


AG NO :	818
TGL TERIMA:	10-3-2017
PARAF :	



**PENGARUH PERMAINAN (*GAMES*) DALAM BIMBINGAN
KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN KOMUNIKASI SISWA DI
SMP N 3 PADANG PANJANG**

SKRIPSI

Ditujukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Bimbingan dan
Konseling sebagai Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan dalam Bidang Ilmu
Bimbingan dan Konseling

DILLA GUSTI EMELDA
NIM. 12 108 051

**MAHASISWA JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)**

**BATUSANGKAR
2017/1437 H**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dilla Gusti Emelda
NIM : 12 108 051
Tempat/ Tanggal Lahir : Pagaruyung /22 Agustus 1994
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Bimbingan Konseling

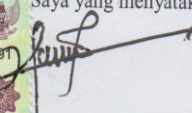
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul “PENGARUH PERMAINAN (*GAMES*) DALAM BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN KOMUNIKASI SISWA DI SMPN 3 PADANG PANJANG)” adalah benar karya saya sendiri bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah saya ini plagiat maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Maret 2017

Saya yang menyatakan,




DILLA GUSTI EMELDA
NIM : 12 108 051

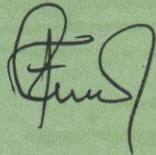
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Pembimbing Skripsi atas nama **DILLA GUSTI EMELDA NIM: 12 108 051**, dengan judul: **“PENGARUH PERMAINAN (GAMES) DALAM BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN KOMUNIKASI DI SMP N 3 PADANG PANJANG”** memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan untuk dilanjutkan kesidang *Munaqasyah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, Februarui 2017

Pembimbing I,



Dra. Fadhilah Syafwar, M.Pd
NIP. 19670810 199303 2 002

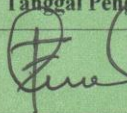


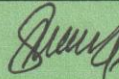
Pembimbing II,



Dasril S.Ag., M.Pd
NIP. 19750201 200501 1 007

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi atas nama DILLA GUSTI EMELDA, NIM 12 108 051, dengan judul "PENGARUH PERMAINAN (GAMES) DALAM BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN KOMUNIKASI SISWA DI SMP N 3 PADANG PANJANG)" telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar pada hari Jum'at tanggal 17 Februari 2017 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Strata Satu (S1) dalam bidang Ilmu Bimbingan dan Konseling.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan dan Tanggal Pengesahan
1	Dra.Fadhilah Syafwar., M.Pd 19670810 199303 2 002	Ketua Sidang/ Pembimbing I/ Penguji III	 8/3/17
2	Dasril, S.Ag., M.Pd 19750201 200501 1 007	Sekretaris Sidang/ Pembimbing II/ Penguji IV	 7/3-17
3	Dr. Masril, M.Pd., Kons 19620610 199303 1 002	Penguji I	 7/3-2017
4	Sisrazeni, S.Psi I., M.Pd 19810501 201101 2 010	Penguji II	 06/-17 /03

Batusangkar, Maret 2017

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan



Dr. Sirajul Munir, M.Pd
NIP. 19740725 199903 1 003

Curriculum Vitae



Nama Lengkap : Dilla Gusti Emelda
Panggilan : Dilla atau Ia
Tempat/ Tanggal Lahir : Pagaruyung, 22 Agustus 1994
Alamat : Jalan Simpang Bukit Datuk , Bumi Ayu
Dumai- timur (Riau)
No. HP : 082389531325
E-mail : Muzzy_izdel@yahoo.co.id

Instagram : DillaGustiEmelda
Fb : Dilla Gusti emelda
Pin : 52a61383
Wa : 082389531325

Riwayat Pendidikan

SD : SDN 008 Bumi Ayu, Dumai
SMP : MTS.N Bukit datuk Dumai
SMA : MAN Dumai
S.I : IAIN Batusangkar

Nama Orang Tua

Ayah : Amrizal
Ibu : Wenti

Anak Ke/Dari : Pertama dari 4 bersaudara

Motto Hidup : Boleh ngeluh ,nyerah jangan,,,,,kalau bisa
sekarang kenapa tidak, kenapa nunggu besok...

Halaman Persembahan

Yang utama dari segalanya...
Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT.
Taburan cinta dan kasih sayang-mu telah
memberikan kekuatan, membekali dengan ilmu
serta memperkenalkan dengan cinta. Atas
karunia serta kemudahan yang engkau berikan
akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat
terselesaikan. sholawat dan salam selalu
terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.
Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan
kusayangi.

Ibunda dan ayahanda tercinta
Sebagai tanda bukti, hormat, dan rasa terima
kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya
kecil ini kepada ibu dan ayah yang telah
memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan
cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada
mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar
kertas yang bertulisan kata cinta dan
persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk
membuat ibu dan ayah bahagia karna
kusadar, selama ini belum bisa membuat yang lebih.
Untuk ibu dan ayah yang selalu membuatku
termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang,
selalu mendo'akan, selalu menasehatiku menjadilebih baik,
Terima kasih ibu...terima kasih ayah....

My brother's

Untuk adik-adikku rafi, ipan dan farhan ,sepupu soniah, annisa raudhatul husna
tiada yang paling mengharukan saat kumpul bersama kalian,
walaupun sering bertengkar tapi hal itu selalu
menjadi warna yang tak akan tergantikan
terima kasih atas doa dan khususnya
makasih buat motivasi kalian saudara-saudaraku,
sekarang giliran kakak buat bahagiakan kalian adekku,
hanya karya kecil ini yang dapat aqu
persembahkan, maaf belum bisa menjadi panutan
seutuhnya,tapi aqu selalu menjadi yang
terbaik untuk kalian semua...My sweet heart
Sebagai tanda cinta kasih, ku persembahkan
Karya kecil ini buatmu. Terima kasih atas kasih
Sayang,perhatian,dan kesabaranmu yang telah
Memberikan semangat dan inspirasi dalam
Menyelesaikan tugas akhir ini,semoga engkau
Pilihan yang terbaik buatku dan masa depanku,
Terima kasih "Yogi ilham, S.Tp"...

My best friend's

Terima kasih yang tiada tara ku ucapkan
Kepada sahabat setiaku selama 4 tahun selamu bersama(Annike Putri
wulandari S.Pd, Mega Aswenda S.Pd, Dewi Santi S.Pd, Eka Permatasari
S.Pd

Teman-teman seangkatan yang selalu bersama berjuang terima kasih ku
persembahkan buat teman BK-A,B,C (Dianita Rahmadani S.Pd, debi
novitasari S.Pd, Dona Putri S.Pd, Doni Putra S.pd, Intan Sri findo, S.Pd,
Syarifah S.Pd, Nevi haristanzia S.Pd, Mutiara Suci Rahmadani, S.Pd, Atika
dwita Suri S.H, Rita, dan Mumun , Weni,,Endang Sri Aria, buat kag
Fadhilah siti hajar S.Pd makasih udah bantuin dilaa, buat kak putri
rahmadani, lidarsyah cepat nyusul ya kakak ku,,,semoga kebaikan kalian
di balas oleh Allah, Amin...Dan untuk
Syukuran banget atas supportnya baik moral dan material
dan pemberi motifasi Mona Febriani S.Pd, dan Putri Rahmayanti S.Pd
Semoga persahabatan di antara kita selalu terjaga
AMIN.

Dosen pembimbing tugas akhirku...
Ibu Dra. Fadhilah Syafwar, M.Pd dan Bapak Dasril S.Ag M.Pd
Selaku dosen pembimbing tugas
akhir saya,terima kasih Banyak pak..ibu., saya
sudah dibantu selama ini, sudah
dinasehati,sudah diajari,saya tidak akan lupa atas bantuan dan
kesabaran dari bapak dan ibu.
Terima kasih banyak pak.bu.,bapak ibu adalah
dosen favorit saya..seluruh dosen pengajar
terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan
pengalaman yang sangat berarti yang telah kalian
berikan kepada kami...teman-teman angkatan 2012
terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja
samanya selama ini yang tidak bisa di sebutkan satu persatu (BK A,B dan C)
serta semua pihak yang sudah membantu selamapenyelesaian tugas akhir ini...

