kepada dosen pembimbing dilanjutkan dengan pengajuan proposal skripsi
- c. Pengajuan kerjasama dengan pihak sekolah

Peneliti mengajukan kerjasama penelitian dengan SMP N 2 Magelang. Pada tahap ini dilanjutkan dengan mengumpulkan data tentang permasalahan yang terjadi dan pengajuan kepada pihak sekolah untuk dijadikan tempat penelitian.

d. Merancang instrumen penelitian yang akan digunakan yaitu angket komunikasi interpersonal

e. Try Out Instrumen

Angket yang akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu diuji dengan melakukan *tryout* instrumen. *Tryout* instrumen memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen yang akan digunakan sebagai alat ukur penelitian yang dapat dipertanggung jawabkan. Hasil setelah melakukan *tryout* kemudian dilakukan pengujian instrumen yaitu:

1) Uji Validitas

2) Uji Reliabilitas Instrumen

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan *Pre-test*

Pre-test diberikan kepada subyek penelitian yang telah dipilih secara acak untuk mengetahui kondisi awal sebelum diberikan perlakuan sesuai dengan rancangan penelitian.

b. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menyusun modul bimbingan kelompok melalui media ludo. Bimbingan kelompok melalui media ludo hanya diberikan kepada kelompok eksperimen sesuai rancangan penelitian, sedangkan kelompok kontrol hanya diberikan bimbingan kelompok konvensional.

c. Pelaksanaan *Post-test*

Post-test diberikan kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Kemudian hasil post test dianalisis.

3. Penyusunan Hasil Penelitian

- a. Melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Menarik kesimpulan dari data yang telah diolah untuk menjawab hipotesis yang ada sesuai dengan hasil *pretest* dan *posttest*.
- c. Menyusun laporan penelitian

I. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis data kuantitatif statistik yaitu analisis *parametric independent t-test* dengan bantuan program komputer *SPSS for Windows version 16.0* melalui uji t dengan uji *paired sample t test* dan *independent sample t-test*. Alasan menggunakan uji t adalah :

1. Jumlah sampel yang digunakan sedikit.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil data kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Untuk menguji pengaruh bimbingan kelompok melalui media permainan ludo terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan memperoleh kesimpulan bahwa bimbingan kelompok melalui media permainan ludo berpengaruh dalam komunikasi interpersonal siswa, hal ini dibuktikan dengan peningkatan yang signifikan skor *posttest* dibandingkan skor *pretest* kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Dampak positif dari penelitian ini di antara lain siswa dalam berkomunikasi atau mengutarakan pendapatnya mulai lebih percaya diri dan lebih peduli terhadap orang lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut

1. Bagi guru pembimbing, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menangani siswa yang memiliki permasalahan tentang komunikasi interpersonal, maka guru pembimbing dapat menerapkan bimbingan kelompok dengan media permainan ludo untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat mempertimbangkan dan mengembangkan dalam melakukan layanan bimbingan kelompok melalui media ludo, serta merencanakan kegiatan dengan matang dan materi yang sekiranya lebih menarik perhatian siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman Haqiqi. (2017). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Layanan Bimbingan dan Konseling Bagi Siswa Kelas VII*. Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arief, Sadiman. 2002. *Media Pembelajaran dan Proses Belajar dan Mengajar; Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Astuti, Dwi dkk. 2017. *Bimbingan Kelompok Berbasis Permainan dengan Media Kartu Berbi untuk Meningkatkan Komunikasi Antarpribadi Siswa*. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*. Hlm. 1-6.
- Azam, Ulum. 2016. *Bimbingan dan Konseling Perkembangan disekolah (Teori dan Praktik)*. Yogyakarta: Deepublish.
- De Vito A. Joseph. 2010. *Komunikasi Antarmanusia*. Jakarta: Karisma Publishing.
- Fijriani dan Rediska Amaliawati. 2017. *Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa*. *Terapeutik*. Hlm. 24-32.
- Hadi, Purwaka dkk. 2018. *Pengaruh Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP*. *JPPK*. Hlm. 32-37.
- Hartinah, Sitti DS. 2017. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Irawan, Hengky. 2013. *6 Permainan Papan Paling Seru*. Yogyakarta : Media Pressindo.
- Kristiani, Dian. 2015. *Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Mufida Miftahul Jannah dan Yusman Wiyatmo. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta didik SMA*. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Hlm. 240-249.
- Ngalimun. 2018. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nur Azmi M., Yusman, Andi Reski Amalia., Nurhasanah. 2017. *Jelajah sejarah melalui Ludo Carpet : upaya mewujudkan generasi nasional bagi anak sekolah dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, Volume 20, Nomor 2, hlm 122-126.

- Nursalim, Mochamad M. (2015). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT.Indeks.
- Prayitno. 1999. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2017. *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok yang Berhasil (Dasar dan Profil)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Riansyah, Hafit dan Wulandari. 2017. *Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa*. Jurnal Terapeutik. Hlm. 47-52.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Game Edukatif Didalam dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: Flash Books.
- Satyaprakash Sahu and A. J. Khan. 2018. *Use of Repetition on n Person Dice Game (Ludo Gambling) Under Game Theory. International Journal of Mathematics And its Applications*. Hlm. 1189-1192.
- Sukitman, Tri M. (2015). *Panduan Lengkap dan Aplikatif Bimbingan Konseling Berbasis Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suranto AW. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suwarjo dan Eva Imania. (2011). *55 Permainan dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra.
- Tohirin. 2009. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan di Masyarakat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta : Kencana.