

Optimalisasi Layanan Bimbingan Klasikal melalui Teknik Simulasi Permainan dada Siswa SMA N 11 Semarang

Widya Nurani Indah Pangesuti¹, Siti Fitriana², Ardian Wahyu Nirmala³

¹Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

²Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

³SMA Negeri 11 Semarang

ABSTRAK

Penelitian ini memfokuskan pada peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa di kelas X3 SMA N 11 Semarang. Latar belakang masalah melibatkan permasalahan komunikasi di antara siswa yang sulit berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif. Identifikasi masalah menyatakan bahwa siswa belum mampu berkomunikasi antar teman dan berkolaborasi saat diminta bekerja sama. Penelitian membatasi masalah ini pada pengaruh layanan bimbingan klasikal dengan teknik simulasi permainan terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas X3 SMA N 11 Semarang. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh layanan bimbingan klasikal dengan teknik simulasi permainan terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas X3 SMA N 11 Semarang. Setting penelitian dilakukan di kelas X3 SMA N 11 Semarang dengan melibatkan 36 siswa. Prosedur penelitian terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dengan skala likert. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah pemberian layanan bimbingan klasikal dengan teknik simulasi permainan, terjadi peningkatan yang signifikan dalam komunikasi interpersonal siswa. Hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara komunikasi interpersonal sebelum dan sesudah layanan. Dalam keseluruhan penelitian, layanan bimbingan klasikal dengan teknik simulasi permainan terbukti efektif dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa di kelas X3 SMA N 11 Semarang. Penelitian ini memiliki manfaat dalam memberikan panduan kepada guru BK dan praktisi lain yang menghadapi masalah serupa dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

Kata kunci: Interpersonal, Bimbingan Klasikal, PTBK

ABSTRACT

This research focuses on improving the interpersonal communication skills of students in class X3 at SMA N 11 Semarang. The background of the problem involves communication issues among students who find it challenging to collaborate and communicate effectively. Problem identification states that students are unable to communicate with their peers and collaborate when required to work together. This research narrows down this issue to the influence of classical counseling services with game simulation techniques on the interpersonal communication of X3 students at SMA N 11 Semarang. The research problem in this study is whether classical counseling services with game simulation techniques have an impact on the interpersonal communication of X3 students at SMA N 11 Semarang. The research was conducted in class X3 at SMA N 11 Semarang, involving 36 students. The research procedure consisted of four stages: planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques were conducted through questionnaires using a Likert scale. The results of this research show that after providing classical counseling services with game simulation techniques, there is a significant improvement in students' interpersonal communication. The results indicate a significant difference between interpersonal communication before and after the intervention. Overall, the research demonstrates that classical counseling services with game simulation techniques are effective in enhancing students' interpersonal communication in class X3 at SMA N 11 Semarang. This research is beneficial in providing guidance to guidance counselors and other practitioners facing similar issues in improving students' interpersonal communication.

Keywords: interpersonal communication, classical counseling, PTBK

1. PENDAHULUAN

Kebutuhan manusia sangat beragam dan tak terbatas karena sebagai makhluk hidup, interaksi dengan teknik menjadi salah satu kebutuhan utama. Komunikasi adalah unsur yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, memainkan peran vital dalam memfasilitasi interaksi sosial dengan individu lainnya. Mainilawati, dkk (2020:2) menjelaskan bahwa komunikasi mencakup keterampilan seperti mendengarkan, mengamati, berbicara, serta menganalisis dan mengevaluasi pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan melalui berbagai metode, dengan tujuan memahami makna dari pesan tersebut. Kemampuan berkomunikasi tercermin dalam kemampuan untuk menjalankan komunikasi yang efektif, baik secara lisan maupun tulisan, menggunakan teknik verbal dan nonverbal, serta melibatkan interaksi timbal balik antara komunikator dan komunikan. Menurut Shanon dkk (dalam Ponco, 2018: 3), komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling memengaruhi, baik itu dengan sengaja maupun tanpa sengaja. Bahasa verbal, ekspresi wajah, lukisan, dan teknologi merupakan alat-alat yang digunakan dalam komunikasi. Dalam domain komunikasi, terdapat berbagai jenis, salah satunya adalah komunikasi interpersonal. Suranto Aw (2011: 5) mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai proses penyampaian dan penerimaan pesan antara pengirim pesan (sender) dan penerima (receiver), baik secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi disebut terjadi secara langsung (primer) ketika pihak yang terlibat dapat berbagi informasi tanpa melibatkan media. Sebaliknya, komunikasi dianggap tidak langsung (sekunder) apabila menggunakan media tertentu. Pentingnya komunikasi memiliki peran yang sangat bermakna bagi peserta didik baru yang masuk ke sekolah, seperti halnya dengan peserta didik di kelas X3 SMA N 11 Semarang, yang memiliki permasalahan komunikasi dengan teman sebaya dikarenakan belum dapat berkolaborasi secara penuh pasca lulus dari SMP. Secara angket AKPD menunjukkan 68% dari 36 siswa memilih sulit berkomunikasi dan