DILLA GUSTI EMELDA S.Pd

12 108 051



ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN (GAMES) DALAM BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN KOMUNIKASI SISWA DI SMP N 3 PADANG PANJANG

Oleh: DILLA GUSTI EMELDA

Masalah pokok dalam penelitian ini adalah “bagaimana pengaruh permainan (games) dalam bimbingan kelompok terhadap peningkatan komunikasi siswa di SMP N 3 Padang Panjang.” Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan (games) dalam bimbingan kelompok terhadap peningkatan komunikasi siswa di SMP N 3 Padang Panjang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian Eksperimen menggunakan kelompok *pre-eksperimental* dengan rancangan *One Group Pretest Posttest Desain*. Sampel penelitian yaitu kelas VIII SMP N 3 Padang Panjang dengan menggunakan teknik sampel *cluster sampling*. Hipotesis penelitian ini adalah pengaruh permainan (games) dalam bimbingan kelompok terhadap peningkatan komunikasi siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, dengan menggunakan skala model likert.

Hasil penelitian diperoleh bahwa permainan (games) dalam bimbingan kelompok berpengaruh terhadap peningkatan komunikasi siswa yang rendah. Hasil penelitian membuktikan dengan uji statistic diperoleh $t_o \geq t_t$ pada taraf signifikan 1 % dengan hasil ($10,63 > 2,95$). Hal ini juga dibuktikan dengan skor hasil *posttest* yang meningkat dibandingkan dengan skor *pretest*. Oleh karena itu, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini berarti bahwa pengaruh permainan (Games) dalam bimbingan kelompok terhadap peningkatan komunikasi siswa di SMPN 3 Padang Panjang.

KATA PENGANTAR



Subhanallah, Walhamdulillah, Walailahailallah, Allahu Akbar. Syukur Alhamdulillah penulis ucapan kepada Allah SWT, yang senantiasa mencurahkan Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Permainan (Games) dalam BKp terhadap Peningkatan Komunikasi Siswa di SMPN 3 Padang Panjang”**. Selanjutnya shalawat beserta salam kita mohonkan kepada Allah semoga selalu tercurah pada junjungan umat, pelita di kala malam dan pelipur lara di kala duka yaitu Nabi Muhammad SAW. *Allahumma Shalli ‘Ala Muhammad, Wa’ ala Ali Muhammad.*

Tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu untuk memenuhi salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), dalam Jurusan Bimbingan dan Konseling di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Disadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini berkat curahan rahmat dan hidayah dari Allah SWT serta motivasi, bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Sehingga sewajarnya ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dan berpartisipasi dalam penyelesaian skripsi ini. Skripsi ini ditulis untuk menyelesaikan kuliah penulis guna meraih gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua pembimbing, yaitu **Ibu Dra.Fadhilah Syafwar, M.Pd.,** dan **Bapak Dasril, S.Ag., M. Pd** yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama menyusun skripsi ini dari awal hingga selesai.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Rektor IAIN Batusangkar, **Bapak Dr. Kasmuri M.A,** Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan **Bapak Dr. Sirajul Munir, M.Pd** dan Ketua Jurusan Bimbingan Konseling **Bapak Dasril, S.Ag., M.Pd** beserta jajarannya yang telah memberikan fasilitas dan layanan dalam proses perkuliahan dan penyelesaiannya. Tak lupa pula, Penulis ucapkan terima kasih kepada penasehat akademik bu **Dra. Fadhilah Syafwar M.Pd,** yang selalu membimbing penulis dari semester 1 sampai akhir penulisan skripsi. Terima kasih **Bapak Dr.Masril, M.Pd.,** Kons penguji seminar proposal dan penguji utama sidang Munaqasah, dan **Buk Sisrazeni, S.Psi.,M.Pd** anggota penguji utama, seluruh dosen dan staf administrasi IAIN Batusangkar, ibu kepala sekolah Alphabeta SMPN 3 Padang Panjang yang mengizinkan untuk penelitian skripsi, termasuk rekan-rekan BK angkatan '12, rekan-rekan KKN Jorong Padang Laweh Lintau Tapi Selo, rekan-rekan PPL/PLKPS di SMPN 3 Padang Panjang dan PLKP-LS di Panti PSBR Padang Panjang serta seluruh teman dan sahabat yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan perhatian dan bantuan kepada Penulis sehingga selesainya skripsi ini.

rekan PPL/PLKPS di SMPN 3 Padang Panjang dan PLKP-LS di Panti PSBR Padang Panjang serta seluruh teman dan sahabat yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan perhatian dan bantuan kepada Penulis sehingga selesainya skripsi ini.

Akhirnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua, Ayahanda **Amrizal** dan Ibunda **Wentri**, serta adik penulis: **M.Ravfi Evabras**, **M.Irvan Breda**, dan **M.Bima Al-farhan**, serta seluruh sanak famili yang dengan sepenuh perhatian telah mendidik, mendampingi, dan memberi dukungan kepada penulis sehingga selesainya studi ini. Kiranya karya ini memberikan sumbangsih bagi para pembaca dan pemerhati serta menjadi amal yang shaleh bagi penulis. Amin. Penulis mohon maaf, jika dalam skripsi ini terdapat kekhilafan dan kekeliruan, baik teknis maupun isinya. Kritik yang konstruktif dan sehat sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini.

Batusangkar, Februari 2017

Penulis,



Difa Gusti Emelda
NIM. 12 108 051



DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
BIODATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORITIK, HIPOTESIS DAN KERANGKA BERPIKIR	11
A. Landasan Teoritik	11
1. Komunikasi.....	11
a. Pengertian Komunikasi.....	11
b. Bentuk-Bentuk Komunikasi	17
c. Fungsi Komunikasi.....	19
d. Tujuan Komunikasi.....	20
e. Komponen-Komponen Komunikasi.....	22
f. Prinsip-Prinsip Komunikasi.....	23
g. Keterampilan Dasar Komunikasi.....	25

2. Layanan Bimbingan Kelompok.....	34
a. Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok.....	34
b. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok.....	38
c. Komponen Layanan Bimbingan Kelompok	42
d. Materi Layanan Bimbingan Kelompok.....	42
e. Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok.....	43
3. Permainan (Games).....	46
a. Pengertian Permainan (Games).....	46
b. Jenis-jenis Permainan (Games).....	49
c. Fungsi Permainan (Games).....	59
B. Penelitian yang Relevan.....	62
C. Hipotesis.....	63
D. Definisi Operasional Variabel.....	63
E. Kerangka Berpikir.....	66
BAB III METODE PENELITIAN	68
A. Pertanyaan Penelitian.....	68
B. Tujuan Penelitian.....	68
C. Waktu dan Tempat Penelitian.....	68
D. Metode Penelitian.....	68
1. Populasi dan Sampel.....	70
2. Teknik Pengumpulan Data.....	72
3. Validitas Instrumen.....	75
4. Desain Eksperimen.....	79
E. Teknik Analisis Data.....	81
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	87
A. Pendahuluan.....	87
B. Rencana Layanan / Treatment.....	90
C. Pelaksanaan layanan /treatment.....	91
1. Treatment 1.....	91
2. Treatment 2.....	95
3. Treatment 3.....	97

4. Treatment 4.....	99
D. Hasil penelitian.....	102
1. Analisis Data.....	103
2. Analisis Statistik.....	105
E. Pembahasan.....	107
BAB V PENUTUP	110
A. Kesimpulan.....	110
B. Saran.....	110
DAFTAR KEPUSTAKAAN	112
LAMPIRAN-LAMPIRAN	116

DAFTAR TABEL

Tabel		Hal
1	Data Siswa yang Menjadi Populasi Penelitian.....	71
2	Data Siswa yang Menjadi Sampel Penelitian.....	72
3	Skor Skala <i>Likert</i> dengan Alternatif Jawaban.....	73
4	Kisi-Kisi Skala keterampilan Komunikasi.....	74
5	Hasil Uji Validasi Skala Komunikasi Siswa.....	78
6	Hasil Uji Reliabilitas Skala Komunikasi Siswa.....	79
7	Model Design Pre-Eksperimental.....	80
8	Klasifikasi Skor Skala Komunikasi.....	84
9	Hasil Pengolahan Data <i>Pretest</i> Komunikasi Siswa.....	88
10	Klasifikasi Hasil Pengolahan Data <i>Pretest</i> Peningkatan Komunikasi Siswa.....	89
11	Permainan (Games) dalam Bimbingan Kelompok.....	90
12	Data Komunikasi Siswa <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	102
13	Klasifikasi Skor Komunikasi Siswa (<i>Posttest</i>)	103
14	Perbandingan Data Komunikasi Sesuai Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	104
15	Klasifikasi Skor Peningkatan Komunikasi Siswa pada <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	105
16	Analisis Data dengan Statistik Uji-t.....	106

