EFEKTIVITAS PEMBERIAN *GAME SOCIAL* UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM HUBUNGAN TEMAN SEBAYA KELAS X SMA NEGERI 1 TANJUNGANOM NGANJUK TAHUN AJARAN 2014/2015

ARTIKEL SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna

Memperoleh GelarSarjana Pendidikan (S.Pd.)

Program Studi Bimbingan dan Konseling

OLEH :

ANERIKA NOVEMBRIANINIS
NPM: 11.1.01.01.0034

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UNP KEDIRI

2015

Skripsi Oleh :

ANERIKA NOVEMBRIANINIS
NPM: 11.1.01.01.0034

JUDUL :

EFEKTIVITAS PEMBERIAN GAME SOCIAL UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM HUBUNGAN TEMAN SEBAYA KELAS X SMA NEGERI 1 TANJUNGANOM NGANJUK TAHUN AJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk diajukan kepada :

Panitia ujian / sidang Skripsi jurusan Bimbingan dan Konseling,

FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 3 September 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr.Hj.Sri Panca Setyawati.M.Pd.	Dr.Atrup.M.Pd.M.M.
NIDN. 0716046202	NIDN.0709116101

Skripsi Oleh :

ANERIKA NOVEMBRIANINIS
NPM: 11.1.01.01.0034

Judul:

EFEKTIVITAS PEMBERIAN GAME SOCIAL UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM HUBUNGAN TEMAN SEBAYA KELAS X SMA NEGERI 1 TANJUNGANOM NGANJUK TAHUN AJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi

Jurusan Bimbingan dan Konseling FKIP UNP Kediri

Pada Tanggal: 3 September 2015

dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya. M.Pd _____
2. Penguji I : Dr.Atrup, M.Pd., M.M _____
3. Penguji II : Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd _____

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri PancaSetyawati, M.Pd.
NIP/NPP 0716046202

EFEKTIVITAS PEMBERIAN *GAME SOCIAL* UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM HUBUNGAN TEMAN SEBAYA KELAS X SMA NEGERI 1 TANJUNGANOM NGANJUK TAHUN AJARAN 2014/2015

Anerika Novembrianinis

11.1.01.01.0034

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Program StudiBimbingandanKonseling

Anerikan@yahoo.co.id

Dr. Sri Panca Setyawati, M.Pd dan Dr.Atrup, M.Pd,.M.M

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Anerika Novembrianinis: Efektivitas Pemberian Game Sosial Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Dalam Hubungan Teman Sebaya Kelas XI SMA Negeri 1 Tanjunganom Nganjuk Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi, BK, FKIP UNP Kediri, 2015.

Kata Kunci : Game Sosisl, Kemampuan komunikasi Interpersonal.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kepedulian sekolah terhadap kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik. Hal tersebut terlihat dari perilaku peserta didik yang pasif di dalam kelas ketika diberikan waktu diskusi dan menjawab soal secara lisan, tidak mau bersikap terbuka ketika melakukan komunikasi dan tidak mau menerima kritik dan saran dari orang lain.

Pertanyaan penelitian ini adalah (1) bagaimanakah penerapan game sosial untuk meningkatkan komunikasi interpersonal dalam hubungan teman sebaya? (2). apakah game sosial efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal dalam hubungan teman sebaya?

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian Eksperimen kualitatif dengan menggunakan desain SSD (Single Subject Design). Subyek pada penelitian ini sebanyak 2 peserta didik, yang semuanya kelas XI. Penelitian ini dilaksanakan dalam 9 kali pertemuan 3 pertemuan untuk fase baseline (A_1), 3 pertemuan untuk fase intervensi (B) dan 3 hari untuk fase baseline (A_2). Pada pertemuan di fase intervensi peserta didik diajak untuk bermain game sosial "Kata Berantai, Percayalah Padaku, Sambung cerita, Terjerat Tali."

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah Game Sosial efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal dalam hubungan teman sebaya.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) untuk lebih mengoptimalkan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik, konselor atau guru BK dapat menggunakan game sosial untuk meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik. (2) bagi peneliti lanjut disarankan agar dapat mengusahakan untuk mengkaji masalah ini dengan jangkauan yang lebih luas terutama yang belum terungkap pada penelitian ini.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk dapat mengembagkan secara meningkat nilai-nilai positif, akhlak, moral, dan pengetahuan, serta ketrampilan yang dimiliki oleh peserta didik dan dapat menunjang kelangsungan hidup setiap individu. Pendidikan sebagai suatu proses, selalu mengalami perubahan baik dari sistem pendidikan, program kurikulum, strategi belajar mengajar, sarana prasarana pendidikan yang dapat mempengaruhi perkembangan peserta didik baik dari bidang akademik, pribadi, maupun sosial.

