

Peningkatan Komunikasi Interpersonal melalui Bimbingan Klasikal menggunakan Media Jigsaw Puzzle pada Peserta Didik Kelas X TE 3 SMK Negeri 4 Semarang

Indah Tasdiqul Amelia^{1,*}, Yovitha Juliejantiningih², Hartoto Sutopo³ ¹Bimbingan dan Konseling, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Dr. Cipto No. 24, 50232

²Bimbingan dan Konseling, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Dr. Cipto No. 24, 50232

³Bimbingan dan Konseling, SMK Negeri 4 Semarang, Jl. Pandanaran 2 No. 7, 50241

[*indahtasdiqul@gmail.com](mailto:indahtasdiqul@gmail.com)¹, juliejanti@gmail.com², stpbp1964@gmail.com³

ABSTRAK

Keterampilan komunikasi interpersonal akan selalu ada dan terjadi di dalam kehidupan tak terkecuali pada lingkungan pendidikan, karena dapat mempengaruhi proses perkembangan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kinerja layanan guru BK dalam meningkatkan komunikasi interpersonal melalui bimbingan klasikal menggunakan media jigsaw puzzle pada peserta didik kelas X TE 3 di SMK N 4 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan bimbingan dan konseling yang digunakan untuk memahami, meningkatkan, atau mengembangkan berbagai aspek dalam bidang bimbingan dan konseling. Proses penilaian terhadap subjek dilakukan pada tahap sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan atau biasa disebut dengan pre-test dan post-test. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan pengkategorian tingkat komunikasi interpersonal serta deskriptif komparatif. Sebelum intervensi layanan atau pada tahap pre-test peserta didik berada pada kategori "cukup" yaitu sebanyak 19 peserta didik atau sebesar 53%. Setelah diberi tindakan siklus I atau post-test I, tingkat kategori komunikasi interpersonal peserta didik berada pada tingkat "baik" yaitu yang awalnya hanya 8 peserta didik atau 22% meningkat menjadi 14 peserta didik atau 39%. Sedangkan hasil post-test pada siklus II tingkat kategori peserta didik masih berada di kategori "baik" namun mengalami peningkatan menjadi 19 peserta didik atau sebesar 53%. Peningkatan yang terjadi menunjukkan bahwa dengan pemberian layanan bimbingan klasikal menggunakan media jigsaw puzzle mampu meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik.

Kata kunci: komunikasi interpersonal, bimbingan klasikal, jigsaw puzzle, peserta didik SMK.

ABSTRACT

Interpersonal communication skills are always present and occur in every aspect of life, including educational environments, as they can influence the developmental processes of learners. This research aims to enhance the performance of guidance and counseling teachers in improving interpersonal communication through classical guidance using jigsaw puzzle media with Grade X TE 3 students at SMK N 4 Semarang. This study employs action research in guidance and counseling to understand, enhance, or develop various aspects within the field. Subject assessment occurs both before and after treatment, commonly referred to as pre-test and post-test. The research methodology is quantitative descriptive with categorization of interpersonal communication levels and comparative description. Prior to intervention, or during the pre-test phase, students were categorized as "sufficient," comprising 19 students or 53%. Following the first cycle of intervention, or post-test I, the interpersonal communication level of students improved from "sufficient" to "good," increasing from 8 students (22%) to 14 students (39%). In the second cycle post-test, students' interpersonal communication remained in the "good" category, further increasing to 19 students (53%). These improvements demonstrate that classical guidance using jigsaw puzzle media effectively enhances students' interpersonal communication skills.

Keywords: interpersonal communication, classical guidance, jigsaw puzzle, vocational high school

1. PENDAHULUAN

Havigurst (Suparmin, 2012) mengelompokkan peserta didik sekolah menengah kejuruan (SMK) pada kategori remaja yang sedang mengalami proses perkembangan dinamis dan memerlukan interaksi dengan lingkungannya. Situasi saat menjalin interaksi tidak selalu berjalan dengan baik dan masih sering menimbulkan kesalahpahaman sehingga komunikasi yang tercipta tidak berjalan dengan baik. Salah satu ruang lingkup komunikasi adalah komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal adalah bentuk penyampaian pesan secara langsung maupun tidak langsung yang saling mempengaruhi dan memiliki tujuan yang jelas (Devito, 2013).

Komunikasi interpersonal yang terjadi di SMK N 4 Semarang dapat dilihat dari sikap, cara berkomunikasi, dan keterampilannya. Hasil asesmen kebutuhan dan observasi kelas menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik kelas X TE 3 di SMK N 4 Semarang cenderung sering tidak melihat lawan bicaranya, menggunakan bahasa yang tidak sopan, mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide dan emosi mereka dengan jelas, yang mungkin terkait dengan rendahnya partisipasi dalam aktivitas berbasis komunikasi, seperti diskusi kelas atau presentasi.