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Kisi-kisi Instrumen Penelitian Komunikasi Siswa
- Lampiran 2 : Lembar Validasi Skala Komunikasi Siswa
- Lampiran 3 : Daftar Hadir Siswa Mengikuti Layanan BKp
- Lampiran 4 : Surat Rekomendasi Penelitian dari Pusat Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (P3M) IAIN Batusangkar

- Lampiran 5 : Surat Keterangan/Rekomendasi dari Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu (KPPT)

- Lampiran 6 : Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian dari SMP N 3 Padang panjang

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk sosial yang dalam kehidupan sehari-hari senantiasa memerlukan orang lain. Dalam kehidupan sosial tersebut manusia haruslah berkomunikasi untuk mengetahui maksud dan tujuan masing-masing. Komunikasi adalah suatu hal yang penting dan sangat berharga. Keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuan hidupnya sangat dipengaruhi oleh komunikasi. Hal ini karena dengan memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan lancar akan mampu menghadapi apapun yang menjadi tujuan hidupnya dan berharap mendapat keberhasilan. Selain itu, ada sejumlah kebutuhan dalam diri manusia yang hanya dapat dipenuhi lewat berkomunikasi sesama.

Pada masa remaja kemampuan berkomunikasi merupakan salah satu sarana untuk memperluas lingkungan sosial, dengan memperluas cakrawala sosial siswa, siswa akan memperoleh bahwa komunikasi atau berbicara merupakan sarana penting untuk memperoleh tempat dalam kelompok sebayanya. Dalam Sofyan Suri, komunikasi yang dilakukan oleh seseorang dengan berkomunikasi antar pribadi yaitu:

Komunikasi antarpribadi (sering disebut *diadic communication*) adalah komunikasi antara dua orang, dimana terjadi kontak langsung dalam bentuk percakapan. Komunikasi jenis ini bisa berlangsung secara berhadapan muka (*face to face*), bisa juga melalui sebuah medium, umpamanya telepon. Ciri khas komunikasi antarpribadi ini ialah sifatnya yang dua arah atau timbal balik (*two ways traffic communication*).¹

¹ Sofyan Suri, *Komunikasi Antar Pribadi*, (Padang: Universitas Negeri Padang, 2003), hal 3

Komunikasi sejalan bahwa dalam proses komunikasi terdapat beberapa komponen. Komponen- komponen itu merupakan syarat mutlak bagi terlaksananya proses komunikasi. Hasil komunikasi sangat tergantung pada fungsi dari masing- masing komponen tersebut.

Adapun komponen- komponen yang harus ada dalam komunikasi itu adalah:

1. Komunikator

Komunikator sering juga disebut sumber pesan, orang yang mengambil inisiatif dalam menyampaikan pesan, transmitter, dan encoder.

2. Komunikan

Komunikan sering juga dikatakan sebagai orang yang menerima pesan, audience, receiver, lawan bicara. Dalam komunikasi tidaklah cukup kalau hanya ada komunikator dan pesan saja, melainkan di perlukan adanya suatu respon terhadap pesan yang disampaikan oleh komunikator, respon tersebut adalah pihak komunikan atau orang yang menerima pesan.

3. Pesan atau berita

Berita sering disebut dengan pesan, materi, pengertian yang di sampaikan oleh komunikator kepada komunikan, dengan merubahnya menjadi lambang- lambang. Pesan adalah isyarat yang berperan sebagai perangsang bagi komunikan. Pesan ini mengandung pengertian, ide-ide, perasaan, tanda- tanda, dan sebagainya.

4. Chanel atau saluran

Saluran yang dimaksud adalah tempat berlalunya penyampaian lambang- lambang dari sumber pesan kepada penerima pesan. Dalam proses komunikasi anatarpribadi saluran komunikasi adalah segala sesuatu yang terlibat sebagai pengantar dalam pertukaran informasi tatap muka.²

Berdasarkan kutipan di atas penulis menjelaskan komponen yang mempengaruhi komunikasi, komponen ini saling mendukung dalam pencapaian komunikasi dalam belajar yang di harapkan, Apabila semua komponen itu mendukung dengan baik, maka akan baik dan optimal hasil belajar. Berkaitan dengan komponen komunikasi dalam berinteraksi berpengaruh dalam kegiatan belajar. Primi Artiningrum, dan kawan-kawan menjelaskan bahwa, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu, mengubah sikap, pendapat

²Sofyan Suri, *Komunikasi Antar Pribadi*,(Padang:Universitas Negeri Padang, 2000),hal 10

atau perilaku, baik secara lisan (langsung) ataupun tidak langsung (melalui media)”. Sedangkan menurut Srijanti “komunikasi adalah proses berbagi makna melalui perilaku verbal (kata-kata) dan non verbal.³

Berdasarkan pernyataan di atas terlihat bahwa komunikasi memiliki berbagai macam komponen agar saling mendukung komunikasi yang baik sehingga interaksi yang dilakukan dapat berjalan dengan seoptimal mungkin. Salah satu komponen dalam komunikasi merupakan penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dan hal ini bukan semata-mata untuk memberi tahu tetapi juga bisa, mengubah sikap, pendapat atau perilaku, komunikasi juga tidak hanya bisa dilakukan secara verbal tetapi dengan cara non verbal komunikasi juga dapat dilakukan.

Komunikasi yang dilakukan oleh komunikator di dalam permainan (*Games*) adapun cara yang dilakukan di dalam komunikasi memiliki keterampilan saling memahami mencakup sikap percaya, pembukaan diri, keinsafan diri, dan penerimaan diri, keterampilan mengkomunikasikan pikiran dan perasaan mencakup sikap hangat dan rasa senang, keterampilan saling menerima dan memberi dukungan serta saling menolong, keterampilan dalam memecahkan konflik.

Komunikasi sangat dibutuhkan, karena komunikasi merupakan keterampilan yang ada pada diri siswa dalam berinteraksi dengan guru, teman maupun dengan pihak yang terkait. Hal ini sesuai dengan pendapat Muhammad Surya, “salah satu keterampilan yang harus dimiliki guru adalah keterampilan berkomunikasi secara dialogis, khususnya dengan siswa. Cara ini maka semua usaha dapat dilaksanakan dengan seefektif dan seefisien mungkin”⁴.

³ Primi Artiningrum, Agustina Kurniasih, Arisetyanto Nugroho, “*Etika dan Perilaku Professional Sarjana*”, (Yogyakarta, Graha Ilmu, 2013) hal. 58-59

⁴ Mohammad Surya, *Psikologi Konseling*, (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2003), hal 109

Berdasarkan kutipan di atas dipahami bahwasanya komunikasi sangat menunjang keberhasilan belajar yang akan dilakukan. Guru bimbingan dan konseling harus terampil dalam berkomunikasi baik itu dengan siswa maupun pihak sekolah lainnya, komunikasi konselor akan menjadi salah satu yang berperan untuk mengetahui kualitas di sekolah tersebut dan komunikasi juga akan berpengaruh pada minat siswa dalam belajar terhadap berkomunikasi dengan siswa dan teman yang lainnya. Maka dari pada itu komunikasi sangat menunjang keberhasilan siswa di dalam bimbingan konseling.

Bimbingan dan Konseling merupakan suatu pelayanan bantuan kepada individu maupun kelompok untuk dapat berkembang secara optimal. Konseling merupakan suatu pelayanan bantuan kepada individu maupun kelompok untuk dapat berkembang secara optimal. Ini diperjelas dengan pernyataan yang diungkapkan menurut SK Mendikbud No.025/O/1995 dalam Prayitno, bimbingan dan konseling adalah pelayanan bantuan untuk peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok agar mampu mandiri dan berkembang secara optimal dalam bidang bimbingan pribadi, bimbingan sosial, bimbingan belajar dan bimbingan karir melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung, berdasarkan norma-norma yang berlaku, bahwa bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari sistem pendidikan di sekolah. Seperti yang telah dijelaskan dalam pengertian tersebut bahwa dalam pelaksanaannya pelayanan bimbingan dan konseling terdapat beberapa layanan yang salah satunya yaitu layanan bimbingan kelompok.