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu tempat penyelenggara pendidikan adalah sekolah.Sekolah menjadi kebutuhan mendasar bagi semua orang apalagi di zaman yang semakin mengedepankan pendidikan.Sekolah merupakan suatu lembaga formal dimana seseorang mendapat pendidikan, pengajaran, dan ketrampilan hidup dalam berhubungan dengan orang lain.

Sekolah adalah suatu lembaga yang dipercaya untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat interaksi antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan temannya. Dengan harapan dapat mencapai tujuan pembelajaran, serta menjadikan peserta didik mencapai perkembangan yang optimal. Dalam kegiatan tersebut diharapkan peserta didik juga dapat menyesuaikan diri denganperkembangan pendidikan yang sedang berjalan.Selain dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan pendidikan, peserta didik diharapkan juga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah, salah satunya yaitu dengan teman sebayanya. Salah satu tugas perkembangan yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada masa sekolah adalah belajar bergaul dengan kelompok teman sebaya (Harvigust dan Munandar dalam Susanti dkk: 2010). Pada masa ini, hubungan teman sebaya memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan anak (Monks dalam Susanti dkk: 2010). Teman sebaya adalah anak-

anak yang tingkat usia dan kematangannya kurang lebih sama (Santrock: 2002).

Interaksi sangat penting bagi perkembangan sosial peserta didik dalam memperoleh dan mempertahankan hubungan teman sebaya.Saat berinteraksi dengan teman sebaya, peserta didik belajar mengkomunikasikan pikiran dan perasaannya secara efektif kepada orang lain, maka dari itu dibutuhkan ketrampilan untuk mendukung dalam memperoleh dan mempertahankan hubungan teman sebaya, serta ketrampilan berkomunikasi yang baik dengan orang lain, hal seperti ini disebut dengan kemampuan komunikasi interpersonal.Kemampuan Komunikasi interpersonal adalah sikap untuk melakukan suatu proses pengiriman pesan dari seseorang kepada orang lain atau beberapa orang, baik verbal maupun non verbal yang di tanggapi oleh orang lain dan merupakan interaksi antara pribadi-pribadi yang terlibat secara utuh dan langsung satu sama lain dalam menyampaikan dan menerima pesan secara nyata yang dapat diukur berdasarkan ciri-ciri bersedia membuka diri untuk mengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan, dapat berempati, artinya mampu merasakan apa yang dirasakan orang lain, mendukung komunikasi sehingga dapat berlangsung secara efektif, memiliki rasa positif, yaitu memandang diri dan orang lain secara positif serta menghargai orang lain, dan menganggap dirinya setara dengan pihak yang diajak berkomunikasi.

Hasil penelitian dari Hartup (dalam Safaria, 2005) menegaskan bahwa anak dengan hubungan sebaya yang buruk memiliki peluang yang lebih besar untuk mengalami gangguan neurotik dan psikotik, gangguan tingkah laku, kenakalan, gangguan dalam perilaku seksual, serta penyesuaian diri di masa dewasa.Sebaliknya anak dengan hubungan sebaya yang positif lebih matang dan mampu menyesuaikan diri di masa dewasanya.Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa pentingnya kemampuan komunikasi interpersonal bagi anak.Maka dari itu di sekolah juga dibutuhkan komunikasi interpersonal yang baik agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah, terutama pada hubungan teman sebaya dan agar dapat mencapai perkembangan yang lebih optimal.

Namun pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang belum sepenuhnya dapat menyesuaikan diri dengan kondisi tersebut.Hal ini terlihat dari perilaku peserta didik yang pasif di

dalam kelas ketika diberikan waktu diskusi dan menjawab soal secara lisan, tidak mau bersikap terbuka ketika melakukan komunikasi dan tidak mau menerima saran dan kritik dari temannya.Peserta didik yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah juga mengalami kesulitan bergaul dengan teman-temannya. Hal ini tentu akan mempengaruhi perkembangan individu. Masih banyak terdapat kecenderungan bahwa pendidikan belum sepenuhnya dapat membantu perkembangan peserta didik secara optimal.