Individu yang tidak memiliki keterampilan komunikasi akan sulit beradaptasi dengan lingkungannya serta menghadapi tantangan yang akan datang. Upaya menumbuhkan komunikasi interpersonal tersebut dibutuhkan keterbukaan (*openness*), rasa empati kepada orang lain (*emphaty*), sikap mendukung (*supportiveness*), memiliki sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*).

Permasalahan komunikasi interpersonal tersebut dapat dicegah atau diatasi dengan memberikan layanan bimbingan klasikal melalui simulasi permainan yang kooperatif dengan media jigsaw puzzle. Strategi layanan bimbingan klasikal dianggap cocok dalam membantu meningkatkan komunikasi interpersonal karena pemberian bantuan tidak memerlukan waktu yang lama dan dapat menjangkau semua peserta didik untuk meningkatkan komunikasi interpersonalnya.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan sarana edukasi yang bertujuan untuk mempersiapkan dan membekali peserta didik dengan keterampilan- keterampilan khusus sesuai dengan potensi yang dimiliki setiap individu sehingga mereka menjadi lulusan yang siap terjun ke lapangan pekerjaan. Memasuki dunia kerja tentu akan dihadapkan dengan banyak orang yang memiliki karakteristik berbeda- beda serta berbagai macam tuntutan yang harus dihadapi sehingga diperlukan *soft skill* seperti keterampilan kreativitas, kerja tim, berfikir kritis, dan komunikasi (4C) yang baik. Maka dari itu perlunya ditingkatkan kemampuan komunikasi interpersonal sejak dini agar peserta didik dapat menghadapi permasalahan maupun perubahan-perubahan di masa depan.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini akan mengumpulkan data tentang tingkat komunikasi interpersonal peserta didik di Kelas X TE 3 SMK Negeri 4 Semarang. Pengumpulan data menggunakan skala likert yang berisi pertanyaan tertutup sebagai alat pengukuran psikologis yang relevan. Dalam konteks ini, skala Likert yang digunakan telah dimodifikasi menjadi empat opsi jawaban, yaitu "sangat sesuai," "sesuai," "tidak sesuai," dan "sangat tidak sesuai," dengan tujuan menghindari pemilihan opsi tengah. Subjek dalam penelitian ini adalah 36 peserta didik yang terdiri dari 24 laki-laki dan 12 perempuan dari kelas X TE 3 SMK N 4 Semarang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) sebagai pendekatan utama. PTBK adalah suatu proses evaluasi yang terfokus pada masalah-masalah yang berkaitan dengan penyelenggaraan layanan bimbingan di lingkungan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengatasi masalah-masalah tersebut melalui serangkaian tindakan yang sesuai dengan konteksnya (Prihantoro, & Hidayat, 2019). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang difokuskan pada upaya peningkatan komunikasi interpersonal melalui bimbingan klasikal menggunakan media jigsaw puzzle untuk peserta didik kelas X TE 3 SMK N 4 Semarang.

Metode analisis yang digunakan adalah deksriptif kuantitatif yaitu pengelompokkan skor hasil dari instrumen pengukuran komunikasi interpersonal ke dalam kategori yang relevan, serta membandingkan untuk memeriksa perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah intervensi.

Dengan membandingkan hasil pre- test dan post-test peneliti dapat mengidentifikasi dan mengklasifikasikan sejauh mana peserta didik telah mencapai tingkat komunikasi interpersonal yang diharapkan, yang pada akhirnya memungkinkan peneliti untuk mengukur sejauh mana efektivitas intervensi atau pendekatan layanan yang diterapkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis deksriptif kuantitatif dengan pengelompokkan skor hasil dari instrumen pengukuran komunikasi interpersonal ke dalam kategori yang relevan, serta membandingkannya untuk memeriksa perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah intervensi digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian yaitu apakah terdapat dampak layanan bimbingan klasikal dengan media jigsaw puzzle untuk

meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik kelas X TE 3 di SMK N 4 Semarang.