Bimbingan kelompok merupakan kegiatan dan layanan dalam bimbingan dan konseling yang dapat membantu klien dalam mengentaskan permasalahannya dalam suasana kelompok. Terkait dengan hal ini Mansur Fauzi menjelaskan:

Layanan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan konseling yang membantu peserta didik dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir/jabatan, dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu sesuai dengandengan tuntutan karakter terpuji melalui dinamika kelompok.⁵

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa layanan bimbingan kelompok adalah usaha atau layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh yang ahli dibidangnya yaitu pemimpin kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk membantu siswa dalam mengembangkan semua aspek kehidupan misalnya kemampuan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir/jabatan, pengambilan keputusan dan kegiatan lainnya. Pendapat lain mengenai bimbingan kelompok ini diutarakan oleh Prayitno, menurut beliau layanan bimbingan kelompok adalah:

Layanan konseling yang dilaksanakan secara kelompok yang didalamnya ada konselor dan peserta kelompok, yang mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta kegiatan kelompok. Dalam bimbingan kelompok dibahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian bersama anggota kelompok.⁶

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang di dalamnya ada konselor atau pemimpin kelompok dan peserta kelompok yang memanfaatkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta kegiatan kelompok dengan adanya topik tugas dantopik bebas, untuk mengaktifkan, menggairahkan anggota kelompok, memecahkan masalah dalm BKp tersebut.

⁵Mansur Fauzi, *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Untuk Guru BK/Konselor*, (Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan Jasmani dan Bimbingan Konseling (PPPPTKnPenjas dan BK)< 2013), hal. 39

⁶Prayitno, *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*, (Padang: Program Pendidikan Profesi Konselor FIP-UNP, 2012, hal. 149-150

Usaha atau kegiatan yang bisa dilakukan oleh konselor disekolah dalam rangka peningkatan komunikasi siswa salah satunya yaitu dengan teknik permainan (Games) dalam bimbingan kelompok salah satunya berbagai teknik pertanyaan dan jawaban, perasaan dan tanggapan, dan teknik permainan kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Prayitno yaitu:

Ada beberapa teknik yang digunakan oleh pemimpin kelompok dalam bimbingan kelompok. teknik ini berguna bagi pengembangan sikap anggota kelompok yang semula tumbuh lamban. Teknik-teknik yang digunakan dalam bimbingan kelompok diantaranya yaitu teknik pertanyaan dan jawaban, teknik perasaan dan tanggapan, teknik permainan kelompok.⁷

Dalam hal ini keberadaan teknik permainan (games) dalam Bkp dapat menghubungkan pertanyaan dan jawaban, perasaan dan tanggapan dan teknik permainan. Teknik permainan ini yaitu adanya kata berantai, out picture, perjalanan tiga orang cacat, lanjutkan ceritaku, dan berdiri bersama. Teknik permainan ini berbagai pengalaman-pengalaman yang menyenangkan dan mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlihat dalam permainan secara serius dan menengangkan sifatnya sukarela, maka komunikasi datang dalam diri siswa secara spontan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan ada tiga teknik yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok salah satunya yaitu teknik permainan dalam kelompok. Teknik permainan kelompok ini bisa digunakan oleh pemimpin kelompok dalam melakukan bimbingan kelompok. Teknik permainan dalam bimbingan kelompok merupakan salah satu alternatif yang bisa digunakan oleh konselor sekolah untuk menunjang proses konseling dan membantu mengentaskan permasalahan siswa baik pribadi, sosial, dan belajar. Katryn Geldard dan David Geldard, dalam Suwarjo dan Eva Emania Elisa menjelaskan bahwa permainan (dalam konseling berfungsi untuk):

⁷ Prayitno, *Buku Seri Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah, Layanan Dan Konseling Kelompok* (Dasar dan Profil), (Padang: UNP, 1995), hal. 42-43

- 1) Mendapatkan penguasaan diri atas permasalahan yang dihadapi
- 2) Mendapatkan kekuatan dalam dirinya
- 3) Mengekspresikan emosinya
- 4) Membentuk pemecahan masalah dan kemampuan membuat keputusan
- 5) Membangun kemampuan sosial
- 6) Membangun *self concept* dan *self esteem*
- 7) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi
- 8) Menambah wawasan.⁸

Berdasarkan pemahaman yang dapat diambil dari pendapat di atas adalah permainan memiliki banyak manfaat dan berfungsi dalam berbagai aspek kehidupan seseorang, misalnya dalam hal penguasaan diri atas permasalahan yang dihadapinya, kekuatan dalam dirinya, bagaimana ia mengekspresikan dirinya dan emosinya, mengambil keputusan, memotivasi dirinya, membangun konsep diri, kemampuan berkomunikasi, dan menambah wawasan. Permainan memiliki fungsi yang banyak dan hal ini merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam komunikasi, salah satunya untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik dalam pemecahan masalah dan kemampuan mengambil keputusan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP N 3 Padang Panjang pada tanggal 15 Juli 2016 terdapat fenomena yang terkait dengan Siswa yang mengalami kesulitan berkomunikasi antar teman sebaya akan mengalami kesulitan untuk dapat menyesuaikan diri dengan teman sebayanya dan lingkungannya. Siswa kurang aktif dalam berbicara hanya fokus pada satu tujuan saja, malu bertanya, tidak mau membantu teman padahal ia tau. Siswa belum dapat bersikap terbuka terlihat dari sikap siswa yang siswa kurang aktif dalam berbicara, pendiam, pemalu, malu bertanya saat ia tidak tahu.

⁸ Suwarjo dan Eva Emania Eliasa. *55 Permainan (Games) dalam...*, hal. 15

Selanjutnya hasil wawancara dengan konselor buk Rachmiwati diperoleh informasi bahwa: ada beberapa anak yang kesulitan dalam berkomunikasi. Dilihat secara umum rata-rata anak memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik. Namun bila diperhatikan secara khusus atau secara individual kemampuan secara individu berbeda-beda. Ada beberapa anak yang tergolong kesulitan dalam berkomunikasi dengan teman sebaya adalah siswa mengalami kesulitan berkomunikasi, kesulitan dalam berkomunikasi tidak mampu bersosialisasi, berinteraksi, dan menyesuaikan diri dengan teman sebaya. Hal ini berbagai macam kelakuan siswa yang jelas tampak seperti: kurang aktif dalam berbicara, pendiam, pemalu, malu bertanya saat ia tidak tahu, egois dalam berteman, acuh tak acuh pada lingkungan, menuduh teman, menjauhi teman yang dianggapnya bodoh atau nakal, terdapat juga kelompok geng yang membuat anak cenderung hanya bermain dengan teman gengnya sehingga komunikasi dengan teman lainnya kurang.⁹

Apabila hal tersebut terus dibiarkan akan menghambat proses perkembangan sosial siswa yang sudah pasti akan mengganggu tugas perkembangan siswa pada fase sekolah menengah yang selanjutnya juga akan mengganggu dan menghambat tugas dan fase selanjutnya, yang akan membuat siswa berkembang tidak maksimal baik secara fisik, mental, intelektual dan sosial. Terhambatnya kemampuan berkomunikasi siswa juga dapat menghambat prestasi siswa. Tujuan bimbingan dan konseling di sekolah menengah adalah untuk membantu siswa agar dapat memenuhi tugas perkembangandiberbagai aspek salah satunya adalah aspek perkembangan sosial pribadi yang meliputi beberapa hal diataranya adalah mengembangkan kemampuan komunikasi siswa.

Berdasarkan uraian masalah dan hasil observasi di atas, maka penulis tertarik untuk melihat dan meneliti tentang komunikasi siswa dengan melakukan uji coba melalui permainan dalam bimbingan dan kelompok.