Maka dari itu peserta didik membutuhkan kemampuan interpersonal yang tinggi agar mampu dan terampil bergaul dengan teman sebayanya. Kecerdasan interpersonal ini tidak dibawa anak sejak lahir, namun diperoleh melalui proses belajar yang berkesinambungan. Anak membutuhkan

Selanjutnya usaha yang perlu dilakukan dalam rangka meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik dalam membangun hubungan teman sebaya adalah dengan mengoptimalisasikan berbagai layanan Bimbingan dan Konseling kepada peserta didik.Layanan Bimbingan dan konseling sangatlah penting untuk dapat membantu peserta didik mencari alternatif penyelesaian dari masalah tersebut, dan dapat membantu dalam perkembangan peserta didik yang optimal.

Melihat dari fenomenadi atas maka penulis mengajukan skripsi dengan judul penelitian "Efektifitas Pemberian *Game Social* Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Dalam Hubungan Teman Sebaya Peserta Didik Kelas X UPTD SMAN 1 Tanjunganom Tahun Ajaran 2014/2015".

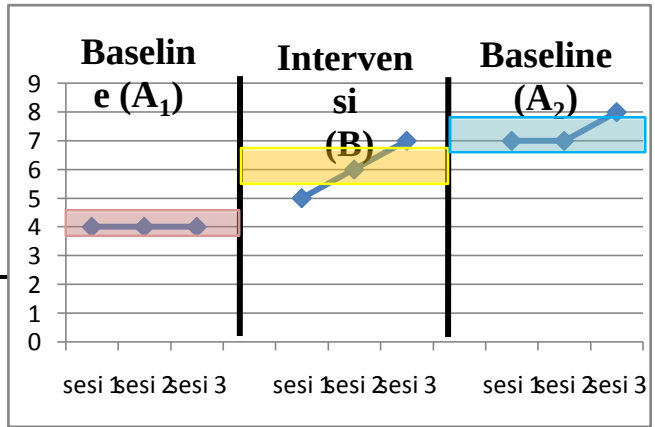
II. METODE

Adapun pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif eksperimen.Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan SSD (Single Subject Desain).Dalam penelitian ini peneliti menggunakan design penelitiannya A-B-A.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi t dan dokumen terkait penelitian.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi diatas, kedua subjek mengalami



perubahan dalam kemampuan berkomunikasi interpersonal. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan analisis data yang dilakukan peneliti yaitu:

Grafik Peserta didik A

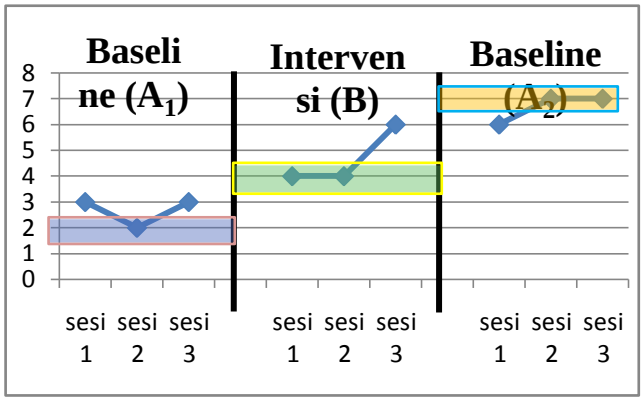
1) Peserta didik A
   1) Dilihat dari grafik analisis visual dalam kondisi Peserta didik A pada *fase baseline* (A_1) grafik lebih rendah dari fase intervensi (B) dan fase baseline (A_2). Dimana pada fase baseline (A_1) skor kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik A adalah 4, dan setelah diberikan intervensi dengan cara memberikan game sosial selama 3 hari, skor kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik A meningkat dengan 5 – 7, kemudian peneliti melakukan pengamatan atau observasi pada fase baseline (A_2) skor kemampuan komunikasi interpersonal meningkat dengan 7 – 8. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik A menunjukkan peningkatan yang positif dalam kemampuan berkomunikasi interpersonal.
   2) Estimasi kecenderungan arah pada baseline (A_1) sebelum diberi perlakuan hanya mendatar atau tidak ada perubahan sedangkan pada intervensi (B) kecenderungan arahnya meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik A meningkat dan menunjukkan perubahan yang positif. , pada fase baseline (A_2) kecenderungan arahnya juga meningkat meningkat.
   3) Kecenderungan stabilitas pada Baseline (A_1) stabil sebab persentasenya mencapai 100% sedangkan pada intervensi (B) stabilitasnya tidak stabil (variabel) dengan persentase 33,3% dan pada baseline (A_2) stabilitasnya juga tidak stabil (variable) dengan persentase 66,6%. Kecenderungan stabilitas ini memakai pedoman jika persentase stabilitas sebesar 85% - 90% maka dikatakan stabil (Sunanto, Juang dkk.2005: 113). Semakin sedikit

prosentase stabilitasnya maka semakin baik.