Dari hasil deskripsi data pre-test dan post-test dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan komunikasi interpersonal peserta didik setelah dilakukan intervensi layanan. Deskripsi data tersebut diperoleh dari hasil analisis statistik melalui SPSS 2.6 for Windows. Berikut dapat dilihat hasil analisis untuk mengetahui tingkatan kategorisasi komunikasi interpersonal peserta didik :

Tabel 1. Pre-Test Tingkat Komunikasi Interpersonal

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase
1.	Kurang	6	17%
2.	Cukup	19	53%
3.	Baik	8	22%
4.	Sangat Baik	3	8%
Total		36	100%

Tabel 1, menggambarkan kategorisasi tingkat komunikasi interpersonal peserta didik dimana menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik 53% masuk ke dalam kategori "cukup". Sebaliknya, sekitar 22% peserta didik diklasifikasikan pada kategori "baik", 17% kategori "kurang", dan hanya ada 8% peserta didik dengan kategori komunikasi interpersonal yang "sangat baik". Data ini memberikan gambaran awal tentang tingkat komunikasi interpersonal peserta didik sebelum intervensi dilakukan, yang akan menjadi dasar untuk analisis lebih lanjut terkait dampak dari intervensi tersebut terhadap perubahan tingkat komunikasi interpersonal peserta didik.

Intervensi siklus I dilakukan melalui layanan bimbingan klasikal menggunakan media jigsaw puzzle. Dari hasil post-test siklus I diketahui terdapat dampak intervensi berupa peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik yang dapat dilihat pada tabel kategorisasi hasil analisis di bawah ini:

Tabel 2. Post-Test Tingkat Komunikasi Interpersonal Siklus I

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase
1.	Kurang	4	11%
2.	Cukup	13	36%
3.	Baik	14	39%
4.	Sangat Baik	5	14%
Total		36	100%

Tabel 2, menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik meningkat menjadi kategori "baik" yaitu dengan prosentase 39%. Kategori "cukup" dengan prosentase 36%, kategori "sangat baik" dengan prosentase 14%, dan kategori "kurang" dengan prosentase 11%.

Perbaikan ini terus berlanjut hingga siklus II. Hasil analisis pengkategorian post-test siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Post-Test Tingkat Komunikasi Interpersonal Siklus II

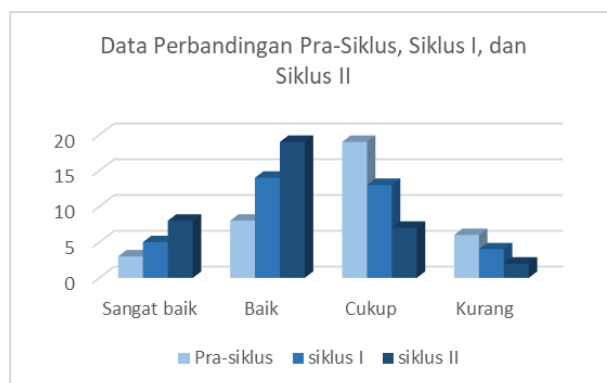
No	Kategori	Frekuensi	Prosentase
1.	Kurang	2	6%
2.	Cukup	7	19%
3.	Baik	19	53%
4.	Sangat Baik	8	22%
Total		36	100%

Setelah diketahui hasil dari pre-test, post-test siklus I, dan post-test siklus II maka selanjutnya adalah membandingkan hasil pretest dan posttest dalam kelompok yang sama, peneliti dapat mengevaluasi sejauh mana efektivitas intervensi tersebut.

Tabel 4. Analisis Komparatif Komunikasi Interpersonal

Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%	F	%
Kurang	6	17%	4	11%	2	6%
Cukup	19	53%	13	36%	7	19%
Baik	8	22%	14	39%	19	53%
Sangat Baik	3	8%	5	14%	8	22%

Tabel 4 menggambarkan hasil analisis komparatif terkait komunikasi interpersonal dalam berbagai siklus. Pada tahap pra-siklus peserta didik berada pada kategori “cukup” yaitu sebanyak 19 peserta didik atau sebesar 53%. Setelah diberi tindakan siklus I, tingkat kategori komunikasi interpersonal peserta didik berada pada tingkat “baik” yaitu yang awalnya hanya 8 peserta didik atau 22% meningkat menjadi 14 peserta didik atau 39%. Sedangkan pada siklus II tingkat kategori peserta didik masih berada di kategori “baik” namun mengalami peningkatan menjadi 19 peserta didik atau sebesar 53%. Peningkatan yang terjadi sudah menunjukkan bahwa dengan pemberian layanan bimbingan klasikal menggunakan media jigsaw puzzle mampu meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik. Guna mendapatkan gambaran yang lebih jelas, peneliti memaparkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Gambar 1. Tingkat Perbandingan Komunikasi Interpersonal

Hasil data menunjukkan perubahan positif dalam tingkat komunikasi interpersonal peserta didik selama proses intervensi. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan tingkat komunikasi interpersonal peserta didik dari waktu ke waktu. Gambar 1 memberikan ilustrasi visual dari perkembangan ini, menggambarkan tren kenaikan yang konsisten selama berlangsungnya intervensi.

