JURNAL

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI TEMAN SEBAYA SISWA KELAS VIII-E DI SMP NEGERI 1 TALUN TAHUN PELAJARAN 2016/2017

THE EFFECTIVENESS OF GRUP COUNSELING BASED GAMES TO IMPROVE PEER COMMUNICATION SKILLS OF CLASS VIII-E STUDENTS OF SMP NEGERI 1 TALUN IN ACADEMIC YEAR 2016/2017

Oleh:

NAMA : Yesie Cristin Natalia

NPM : 12.1.01.01.0134

Dibimbing oleh :

1. **Drs. Setya Adi S, M.Pd.**
2. **Santy Andrianie, M. Pd**

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2016/ 2017

Artikel Skripsi
Universitas Nusantara PGRI Kediri

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2016/ 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	:	Yesie Cristin Natalia
NPM	:	12.1.01.01.0134
Telepun/HP	:	085755730805
Alamat Surel (Email)	:	Yesienatalia939@gmail.com
Judul Artikel	:	Efektivitas Bimbingan Kelompok Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Teman Sebaya siswa Kelas VIII-E Di Smp Negeri 1 Talun Tahun Pelajaran 2016/2017
Fakultas – Program Studi	:	FKIP/ Bimbingan dan Konseling
Nama Perguruan Tinggi	:	Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	:	Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kediri, Jatim

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 08 Februari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Drs. Setya Adi Sancaya, M. Pd NIDN. 0712076102	Santy Andrianie, M. Pd NIDN. 0728018901	Yesie Cristin Natalia 12.1.01.01.0134

Yesie Cristin Natalia | 12.1.01.01.0134
FKIP – Bimbingan dan Konseling
simki.unpkediri.ac.id
|| 1||

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI TEMAN SEBAYA SISWA KELAS VIII-E DI SMP NEGERI 1 TALUN TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Yesie Cristin Natalia
12.1.01.01.0134
FKIP – Bimbingan dan Konseling
Yesienatalia939@gmail.com
Drs. Setya Adi S, M.Pd dan Santy Andrianie, M. Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Ketrampilan komunikasi teman sebaya adalah keterampilan individu dalam proses pertukaran informasi dilakukan baik verbal maupun non verbal yang ditanggapi oleh kawan seumuran dengan mempunyai tujuan dan keinginan yang sama. Untuk meningkatkan keterampilan komunikasi teman sebaya ada beberapa cara, salah satunya adalah melalui bimbingan kelompok berbasis permainan. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah Apakah bimbingan kelompok berbasis permainan efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi teman sebaya siswa kelas VIII-E di SMP Negeri 1 Talun. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII-E. Kemudian dilakukan pre-test dengan mengambil 10 siswa yang terkategori keterampilan komunikasi teman sebaya rendah sampai tinggi. Tujuan yang dimaksudkan adalah siswa yang ketrampilan komunikasi teman sebayanya rendah mendapatkan ilmu pengetahuan dari siswa yang kategorinya tinggi. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan analisis datanya menggunakan *uji wilcoxon*. Hasil dari penelitian telah diketahui bahwa dalam penelitian ini bimbingan kelompok berbasis permainan efektif untuk meningkatkan ketrampilan komunikasi teman sebaya. hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis pada taraf signifikan 5% dengan jumlah sampel (N) adalah 10 maka hasilnya $T_{hitung} < T_{tabel}$ yaitu sebesar $3 < 8$, maka hipotesis tersebut terbukti diterima. Kesimpulan bimbingan kelompok berbasis permainan efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi teman sebaya.

KATA KUNCI: Bimbingan kelompok berbasis permainan, keterampilan komunikasi teman sebaya

A. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan bermasyarakat di sekolah, siswa membutuhkan orang lain untuk berkomunikasi, baik itu guru ataupun teman sebayanya. Siswa yang mengalami kesulitan berkomunikasi antar teman sebayanya akan mengalami kesulitan pula dalam menyesuaikan diri dengan teman sebaya dan lingkungannya.

Dari hasil angket yang diberikan pada siswa kelas VIII-E, diperoleh informasi terkait dengan kemampuan komunikasi dengan teman sebaya adalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang bersikap terbuka terhadap orang lain, cenderung tertutup
2. Siswa kurang memperhatikan ketika berkomunikasi dengan orang lain
3. Siswa masih pilih – pilih dalam berteman sehingga komunikasi dengan teman lainnya masih kurang
4. Siswa kurang mampu menjalin kerjasama saat kegiatan kelompok
5. Tingkat empati siswa juga masih rendah siswa masih tidak percaya dengan apa yang diceritakan teman sebayanya.