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kecenderungan stabilitas kemampuan berkomunikasi interpersonal peserta didikA sebelum diberi intervensi stabil atau tidak ada perubahan, dan setelah diberikan intervensi dengan cara memberikan game soaial, peserta didik A mengalami peningkatan dalam kemampuan berkomunikasi interpersonal.

4) Jejak data pada baseline (A_1) mendatar atau dikatakan tidak ada perubahan sedangkan pada saat intervensi (B) kecenderungan arah meningkat dan pada saat baseline (A_2) kecenderungan arah juga meningkat.
5) Level stabilitasnya pada baseline (A_1) lebih stabil dibanding intervensi (B)dan baseline (A_2) .Pada baseline (A_1) datanya stabil yaitu dengan level dan rentang 4 sedangkan pada intervensi (B) dengan rentang 5 – 7 memiliki level stabilitas yang tidak stabil, pada baseline (A_2) rentangnya 7 – 8 memiliki level stabilitas tidak stabil yang artinya menunjukkan perubahan yang signifikan dalam kemampuan berkomunikasi interpersonal ke arah yang positif. Untuk menentukan level stabilitas dan rentang ini telah dihitung pada kecenderungan stabilitas.
6) Level perubahan peserta didik A dalam kemampuan berkomunikasi interpersonal adalah positif (+).

2. Peserta didik B



1) Dilihat dari grafik analisis visual dalam kondisi Peserta didik B pada *fase baseline* (A_1) grafik lebih rendah dari fase intervensi (B) dan fase baseline (A_2). Dimana pada fase baseline (A_1) skor kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik A

adalah 2 – 3 , dan setelah diberikan intervensi dengan cara memberikan game sosial selama 3 hari , skor kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik B meningkat dengan 4 – 5, kemudian peneliti melakukan pengamatan atau observasi pada fase baseline (A_2) skor kemampuan komunikasi interpersonal juga meningkat dengan 6 – 7. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahuibahwa peserta didik B menunjukkan peningkatan yang positif dalam kemampuan berkomunikasi interpersonal.

2) Estimasi kecenderungan arah pada baseline (A_1) menurun kemudian meningkat, sedangkan pada intervensi (B) kecenderungan arahnya meningkat atau ada perubahan yang positif, dan pada fase baseline (A_2) kecenderungan arahnya juga meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik B meningkat dan menunjukkan perubahan yang positif. , pada fase baseline (A_2) kecenderungan arahnya juga meningkat.

3) Kecenderungan stabilitas pada Baseline (A_1) tidak stabil sebab persentasenya mencapai 66,6% sedangkan pada intervensi (B) stabilitasnya tidak stabil (variabel) dengan persentase 66,6% dan pada baseline (A_2) stabilitasnya juga tidak stabil (variable) dengan persentase 66,6%. Kecenderungan stabilitas ini memakai pedoman jika persentase stabilitas sebesar 85% - 90% maka dikatakan stabil (Sunanto, Juang dkk.2005: 113). Semakin sedikit prosentase stabilitasnya maka semakin baik.

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kecenderungan stabilitas kemampuan berkomunikasi interpersonal peserta didikB sebelum diberi intervensi kecenderungan stabilitasnya menurun kemudian meningkat dan setelah diberikan intervensi dengan cara memberikan game soaial, peserta didik B

mengalami peningkatan dalam kemampuan berkomunikasi interpersonal.

4) Jejak data pada baseline (A_1) mendatar atau dikatakan tidak ada perubahan sedangkan pada saat intervensi (B) kecenderungan arah meningkat dan pada saat baseline (A_2) kecenderungan arahnya juga meningkat.
5) Level stabilitasnya pada baseline (A_1) lebih stabil dibanding intervensi (B) dan baseline (A_2) .Pada baseline (A_1) datanya variabel atau tidak stabil yaitu dengan level dan rentang 2 – 3 sedangkan pada intervensi (B) dengan rentang 4 – 5 memiliki level stabilitas yang tidak stabil, pada baseline (A_2) rentangnya 6 – 7 memiliki level stabilitas tidak stabil yang artinya menunjukkan perubahan yang signifikan ke arah yang positif. Untuk menentukan level stabilitas dan rentang ini telah dihitung pada kecenderungan stabilitas.
6) Level perubahan peserta didik B dalam kemampuan berkomunikasi interpersonal adalah positif (+).