⁹ Hasil Wawancara dengan Guru BK Buk Rachmiwati Tanggal 15 Juli 2016

Peneliti tertarik mendalami permasalahan ini dalam sebuah penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan (Games) dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Komunikasi Siswa di SMPN 3 Padang Panjang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, banyak permasalahan yang bisa diteliti, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Faktor penyebab rendahnya komunikasi siswa di SMPN 3 Padang Panjang.
2. Pengaruh *permainan (Games)* dalam bimbingan kelompok terhadap peningkatan komunikasi siswa di SMPN 3 Padang Panjang.
3. Model teknik permainan (Games) dalam bimbingan kelompok terhadap komunikasi antar pribadi siswa di SMPN 3 Padang Panjang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dan agar masalah yang diteliti lebih terarah, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu **“Pengaruh *Permainan (Games)* dalam Bimbingan Kelompok terhadap Peningkatan Komunikasi Siswa di SMPN 3 Padang Panjang”**.

D. Rumusan Masalah

Rumuskan masalah dalam penelitian ini adalah, “Apakah ada pengaruh *Permainan (games)* dalam Bimbingan Kelompok terhadap Peningkatan Komunikasi Siswa di SMPN 3 Padang Panjang”.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini banyak memiliki kegunaan, diantara kegunaan penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai metode *Permainan (games)* dalam Bkp dan melihat pengaruh terhadap peningkatan Komunikasi siswa setelah permainan dalam BKP di SMPN 3 Padang Panjang.

2. Secara praktis

- a. Sebagai salah satu prasyarat akademis demi menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada jurusan Bimbingan dan Konseling di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
- b. Dapat digunakan menjadi referensi tambahan bagi peneliti yang lain.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Landasan Teoritis

1. Komunikasi

a. Pengertian Komunikasi

Manusia merupakan makhluk yang tidak bisa hidup sendiri. Manusia selalu ingin berhubungan dengan orang lain. Hubungan yang dibina manusia tersebut disebabkan oleh rasa keingintahuan manusia yang sangat tinggi. Makin tinggi rasa keingintahuan tersebut makin banyak manusia tahu atau mengenal lingkungannya, untuk mencapai itu semua manusia dituntut untuk berkomunikasi antara yang satu dengan yang lainnya.

Secara Etimologis atau menurut asal katanya, istilah komunikasi berasal dari bahasa Latin yakni “*comminicare*, atau *communicatos*, atau *communicatio*”, yang artinya berbagi atau menjadi milik bersama. Dengan demikian kata komunikasi menurut kamus bahasa mengacu pada suatu upaya yang bertujuan untuk mencapai kebersamaan”. Menurut Riswandi, “komunikasi suatu proses pertukaran informasi di antara individu melalui sistim lambang-lambang, tanda-tanda atau tingkah laku”.¹⁰

Dapat dipahami bahwa komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi yang diungkapkan melalui lambang, tingkah laku untuk mencapai tujuan bersama. Sedangkan menurut Farid Mashudi menjelaskan bahwa, “Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan (idea tau gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling

¹⁰ Riswandi, “*Psikologi Komunikasi*”.(Yogyakarta, graha ilmu, 2013)hal. 1

mempengaruhi di antara keduanya. Komunikasi digunakan melalui kata-kata yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak”.¹¹

Dapat dipahami bahwa dalam berkomunikasi harus ada umpan balik baik itu dari pemberi pesan maupun penerima pesan. Jika tidak ada umpan balik dari salah satu pihak maka hal tersebut belum bisa dikatakan komunikasi. Dalam berkomunikasi dibutuhkan lebih dari satu orang agar komunikasi tersebut bisa berjalan dengan lancar. Memperkuat pendapat di atas Muhammad Surya mendefinisikan:

Komunikasi adalah suatu proses pemindahan informasi antara dua orang manusia atau lebih, dengan menggunakan simbol-simbol bersama. Komunikasi sekurang-kurangnya melibatkan dua orang partisipan yaitu pemberi dan penerima. Komunikasi akan lebih efektif apabila tercapai saling pemahaman, yaitu pesan yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh penerima.¹²

Kutipan di atas menjelaskan bahwasanya komunikasi adalah proses yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yaitu penerima dan pemberi untuk mendapatkan pemahaman yang sama. Jalaluddin menyatakan bahwa, “komunikasi yang efektif ditandai dengan adanya pengertian, dapat menimbulkan kesenangan, mempengaruhi sikap, meningkatkan hubungan sosial yang baik, dan pada akhirnya menimbulkan suatu tindakan.”¹³ Kutipan di atas dapat dipahami bahwa komunikasi efektif adalah komunikasi yang mampu menghasilkan perubahan sikap (*attitude change*) pada orang lain yang bisa terlihat dalam proses komunikasi. Jalaludi Rahmat juga menyatakan bahwa:

Komunikasi menyentuh segala aspek kehidupan manusia. Hal ini dibuktikan dengan sebuah penelitian yang mengungkapkan bahwa 70% waktu manusia digunakan untuk berkomunikasi.

¹¹ Farid Mashudi, *Psikologi Konseling*, (Jokjakarta: IRCiSod, 2011), hal. 103

¹² Mohammad Surya, *Psikologi...*, hal 110

¹³ Jalaludin Rahmad, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007), hal. 13

Komunikasi tersebut menentukan kualitas hidup manusia itu sendiri, karena dengan komunikasi manusia bisa membentuk saling pengertian, menumbuhkan persahabatan, memelihara kasih sayang, menyebarkan pengetahuan, dan lain-lain. Namun disisi lain, komunikasi yang dilakukan manusia juga dapat menyuburkan pertengkaran, konflik, permusuhan, menanamkan kebencian, merintangai kemajuan , dan menghambat pemikiran.¹⁴

Dari kutipan di atas dijelaskan betapa pentingnya komunikasi, karena dengan komunikasi kita mampu mengembangkan kemampuan sosial, intelektual dan kualitas hidup seseorang. Melalui komunikasi manusia mengetahui berbagai informasi, membina hubungan yang baik dengan orang lain dan dirinya sendiri.

Beberapa pengertian komunikasi menurut para ahli (dalam Riswandi), yaitu:

- 1) Carl hovland, Janis dan Kelley
Komunikasi adalah suatu proses melalui mana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya.
- 2) Bernard Berelson dan Gary A. Steiner
Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian, dan lain-lain melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar, angka-angka dan lain-lain.
- 3) Harold Lasswel
Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan siapa mengatakan apa dengan saluran apa, kepada siapa, dan dengan akibat apa atau hasil apa (who says what in which channel to whom and with what effect).
- 4) Barnlund
Komunikasi timbul didorong oleh kebutuhan-kebutuhan untuk mengurangi rasa ketidakpastian, bertindak secara efektif, mempertahankan atau memperkuat ego.

¹⁴Jalaluddin Rakhmat, *psikologi...*, hal. Vii)

5) Weaver

Komunikasi adalah seluruh prosedur melalui mana pikiran seseorang dapat mempengaruhi pikiran orang lainnya.

6) Komunikasi adalah suatu proses yang membuat sesuatu dari semula yang dimiliki oleh seseorang (monopoli seseorang) menjadi dimiliki dua orang atau lebih.¹⁵

Senada dengan Riswandi, Jalaluddin Rahmat mengatakan bahwa “Komunikasi adalah peristiwa sosial, peristiwa yang terjadi ketika manusia berinteraksi dengan manusia lain.”¹⁶

Berdasarkan kutipan tersebut dapat dipahami bahwa komunikasi merupakan suatu proses penyampaian informasi dan menjelaskan gagasan dari komunikator kepada komunikan dapat melalui simbol-simbol, kata-kata dan angka-angka sehingga terbentuknya perilaku individu lainnya. Ketika berkomunikasi dengan orang lain sering muncul berbagai penafsiran terhadap makna sesuatu atau tingkah laku orang lain.

Menurut Riswandi ada 5 unsur komunikasi yang saling bergantung satu sama lainnya, yaitu:

- 1) Sumber (*source*), sering disebut juga pengirim (*sender*), penyandi (*encoding*), komunikator, pembicara (*speaker*) atau originator. Sumber adalah pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi. Sumber boleh jadi seorang individu, kelompok, organisasi, perusahaan atau negara.
- 2) Pesan, yaitu apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan merupakan seperangkat simbol verbal atau nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan, atau maksud sumber tersebut. Pesan mempunyai 3 komponen, yaitu makna, digunakan untuk menyampaikan pesan, dan bentuk organisasi pesan.

¹⁵ Riswandi, *Psikologi Komunikasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013) hal. 1-2

¹⁶ Jalaluddin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2007) hal.