Kesulitan-kesulitan tersebut membuat komunikasi antar teman sebaya menjadi tidak efektif. Melihat dari fenomena diatas, sangat dibutuhkan adanya penyelesaian terhadap permasalahan komunikasi teman sebaya. Agar dapat membantu meningkatkan keterampilan komunikasi teman sebaya siswa, bimbingan konseling mempunyai peranan yang sangat besar yakni dengan menerapkan salah satu layanan dan teknik yang dapat digunakan untuk melatih siswa mengembangkan keterampilan komunikasi teman sebayanya.

Layanan yang digunakan dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok, menurut Tatik Romlah (2001: 3) mendefinisikan bahwa bimbingan kelompok merupakan salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, serta nilai-nilai yang dianutnya dan dilaksanakan dalam situasi kelompok.

Dan teknik yang digunakan adalah permainan, menurut Rusmana (2009:14) teknik yang dapat dilakukan dalam bimbingan kelompok adalah pemberian informasi, diskusi kelompok, pemecahan masalah, permainan, karyawisata, dan sosiodrama. Salah satu layanan dan teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok berbasis permainan.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah bimbingan kelompok berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi teman sebaya siswa kelas VIII-E di SMP Negeri 1 Talun".

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu menggunakan pengaruh antar variabel dan dinyatakan dalam angka serta menjelaskan dengan membandingkan teori – teori yang telah ada menggunakan teknik analisis data yang sesuai dengan variabel dalam penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Eksperimen*. Desain *Eksperimen* yang digunakan adalah *Pre-Eksperimen Design* yaitu *Eksperimen* yang dipandang sebagai *Eksperimen* tidak sesungguhnya atau belum dilakukan sungguh – sungguh. Bentuk *Pre-Eksperimen Design* yang digunakan adalah "*One-Group Pretest-Posttest Design*", yang dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan pada kelompok *Eksperimen*.

Desain Penelitian

O_1	X	O_2
Pretest	*Treatment*	*Posttest*

Keterangan :

(0_1) : *Pre-test*, pengukuran untuk mengukur tingkat kemampuan komunikasi teman sebaya sebelum dilakukan bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

X : *Treatment* yaitu pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan terhadap Siswa Kelas VIII- E di SMP NEGERI 1 TALUN.

(0_2) : *Post-test*, pengukuran untuk mengukur tingkat kemampuan komunikasi teman sebaya sesudah dilakukan bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

Populasi dalam peneltian ini adalah seluruh siswa kelas VIII-E SMP Negeri 1 Talun yang berjumlah 30 siswa. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sample* atau sampel bertujuan. Sampel yang diambil adalah 10 siswa dengan pertimbangan bahwa kegiatan bimbingan kelompok yang efektif adalah yang beranggotakan 8 – 10 orang.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket, karena memudahkan siswa untuk memahami pernyataan yang diberikan oleh peneliti dan memilih pilihan jawaban sesuai kondisi siswa masing – masing. Angket ini berisi pernyataan dengan 3 pilihan jawaban, antara lain : 1) selalu, 2) kadang – kadang, 3) tidak pernah.

Pengumpulan data penelitian dilaksanakan pada tanggal yang telah di sesuaikan di SMP Negeri 1 Talun, berupa penyebaran angket. Langkah – langkah kegiatan yang dilakukan saat pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Mengecek alat pengumpul data.
2. Mengecek siswa yang menjadi sampel dalam penelitian dan
3. Menjelaskan maksud kedatangan peneliti.
4. Menjelaskan petunjuk pengerjaan angket kepada siswa, kemudian siswa mengisinya.
5. Mengumpulkan angket setelah siswa selesai mengerjakan.

Jenis analisis yang digunakan adalah uji *Wilcoxon.* Dalam *uji Wilcoxon* dapat menggunakan tabel bantuan untuk menghitung nilai T (jumlah jenjang/rangking yang kecil). Dengan tabel sebagai berikut:

Tabel Penolong Untuk Uji Wilcoxon

No	XA1	XB1	Beda XB1-XA1	Tanda Jenjang		
				Jenjang	+	-

Keterangan:

No. : Kode responden
XA1 : Hasil pre-test tiap responden
XB1 : Hasil post-test tiap responden
Beda (XB1 - XA1) : Selisih hasil pre-test dan post-test
Tanda jenjang :Tingkatan/jenjang baik yang positif maupun negatif

Untuk mencari T_{tabel} dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Harga – harga Kritis Dalam *Test Wilcoxon*

N	Tingkat Signifikansi untuk Test Satu Pihak (One – Tail Test)		
	0.025	0.010	0.005
	Tingkat Signifikansi untuk Test Satu Pihak (One – Tail Test)		
	0.05	0.02	0.01
6	0		
7	2	0	
8	4	2	0
9	6	3	2
10	8	5	3