Temuan ini konsisten dengan penelitian-penelitian terkini di Indonesia yang menggarisbawahi efektivitas intervensi serupa dalam meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik.

Chandra (2019) menjelaskan bahwa jigsaw puzzle merupakan media permainan yang bisa menstimulus kemampuan otak, karena dalam memainkannya anak harus memasangkan potongan puzzle sesuai pasangannya hingga membentuk suatu pola atau gambar tertentu. Media jigsaw puzzle menjadi salah satu media yang membutuhkan kerja sama dan komunikasi yang baik dalam suatu kelompok. Apabila dalam suatu kelompok tidak mampu komunikasi dan kerja sama yang baik maka media ini juga tidak akan segera terselesaikan. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Nisak (2011) yang menyatakan bahwa bimbingan klasikal menggunakan media jigsaw puzzle efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik sebab dalam pelaksanaannya peserta didik diajak untuk saling bekerja sama dan berkomunikasi sesama satu kelompok untuk menyelesaikan puzzle agar dapat mempresentasikan hasil diskusi kepada teman sekelas.

Media puzzle dalam penelitian ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, keaktifan berpendapat, meningkatkan kemampuan mengenali suatu bentuk atau makna, dan melatih serta meningkatkan daya analisis anak terhadap suatu masalah. Didukung juga oleh hasil penelitian yang dilakukan Chen & Tsai (2022) menunjukkan bahwa media permainan dapat digunakan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan wawasan yang berharga dalam merancang program intervensi yang lebih efektif dan berkelanjutan untuk membimbing peserta didik Indonesia dalam menghadapi segala tantangan di masa depan yang akan semakin kompleks. Hasil penelitian ini dapat menjadi panduan berharga dalam pengembangan program serupa di masa depan, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan komunikasi peserta didik, serta membimbing mereka menghadapi kompleksitas dunia dengan memiliki sikap terbuka, empati, sikap positif, sikap mendukung, dan berkolaborasi. Dengan implementasi program intervensi yang tepat, diharapkan dapat mengurangi disparitas antara kompetensi peserta didik dan tuntutan dunia kerja, sehingga menghasilkan lulusan yang lebih siap dan berkualitas.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa intervensi layanan komunikasi interpersonal dengan melalui bimbingan klasikal menggunakan media jigsaw puzzle pada peserta didik kelas X TE 3 di SMK N 4 Semarang memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik. Awalnya, mayoritas peserta didik (sebanyak 53%) dikategorikan pada individu yang memiliki komunikasi tingkat "Cukup". Namun, setelah melalui Siklus I, terjadi peningkatan pada kategori komunikasi interpersonal dengan prosentase 39% yaitu pada tingkat "Baik". Perbaikan ini terus berlanjut pada Siklus II, di mana tingkat keterampilan peserta didik masih berada pada kategori "Baik" namun prosentase meningkat menjadi 53%.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa melalui program intervensi yang terstruktur, terjadi peningkatan yang konsisten dalam tingkat komunikasi interpersonal. Tingkat komunikasi interpersonal terus meningkat, dimulai dari pretest, post-test Siklus I, dan terutama pada post-test Siklus II. Ini menegaskan bahwa layanan bimbingan klasikal menggunakan media Jigsaw Puzzle sangat berhasil dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik kelas X TE 3 di SMK N 4 Semarang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada rekan-rekan PPG Prajabatan yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam kelancaran penelitian ini. Saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada SMKN 4 Semarang yang telah memberikan kesempatan dalam menunjang kelancaran penelitian ini. Saya juga mengucapkan terimakasih kepada Pascasarjana PPG Prajabatan Upgris sebagai almamater tercinta saya. Upgris telah memberikan ilmu, pengalaman, motivasi, dan ikatan kekeluargaan yang tak ternilai. Saya sangat bangga menjadi bagian dari PPG Prajabatan Upgris.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, R. D. A. (2019). Pengaruh Media Puzzle terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nusa Indah Desa Gumulsari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32-45.
- Chen, M. F., & Chun C. T. (2022). The Effectiveness of a Thanks, Sorry, Love, and, Farewell Board Game in Older People in Taiwan: A Quasi-Experimental Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*.
- Devito, J. A. (2013). *The Interpersonal Communication Book*. Boston:
- Nisak, R. (2011). *Lebih dari 50 Game Kreatif Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Rineka Cipta Cahyo.
- Pearson. Gysbers, N. C., & Henderson, P. (2016). *Developing and Managing Your School Guidance and Counseling Program Fourth Edition*. Alexandria: American Counseling Association.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu- ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60.
- Suparmin, M. (2012). Makna Psikologi Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 10(2), 28-68.