1. Analisis antar kondisi
   a. Peserta didik A
      1) Perubahan kecenderungan arah pada kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik A menuju pada perubahan yang positif karena dapat dilihat pada grafikyang arah trendnya naik.
      2) Perubahan kecenderungan stabilitas pada baseline (A_1) tidak stabil sedangkan pada intervensi (B) tidak stabil dan pada baseline (A_2) tidak stabil,ini dapat dilihat pada analisis dalam kondisi dimana persentase pada baseline (A_1) 100 % sedangkan pada intervensi (B) stabilitasnya sangat tidak stabil (variabel) yaitu 33,3% dan pada baseline (A_2) juga tidak stabil (variabel) yaitu 66,6%. Kecenderungan stabilitas ini semakin tidak stabil semakin baik, karena semakin data stabil berarti tidak menunjukkan perubahan yang signifikan.

      Hal ini menunjukkan bahwa saat diberikan intervensi dengan game sosial untuk meningkatkan kemampuan

komunikasi interpersonal data stabil meningkat, maka game sosial berpengaruh atau efektif untuk meningkatkan kemampua komunikasi interpersonal

3) Perubahan level pada peserta didik A adalah positif
4) Sedangkan pada pesentase overlap juga sangat baik yaitu 0%. Semakin kecil persentase overlap semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior (Sunanto,Juang: 116). Hal ini menunjukkan bahwa game sosial efektif untuk meningkatkan kemapuan komunikasi interpersonal peserta didik.

b. Peserta didik B

1) Perubahan kecenderungan arah pada kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik B menuju pada perubahan yang positif karena dapat dilihat pada grafik yang arah trendnya naik ke atas.
2) Perubahan kecenderungan stabilitas pada baseline (A_1) tidak stabil sedangkan pada intervensi (B) tidak stabil dan pada baseline (A_2) juga tidak stabil Ini dapat dilihat pada analisis dalam kondisi dimana persentase pada baseline (A_1)66,6 % sedangkan pada intervensi (B) stabilitasnya tidak stabil (variabel) yaitu 66,6% dan pada baseline (A_2) juga tidak stabil (variabel) yaitu 66,6%. Kecenderungan stabilitas ini semakin tidak stabil semakin baik, karena semakin data stabil berarti tidak menunjukkan perubahan yang signifikan.

Hal ini menunjukkan bahwa saat diberikan intervensi dengan game sosial untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal data stabil meningkat, maka game sosial berpengaruh atau efektif untuk meningkatkan kemampua komunikasi interpersonal

3) Perubahan level pada peserta didik B adalah positif
4) Sedangkan pada pesentase overlap juga sangat baik yaitu 0%. Semakin kecil persentase overlap semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior

(Sunanto,Juang: 116).Hal ini menunjukkan bahwa game sosial efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Aminudin Djoni. 2012. *Efektivitas Bimbingan Teman Sebaya dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa*. Disertasi: PPB FIP UPI.

Panduan Penulisan Katya Tulis Ilmiah Universitas Nusantara PGRI Kediri. 2014. Kediri: UNP

Permana A.R. 2013. *Efetifitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Bercerita Untuk Mengembangkan Karakter Siawa. Skripsi*. Bandung: UPI

Restiningtyas F. 3014. *Keefektifan Metode Bermain Peran TV Host Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Berkepribadian Introvet. Skripsi*. Kediri: UNP

Santrock. 2003. *Adolescence Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujarw o& Eliasa E.I. 2011. *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling.* Yogyakarta: Paramita Publishing.

Sunanto, Juang. 2005. *Desain Penelitian Single Subjek*. Universitas Pendidikan Indonesia

Susanti F.2010. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya pada Siswa SD*. Jurnal Psikologi Unclip, 8 (2): 145

Setiawan B.2014. *Penerapan Teknik onseling Behavioral Untu Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dalam Mentaati Peraturan Tata Tertib Sekolah. Skripsi*. Kediri: UNP

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wicaksono G. 2013. *Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya. Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 1 (1): 62-67