berkolaborasi dengan teman sekelas. Wawancara serta observasi yang dilakukan guru BK sebagai pendukung. Fakta di lapangan terlihat beberapa siswa tidak ikut serta dalam kolaborasi kelas atau kerja kelompok. Melihat hal tersebut tidak sesuai dengan aspek perkembangan yaitu kematangan hubungan dengan teman dimana fase E tidak menunjukkan nilai kerja sama dan toleransi dalam menjalin persahabatan dengan teman sebaya. Maka dalam hal ini diperlukan layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan komunikasi interpersonal di kelas X3.

2. METODE PELAKSANAAN

Setting penelitian dalam hal ini adalah bimbingan klasikal dengan jumlah siswa 36, dilakukan di kelas X3 SMA N 11 Semarang selama 2 siklus. Setting penelitian ini berkolaborasi bersama dengan guru pamong yang mengizinkan kelasnya untuk diberikan perlakuan Tindakan bimbingan dan konseling. Pelaksanaan penelitian Tindakan bimbingan dan konseling ini menggunakan model Kurt Lewin (1992) menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat teknik pokok yaitu : (1) perencanaan (planning), (2) aksi (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Secara keseluruhan, empat tahapan dalam penelitian Tindakan bimbingan dan konseling tersebut membentuk suatu siklus.

1. Perencanaan (Planning) :

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Layanan sesuai dengan AKPD
- b) Mempersiapkan instrument penelitian
- c) Menyusun materi, media dan sumber yang akan diberikan kepada peserta didik
- d) pelaksanaan panduan layanan klasikal
- e) Mendistribusikan angket penilaian kepada peserta didik pada siklus 1

2. Tindakan (acting)

- a) Kegiatan awal
- b) Kegiatan Inti
- c) Pengamatan (Observing)
- d) Refleksi

Penelitian Tindakan kelas yang telah disusun menggunakan instrument skala psikologis yang diadaptasi dari skripsi penulis Erlita Zulvani dan telah mendapatkan izin untuk menggunakan

nya, Adapun rincian dari instrument tersebut adalah mengambil dari ciri-ciri komunikasi interpersonal menurut DeVito (2019: 84-86) yang dirancang sebagai skala komunikasi interpersonal, melalui kisi-kisi berikut ini

No	Indikator	Nomer Item		Jumlah Item
		Favorable	Unfavorable	
1.	Keterbukaan (<i>openness</i>)	31 (1)	6, 16 (13), 26 (19)	5
2.	Empati (<i>empathy</i>)	22 (2)	7, 27 (14), 37 (20)	4
3.	Sikap mendukung (<i>supportiveness</i>)	3, 13 (11),	18 (8), 28 (15), 38 (21)	5
4.	Sikap positif (<i>positiveness</i>)	4, 24 (12), 34 (18)	19 (9), 29 (16), 39 (22)	6
5.	Kesetaraan (<i>equality</i>)	25 (5)	10, 20 (17), 30, (23), 40 (24)	5
Jumlah				24

Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data dengan angket. Angket yang digunakan disesuaikan dengan skala likert. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya (Sugiyono, 2018: 178). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data. Dalam angket terdapat 24 pernyataan disiapkan peneliti untuk menyesuaikan dengan yang akan diteliti. Skor pada angket, peneliti menggunakan skala likert, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Teknik analisis data yang digunakan adalah Paired sampel t-Test menggunakan bantuan computer software SPSS 26. Paired sampel t-Test merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama, tapi mengalami perlakuan yang berbeda. Model uji beda digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah. Menurut Agus (2013:35), paired sample t-test merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan situasi nyata di X3 yang memiliki permasalahan komunikasi interpersonal maka layanan bimbingan klasikal yang sudah direncanakan dapat

dilakukan dengan teknik simulasi permainan. Peserta didik berkolaborasi untuk mengenal satu sama lain melalui permainan mirror me and my mirror yang bertujuan untuk mengetahui pandangan orang lain terhadap dirinya dan bagaimana dirinya memandang orang lain. Setting permainan ini dilakukan dalam serangkaian bimbingan klasikal yang dimulai dari berdoa, mengucapkan salam, menjalin keakraban dengan pertanyaan topik netral, ice breaking, dan tahap inti permainan mirror me and my mirror ditutup dengan materi mengenai pertemanan serta evaluasi. Layanan bimbingan klasikal ini tidak dilakukan sekali pertemuan namun ada dua pertemuan dengan tujuan merekatkan hubungan peserta didik.