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Wilcoxon Pre-test dan *Post-test*

No	Siswa	Skor Pre-test	Skor Post-test	Selisih	Peringkat	Peringkat Tanda Positif	Peringkat Tanda Negatif
1	SW	59	73	14	8	8	0
2	SWN	40	58	18	9	9	0
3	SM	57	60	3	4	4	0
4	TNS	45	53	8	5	5	0
5	YS	56	58	2	3	3	0
6	BS	53	63	10	6	6	0
7	DH	50	62	12	7	7	0
8	DBL	58	55	-3	2	0	2
9	DMJP	47	45	-2	1	0	1
10	FT	43	65	22	10	10	0
Jumlah positif dan negatif (T)						**+52**	**-3**

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh hasil bahwa T_{hitung} pada jumlah jenjang yang paling kecil sebesar 3 sedangkan nilai T_{tabel} pada taraf signifikan 5% N=10 sebesar 8. Dari perhitungan persentase rata-rata keterampilan komunikasi teman sebaya sebelum mendapatkan bimbingan kelompok berbasis permainan adalah 50,8 dan termasuk kategori sedang.

Namun setelah mendapatkan bimbingan kelompok berbasis permainan rata-rata tersebut mengalami peningkatan yaitu sebesar 84 dari 50,8 menjadi 59,2 dan termasuk kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok berbasis permainan efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi teman sebaya pada siswa kelas VIII-E di SMP Negeri 1 Talun.

Permasalahan siswa dalam komunikasi teman sebaya tidak bisa dibiarkan begitu saja karena akan berpengaruh dalam menyesuaikan diri dengan teman sebayanya dan lingkungan siswa tersebut. Oleh karena itu diperlukan cara kreatif untuk meningkatkan ketrampilan komunikasi teman sebaya, yaitu permainan. karena itu diperlukan cara kreatif untuk meningkatkan ketrampilan komunikasi teman sebaya, yaitu permainan.

Menurut Freeman dan Munandar (dalam Ismail, 2006: 11) menyatakan bahwa:

Permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak.

Permainan adalah suatu media yang mengasyikan dan memuaskan bagi anak untuk mempelajari sesuatu, dengan permainan anak belajar suatu hal tanpa disadari namun selalu diingat dan disimpan dalam memorinya karena sifatnya menyenangkan dan membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

   Berdasarkan hasil analisis uji *Wilcoxon* yang diperoleh bahwa T_{hitung} adalah 3 dan nilai T_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan responden (N) yaitu 10, adalah 8. Sehingga, $T_{hitung} < T_{tabel}$, atau $3 < 8$. Dengan demikian dapa t disimpulkan bahwa bimbingan kelompok berbasis permainan efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi teman sebaya pada siswa kelas VIII-E di SMP Negeri 1 Talun.

2. Kesimpulan

   Berdasarkan hasil analisis uji *Wilcoxon* yang diperoleh bahwa T_{hitung} adalah 3 dan nilai T_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan responden (N) yaitu 10, adalah 8. Sehingga, $T_{hitung} < T_{tabel}$, atau $3 < 8$. Dengan demikian dapa t disimpulkan bahwa bimbingan kelompok berbasis permainan efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi teman sebaya pada siswa kelas VIII-E di SMP Negeri 1 Talun.

3. Saran

   Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VIII-E di SMP Negeri 1 Talun, maka dapat disarankan sebagai berikut:

   a. Bagi siswa diharapkan untuk menerapkan apa yang sudah didapat dari kegiatan bimbingan kelompok teknik permainan untuk meningkat kemampuan keterbukaan, emapati, mendorong/dukungan, perasaan positif dan kesmaan sehingga kemampuan komunikasi antar teman sebaya semakin meningkat.
   b. Bagi konselor hendaknya memberikan kagiatan layanan bimbingan kelompok berbasi permainan terhadap siswa

terkait tentang ketrampilan komunikasi teman sebaya dan sebaiknya melanjutkan pemberian layanan bimbingan kelompok berbasis permainan kepada siswa agar ketrampilan komunikasi teman sebaya lebih meningkat.

E. DAFTAR PUSTAKA

Romlah, T. 2001. *Teori Dan Praktik Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Erlangga.

Freeman, Joan dan Utami Munandar. 2001. *Cerdas Dan Cemerlang*. Jakarta : Gramedia Pustaka.

Rusmana, N. 2009. *Bimbingan Dan Konseling Kelompok Disekolah (Metode, Teknik Dan Aplikasi).* Bandung: Rizki Press.