- 3) Saluran atau media, yaitu alat atau wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima. Pada dasarnya saluran komunikasi manusia adalah 2 saluran, yaitu cahaya dan suara.
- 4) Penerima (*receiver*) sering juga disebut sasaran/tujuan (*destination*), komunike, penyandi balik (*decoder*) atau khalayak, pendengar (*listener*), penafsir (*interpreter*), yaitu orang yang menerima dari sumber
- 5) Efek, apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut, misalnya terhibur, perubahan sikap, bahkan perubahan perilaku.¹⁷

Berdasarkan kutipan tersebut jelaslah bahwa dalam komunikasi terdapat ada unsur-unsur yang harus ada ketika berkomunikasi dengan orang lain. Semua unsur tersebut saling berkaitan antara unsur yang satu dengan unsur yang lain, apabila salah satu unsur tidak ada maka komunikasi tidak dapat berjalan dengan baik sehingga komunikasi menjadi terganggu atau terjadinya *misscommunication*.

Menurut Sarlito ada beberapa jenis komunikasi dilihat dari jalannya komunikasi, yaitu:

- 1) Komunikasi searah, yaitu komunikasi yang datang dari satu pihak saja, sedangkan pihak lain hanya menjadi penerima pesan.
- 2) Komunikasi dua arah, yaitu penerima dapat berubah fungsi menjadi pengirim berita, sedangkan pengirim berita dapat menjadi penerima berita.¹⁸

Komunikasi merupakan suatu transaksi atau interaksi, seringkali dalam melangsungkan suatu percakapan orang menjadi terhenti karena mereka tidak pandai atau tidak menguasai teknik komunikasi dengan baik. Seseorang yang ahli dalam berkomunikasi tentu akan bisa membuat pembicaraan itu mengalir sesuai dengan yang

¹⁷ Riswandi, *Psikologi...*, hal. 2-3

¹⁸ Sarlito Wirawan Sarwono, *Pengantar Psikologi Umum...* hal. 195-196

diharapkan. Komunikasi digunakan untuk menciptakan atau meningkatkan aktivitas hubungan antar manusia atau kelompok.

Sedangkan keterampilan komunikasi merupakan suatu rangkainya tingkah laku verbal, yang merangsang atau menumbuhkan terciptanya pertemuan antara dua orang atau lebih yang mengarah pada pemahaman diri yang lebih dalam. Dengan melaksanakan keterampilan-keterampilan tingkah laku, komunikator dapat membantu komunikasi dalam mengungkapkan dan menjelaskan pikiran-pikiran, perasaan-perasaan, serta memahami bagaimana keadaan internal mempengaruhi tingkah laku. Keterampilan komunikasi meliputi tingkah laku perbuatan seperti perbuatan memperhatikan, mendengarkan secara aktif merefleksi pertanyaan. Setiap keterampilan komunikasi antar pribadi di praktikkan secara efektif akan mendorong individu dalam:

- a. Mengungkapkan atau mengutarakan pesan-pesan
- b. Menganalisis dan menjelaskan pikiran-pikiran, perasaan, dan tingkah lakunya
- c. Mencatat perbedaan potensial antara pola-pola tanggapan yang actual dan pola-pola yang di harapkan
- d. Memilih diantara alternative-alternative yang ada.¹⁹

Dari kutipan di atas dapat penulis jelaskan bahwa keterampilan komunikasi yang efektif akan dapat mendorong individu dalam hal mengungkapkan atau mengutarakan pesan-pesan yang disampaikan selanjutnya yaitu menganalisis serta menjelaskan pikiran, perasaan serta tingkah laku, lalu mencatat perbedaan yang potensial antara pola-pola tanggapan yang actual kemudian memilih diantara alternative yang ada.

¹⁹ Sofyan Suri, *Komunikasi Antar Pribadi*,(Padang:UNP,2000),hal.20

b. Bentuk-bentuk komunikasi

Menurut Farid Mashudi Bentuk- bentuk komunikasi, antara lain:

a. Komunikasi verbal, mencakup beberapa aspek, yaitu:

- 1) *Vocabulary* (perbendaharaan kata-kata). Komunikasi tidak akan efektif bila pesan disampaikan dengan kata-kata yang tidak dimengerti. Karena itu, olah kata menjadi penting dalam berkomunikasi.
- 2) *Racing* (kecepatan). Komunikasi akan lebih efektif dan sukses bila kecepatan bicara dapat diatur dengan baik, tidak terlalu cepat atau lambat.
- 3) Intonasi suara. Aspek ini mempengaruhi arti pesan secara dramatis sehingga pesan menjadi lain, artinya bila diucapkan dengan intonasi suara yang berbeda. Intonasi suara yang tidak proporsional merupakan hambatan dalam berkomunikasi.
- 4) Humor. Aspek ini dapat meningkatkan kehidupan yang bahagia. Dugan (1989) memberikan catatan bahwa ketawa dapat membantu menghilangkan stress dan nyeri. Tertawa mempunyai hubungan fisik dan psikis. Harus diingat bahwa humor merupakan satu-satunya selingan dalam berkomunikasi.
- 5) Singkat dan jelas. Komunikasi akan efektif bila disampaikan secara singkat dan jelas, langsung pada pokok permasalahannya sehingga lebih mudah dimengerti.
- 6) *Timing* (waktu yang tepat), keadaan kritis yang perlu diperhatikan. Sebab, berkomunikasi menjadi bertarti bila seseorang bersedia berkomunikasi. Artinya, ia dapat menyediakan waktu untuk mendengar atau memperhatikan sesuatu yang disampaikan.²⁰

Kutipan di atas menjelaskan bahwa dalam komunikasi verbal harus sjelas segala sesuatunya. Baik itu kata-katanya, cara penyampaiannya, intonasi suara kita serta dapat dimengerti oleh orang yang mendengarnya. Jika yang kita sampaikan tidak jelas dan tidak dimengerti oleh lawan bicara kita maka komunikasi tersebut sudah jelas tidak efektif.

Begitu juga dalam proses konseling, agar konseling berjalan efektif, seorang konselor harus mampu menyampaikan kata- kata yang tepat dan

²⁰ Farid Mashudi, *Psikologi ...*, hal 94

mudah dimengerti oleh klien agar klien paham maksud dari yang dikomunikasikan, komunikasi juga harus memperhatikan kecepatan berbicara yaitu tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat. Intonasi suara akan sangat mempengaruhi makna perasaan dan isi dari pesan tersebut, jika konselor tidak memperhatikan hal ini maka klien bisa salah arti dalam memaknai maksud pesan tersebut.

Konselor bukan polisi sekolah, itu adalah salah satu kesalahpahaman yang tersebar disekolah pada umumnya, itulah sebabnya dalam komunikasi konselor juga dilengkapi dengan humor, karena aspek ini dapat meningkatkan kehidupan yang bahagia karena mampu menghilangkan stress dan nyeri. Waktu yang tepat (taiming) juga hal yang harus diperhatikan dalam proses konseling karena jika suatu yang ingin kita sampaikan harus mempertimbangan waktu yang tepat, karena hal tersebut akan berpengaruh pada kenyamanan klien dan keterbukaan klien.

b. Komunikasi non verbal

Komunikasi nonverbal adalah penyampaian pesan tanpa kata-kata. Beberapa hal yang termasuk dalam komunikasi nonverbal menurut Farid Mashudi adalah sebagai berikut:

- 1) Ekspresi wajah. Wajah merupakan sumber yang kaya dengan komunikasi. Sebab, ekspresi wajah mencerminkan suasana emosi seseorang.
- 2) Kontak mata, yang merupakan sinyal alamiah untuk berkomunikasi. Dengan mengadakan kontak mata, selama berinteraksi atau tanya jawab, berarti orang tersebut terlibat dan menghargai lawan bicaranya dengan kemampuan untuk memperhatikan, bukan sekedar mendengarkan. Kontak mata juga memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengobservasi yang lainnya.
- 3) Sentuhan. Adalah bentuk komunikasi personal, sebab sentuhan lebih bersifat spontan daripada komunikasi verbal. Beberapa pesan, seperti perhatian yang sungguh-sungguh,