Permainan di layanan bimbingan klasikal berikutnya adalah estafet labirin dimana peserta didik diminta untuk bekerja sama membantu astronot dalam mencari jalan keluar dari labirin menuju bulan yang hanya boleh dilakukan secara estafet. Permainan ini menggunakan media cetak berbentuk labirin dan empat spidol yang digunakan untuk menulis estafet. Pertemuan ketiga yaitu permainan TGT (tournament game team) permainan ini menjawab pertanyaan seputar pertemanan dengan tengat waktu tertentu dan secara ekstafet. Drama kecil terjadi ketika permainan TGT dilakukan yaitu spidol yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tidak mengeluarkan tinta, alhasil tim yang mendapatkan spidol tersebut beradaptasi dengan mencari spidol baru dan menanyakan kepada teman agar misi kelompok dapat dikerjakan dengan tepat waktu.

Materi yang dijelaskan setelah permainan tersebut mengenai kolaborasi, adaptasi dan relasi untuk memperkuat kegiatan tersebut bahwa semua manusia membutuhkan ketiga hal itu agar dapat menyelesaikan masalah. Media yang digunakan menggunakan media cetak, papan tulis, spidol, dan power point. Kekuatan dari permainan ini adalah dinamika kelompok yang terjalin di dalam kelas, ketika peserta didik berkompetisi secara sehat atas nama kelompok. Hasil dari layanan bimbingan klasikal dengan

teknik simulasi permainan yang dilakukan kepada peserta didik kelas X3 berdasarkan evaluasi proses adalah peserta didik terlihat aktif dan antusias tinggi dalam kegiatan dengan bersungguh-sungguh untuk menyelesaikan misi yang diberikan, sementara melalui anget evaluasi hasil, di dapatkan hasil peserta didik memahami pentingnya kolaborasi di dalam kelompok, mampu untuk mendengarkan saran dan kritik teman, mampu untuk berkompetisi secara sehat, peserta didik juga terlihat yakin atas potensi untuk memahami temannya, peserta didik juga terlibat dalam komunikasi banyak arah kepada peserta didik lainnya yang belum memiliki kedekatan secara personal untuk mencapai tujuan bersama yaitu keberhasilan misi.

Analisis penelitian setelah dilakukan perlakuan peserta didik kelas X3 mendapatkan hasil perbandingan pre test, post test 1, dan post test 2 sebagai berikut.

Pre Test	Hasil Rata-rata	
	Post Test 1	Post Test 2
45,9%	61,92%	74,33%

Menganalisis dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa 74,33% dalam kategori tinggi pada post test ke 2. Hal ini mengartikan ada peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal jika dilihat dari hasil post test ke 2

4. KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian Tindakan bimbingan dan konseling optimalisasi bimbingan klasikal melalui Teknik simulasi permainan pada siswa SMA N 11 Semarang terdapat pengaruh yang signifikan sebesar 74,33% .

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada institusi Universitas PGRI Semarang, SMA N 11 Semarang, dan PPG GTK Kemendikbud yang sudah memfasilitasi mahasiswa calon guru profesional dalam melakukan penelitian Tindakan bimbingan dan konseling.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Widiyanto (2013), Statistika Terapan : Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Ilmu Sosial Lainnya. Jakarta : PT Alex Media Komputindo.
- Kurt Lewin M., and Keller. (1992). Instructional Design Theory and Models : An Overview of Their Current Status, Charles M. Regeluth (ed). London : Lawrence Erlbaum Associates.
- Cakrawala Pendidikan. Volume 31 Nomer 1. (FIP Universitas Negeri Yogyakarta : Yogyakarta). hlm 145
- DeVito, Joseph A. 1997. Komunikasi Antar Manusia. Jakarta: Profesional Books
- DeVito, Joseph A. 2019. The Interpersonal Communication Book. United Kingdom: Pearson
- Mainilawati, M.Ferdiansyah, & Sari, K. (2020). Layanan Bimbingan Klasikal Menggunakan Teknik Brainstorming Untuk Meningkatkan Keaktifan Berkomunikasi Siswa. *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.31960/konseling.v2i1.623>
- Muh, Farozin. Pengembangan Model Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal*
- Mulyana, Deddy. 2015. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prayitno, dan Erman Amti. Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling. (Rineka Cipta:Jakarta). 2015 hlm 94
- Roudhonah. 2019. Ilmu Komunikasi. Depok : PT RAJA GRAFINDO PERSADA
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Suranto Aw. 2011. Komunikasi Interpersonal. Yogyakarta: GRAHA ILMU
- Widodo, H., Sari, D. P., Wanhar, F. A., & Julianto, J. (2021). Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan dan Konseling Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2168–

2175.

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1028>

Yohanes. Efektivitas Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Layanan Bimbingan Klasikal Kolaboratif dengan Pendekatan Experimental Learning untuk Meningkatkan Karakter Bela Rasa (Compassion).(Universitas Sanata Dharma Yogyakarta:Yogyakarta).2016.Hlm 39.