- dukungan emosional, kasih sayang atau simpati dapat dilakukan melalui sentuhan.
- 4) Postur tubuh dan gaya berjalan. Cara seseorang berjalan, duduk, berdiri dan bergerak memperlihatkan ekspresi dirinya. Postur tubuh dan gaya berjalan merefleksikan emosi, konsep diri, dan tingkat kesehatannya.
 - 5) Suara. Rintihan, menarik nafas panjang, dan tangisan juga merupakan ungkapan perasaan dan pikiran seseorang yang dapat dijadikan komunikasi. Bila dikombinasikan dengan semua bentuk komunikasi nonverbal lainnya, desis atau suara dapat menjadi pesan yang sangat jelas.
 - 6) Gerak isyarat. Yaitu gerakan yang dapat mempertegas pembicaraan. Menggunakan isyarat sebagai bagian total dari komunikasi seperti mengetuk kaki atau menggerakkan tangan selama berbicara menunjukkan seseorang dalam keadaan stress, bingung, atau sebagai upaya dalam menghilangkan stress.²¹

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa dalam proses komunikasi itu tidak hanya dilakukan dalam lisan (verbal) akan tetapi juga dibutuhkan komunikasi yang non lisan (non verbal) seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, penampilan dan lain-lain. Tekadang orang lain akan mengerti dengan apa yang kita sampaikan jika ditunjukkan dengan dukungan dari ekspresi yang kita tunjukkan. Jadi komunikasi non verbal mendukung komunikasi verbal yang telah terjadi sebelumnya.

c. Fungsi Komunikasi

Komunikasi sebagai ilmu mempunyai fungsi yang dapat di manfaatkan oleh manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Berkaitan dengan fungsi ini berkaitan dengan yang akan di kemukan oleh pendapat ahli antara lain, Harold D.Lasswell dalam Changra menjelaskan "Bahwa fungsi komunikasi antara lain" manusia dapat mengontrol

²¹ Farid Mashudi, *Psikologi....*, hal 95

lingkungannya, beradaptasi dengan lingkungannya tempat mereka berada, serta melakukan transformasi warisan social terhadap generasi berikutnya.²²

Selain itu komunikasi juga ditunjukkan untuk menumbuhkan hubungan social yang baik. Manusia adalah makhluk social yang tidak tahan hidup sendiri yang membutuhkan orang lain. Abraham Maslow menyebutkan kebutuhan manusia “kebutuhan akan cinta”, menurut William Schutz merincikan kebutuhan sosial yaitu “kebutuhan untuk menumbuhkan mempertahankan hubungan yang memuaskan dengan orang lain dalam hal interaksi dan sosialisasi (*inclusion*) pengendalian dan kekuasaan, (*control*), dan cinta serta kasih sayang (*affection*)”. secara singkat kita ingin bergabung dengan orang lain dan dicintai kebutuhan ini dapat dilakukan dengan cara berkomunikasi.

d. Tujuan Komunikasi

Semua bentuk kegiatan yang dilakukan oleh manusia memiliki tujuan, baik itu tujuan pribadi maupun dalam bentuk tujuan kelompok begitu juga hal dengan komunikasi itu sendiri. Ada beberapa tujuan orang melakukan komunikasi, tujuan itu baik di sadari maupun tidak di sadari. Adapun tujuan dari komunikasi itu adalah:

1. Untuk belajar
2. Untuk berhubungan
3. Untuk mempengaruhi
4. Untuk Bermain
5. Untuk menolong²³

Dari kutipan di atas dapat di jelaskan setiap terlibat dalam proses komunikasi kita belajar tentang diri sendiri dan dunia sekitar. Dengan komunikasi ini dapat melihat dari diri sendiri maupun pengalaman,

²² Hafied Canggara, Pengantar Psikologi, hal.56

²³ Syafyan Suri, komunikasi Antar pribadi, (Padang: UNP, 2000,) hal 6-9

pengetahuan, peristiwa dari orang lain. Sehubungan dengan itu maka DeVito mengemukakan pendapat bahwasanya, “Komunikasi memberikan kesempatan kepada kita untuk mempelajari diri sendiri, dengan bicara tentang diri kita sendiri dan orang lain, kita dapat memperoleh umpan balik mengenai perasaan-perasaan, pikiran, dan perilaku kita.”²⁴

Di dalam permainan terjadi komunikasi yang efektif, adanya usaha pemecahan masalah, pengembangan tim, kepercayaan diri dari pemain, kepemimpinan dan tanggung jawab, kerjasama, serta kebahagiaan dan rasa rileks bagi pemain sehingga berkontribusi dalam peningkatan keterampilan komunikasi siswa.

Komunikasi bukan saja hanya untuk proses social saja tetapi termasuk kepada kegiatan bermain. Dengan bermain dapat terwujudnya untuk memperoleh kesenangan dan kebahagiaan. Dalam bermain seorang individu dapat menyalurkan pikiran-pikiran dan perasaan. Dengan bermain dapat mengenal aturan, nilai dan norma yang berlaku serta dapat saling tukar informasi yang memberikan arti cukup besar dalam kehidupan kita masing-masing. Selama bermain banyak hal yang dibicarakan tentang pengetahuan, pengalaman, dan perasaan masing-masing. Dalam proses komunikasi ini tidak terlepas dari keterlibatan perbuatan menolong dan ditolong seperti memberi nasehat kepada teman, menghibur dan menyenangkan hati orang lain, meminta pendapat atau saran dari orang lain. Hal ini serupa bahwa dengan kodrat manusia bahwa sebab tidak ada satupun manusia yang sempurna hidup di dunia ini. Sedangkan menurut H.M Arifin:

Tujuan komunikasi adalah yaitu: Suatu factor yang penting bagi perkembangan hidup manusia sebagai makhluk social, tanpa mengadakan komunikasi, individu manusia tidak mungkin dapat

²⁴ SyafyanSuri, *Komunikasi,...*, hal 7

berkembang dengan normal dalam lingkungan sosialnya, oleh karena itu tak ada individu manusia yang hidup berkembang dengan tanpa komunikasi dengan orang lain.²⁵

Jadi dari kutipan di atas, tujuan komunikasi adalah untuk menyampaikan maksud, tujuan, ide, serta pemberian informasi yang dapat menggerakkan dan mempengaruhi orang lain.

e. Komponen- komponen Komunikasi

Adapun komponen- komponen yang harus ada dalam komunikasi menurut Sofyan Suri adalah:

1. Komunikator

Komunikator sering juga disebut sumber pesan, orang yang mengambil inisiatif dalam menyampaikan pesan, transmitter, dan encoder.

2. Komunikan

Komunikan sering juga dikatakan sebagai orang yang menerima pesan, audience, receiver, lawan bicara. Dalam komunikasi tidaklah cukup kalau hanya ada komunikator dan pesan saja, melainkan di perlukan adanya suatu respon terhadap pesan yang disampaikan oleh komunikator, respon tersebut adalah pihak komunikan atau orang yang menerima pesan.

3. Pesan atau berita

Berita sering disebut dengan pesan, materi, pengertian yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan, dengan merubahnya menjadi lambang- lambang. Pesan adalah isyarat yang berperan sebagai perangsang bagi komunikan. Pesan ini mengandung pengertian, ide- ide, perasaan, tanda- tanda, dan sebagainya.

²⁵ H.M. Arifin, *Psikologi Dakwah Suatu Pengantar Studi*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1977)

4. Chanel atau saluran

Saluran yang dimaksud adalah tempat berlalunya penyampaian lambang- lambang dari sumber pesan kepada penerima pesan. Dalam proses komunikasi anatarpribadi saluran komunikasi adalah segala sesuatu yang terlibat sebagai pengantar dalam pertukaran informasi tatap muka.²⁶

Berdasarkan kutipan di atas penulis menjelaskan komponen yang mempengaruhi komunikasi, komponen ini saling mendukung dalam pencapaian komunikasi dalam belajar yang di harapkan, Apabila semua komponen itu mendukung dengan baik, maka akan baik dan optimal hasil belajar. Berkaitan dengan komponen komunikasi dalam berinteraksi berpengaruh dalam kegiatan belajar.

f. Prinsip-prinsip komunikasi

Komunikasi juga memiliki beberapa prinsip-prinsip Menurut Sofyan Suri komunikasi memiliki empat prinsip, yaitu:

a. Komunikasi merupakan suatu proses

Komunikasi merupakan suatu proses karena ia merupakan suatu aktivitas yang berkelanjutan (terus menerus), yang tidak mempunyai permulaan dan juga tidak mempunyai akhir, serta selalu berubah-ubah. Komunikasi bukanlah suatu benda yang dapat ditangkap dengan tangan atau diraba, melainkan suatu hal yang dapat dipikirkan dan dirasakan yang terjadi dari berbagai variabel yang kompleks dan terus menerus.

b. Komunikasi merupakan suatu system

Sebagaimana telah dikemukakan bahwa dalam komunikasi ada beberapa komponen, seperti komunikator, komunikan dan pesan. Masing-masing komponen memiliki

²⁶Sofyan suri, *Komunikasi antar pribadi*,(Padang:Universitas negeri padang, 2000),hal 10

tugas masing-masing dan tugas tersebut tidak dapat dipisahkan antara yang satu dengan yang lain sehingga hal yang berhubungan erat tersebut menghasilkan suatu komunikasi. Komunikator misalnya, ia mempunyai peranan untuk memilih dan menentukan isi pesan yang akan dikomunikasikan. Setelah tau isi atau arti dari pesan yang akan disampaikan ia terlebih dahulu perlu mengubah pesan itu kedalam kode tertentu sesuai dengan aturannya, sehingga pesan yang disampaikannya benar-benar dapat berupa pesan yang dapat diterima oleh lawan bicaranya.

c. Komunikasi merupakan interaksi dan transaksi

Dalam proses komunikasi terjadinya interaksi, yaitu saling berhubungan, saling berkomunikasi atau saling bertukar informasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sedangkan komunikasi yang disebut sebagai proses transaksi, berarti bahwa: komunikasi merupakan suatu peristiwa, dalam proses suatu integral setiap komponen yang terlibat didalamnya berhubungan secara integral dan komponen lainnya, perubahan pada suatu komponen menyebabkan terjadinya perubahan pada komponen lain, serta setiap orang terlibat dalam suatu komunikasi ia akan bereaksi secara keseluruhan dan akan merespon.

d. Komunikasi dapat terjadi baik disengajamaupun tidak disengaja

Komunikasi yang disengaja terjadi apabila pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan sesuai dengan maksud atau isi dari pesan itu sendiri. Dengan kata lain pesan itu tidak dipesiapkan terlebih dahulu oleh komunikator sebelum disampaikan kepada komunikan atau lawan bicaranya. Tetapi apabila pesan yang disampaikan oleh komunikator tidak disengaja untuk orang tertentu maka pesan itu dinamakan komunikasi tidak disengaja.²⁷

Kutipan di atas menjelaskan bahwa dalam suatu komunikasi proses merupakan suatu hal yang sangat penting. Jika prosesnya berjalan dengan baik maka komunikasi tersebut akan efektif. Seperti yang dikatakan di atas komunikasi tersebut tidak dapat dipegang akan tetapi dapat dirasakan dan dipikirkan sehingga terjadilah umapan balik

²⁷ Sofyan Suri, *Komunikasi Antar Pribadi*. (Padang: UNP, 2000), hal: 14

maka hal tersebutlah yang dikatakan proses dalam komunikasi. Komponen pesan sangat erat hubungannya dengan komponen komunikator. Bila seorang komunikator tepat dan jelas dalam penyampaian maka arti pesan yang disampaikan juga akan tepat. Begitu juga sebaliknya. Kekurangan isi pesan yang disampaikan maka berakibat pesan yang diterima tidak sesuai dengan yang sebenarnya.

Komunikasi pastilah akan terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara orang yang satu dengan yang lain. Jika tidak ada interaksi maka hal tersebut belum bisa dikatakan komunikasi karena hanya sepihak saja yang berkomunikasi. Komunikasi yang sengaja itu sudah disiapkan terlebih dahulu. Sudah ada persiapan dari komunikator untuk menyampaikan apa. Sedangkan komunikasi yang tidak disengaja tidak ada persiapan apapun dan hal tersebut tidak ada kesengajaan untuk melakukan komunikasi.

g. Keterampilan dasar komunikasi

Untuk terlaksananya suatu komunikasi yang dialogis bisa dengan cara memahami keterampilan komunikasi dialogis. Agar mampu memulai mengembangkan dan memelihara komunikasi yang akrab maka di butuhkan keterampilan dasar komunikasi.

Menurut Muhammad Surya, ada beberapa keterampilan komunikasi, yaitu:

1. Keterampilan Penghampiran, Penghampiran (*attending*), merupakan keterampilan dasar dalam setiap proses komunikasi yang bersifat ideologis, karena penghampiran seolah-olah merupakan pembuka pintu pertama untuk memulai suatu komunikasi dialogis. Keterampilan Penghampiran merupakan keterampilan berkomunikasi melalui isyarat verbal dan non verbal, sehingga memberikan kemungkinan para mitra memberikan perhatian kepada pembicara pada tahap paling awal.

2. Keterampilan Empati yaitu berempati kepada pihak lain merupakan keterampilan dasar dalam komunikasi terutama komunikasi idealogis. Empati mempunyai makna sebagai suatu kesediaan untuk memahami orang lain secara paripurana baik yang nampak maupun yang terkandung khususnya dalam aspek perasaan, pikiran dan keinginan.
3. Keterampilan Merangkum, Sebagai wujud sikap penerimaan ungkapan tertentu, maka keterampilan yang diperlukan adalah keterampilan merangkumkan. Keterampilan ini dinyatakan dalam bentuk pemberian respon dengan membuat rangkuman secara tepat terhadap semua materi yang diungkapkan.
4. Keterampilan Bertanya yaitu bertanya merupakan salah satu aspek dalam proses komunikasi, baik dalam memulai, selama proses berjalan, ataupun dalam mengakhiri. Keterampilan bertanya merupakan keterampilan yang cukup penting dan strategis dalam komunikasi.
5. Keterampilan Kejujuran yaitu dalam berkomunikasi, komunikator harus mampu menunjukkan kejujuran dari apa yang diungkapkannya sehingga dapat memberikan pesan secara objektif.
6. Keterampilan asertif
Dalam komunikasi konseling keterampilan untuk bersikap asertif diperlukan dalam menerima respon klien dan memberikan respon kembali dengan cara yang sedemikian rupa, sehingga klien merasa hak azasinya tidak terganggu
7. Keterampilan konfrontasi
Dengan keterampilan konfrontasi kita dapat mengenal dan merespon pesan ganda klien
8. Keterampilan pemecahan masalah
Dalam dialog yang sifatnya memecahkan masalah, maka pihak konselor harus mampu mengembangkan suatu mekanisme komunikasi yang memberikan kesempatan kepada klien menyampaikan pendapat, dan sumbangan pikirannya, menjabarkan dan memilih alternative, mempertimbangkan nilai-nilai, dan membuat rencana tindakan²⁸

Pendapat di atas dapat dipahami bahwa, dalam komunikasi ada beberapa keterampilan yang harus dikuasai oleh seorang komunikator.

²⁸ Mohammad Surya, *Psikologi Konseling*, (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2003),hal 111-116

Jika salah satu dari keterampilan tersebut tidak dijalankan oleh komunikator maka komunikasi belum dapat berjalan dengan efektif. Seorang komunikator harus tahu bagaimana cara memulai komunikasi dengan cara yang telah dijelaskan di atas:

Menurut Johson ada beberapa keterampilan komunikasi yaitu:

- a. Keterampilan saling memahami mencakup sikap percaya, pembukaan diri, keinsafan diri, dan penerimaan diri
- b. Keterampilan mengkomunikasikan pikiran dan perasaan mencakup sikap hangat dan rasa senang
- c. Keterampilan saling menerima dan memberi dukungan serta saling menolong
- d. Keterampilan dalam memecahkan konflik.²⁹

Dari kutipan di atas maka dapat di jelaskan lebih lanjut bahwa dalam berkomunikasi kita harus mampu:

- a. Keterampilan saling memahami mencakup sikap percaya, pembukaan diri, keinsafan diri, dan penerimaan diri.

Pembukaan diri atau *self-disclosure* adalah “mengungkapkan reaksi atau tanggapan terhadap situasi yang sedang dihadapi serta memberikan informasi tentang masa lalu yang relevan atau yang berguna untuk memahami tanggapan masa kini.”³⁰ Membuka diri tidak sama dengan mengungkapkan detail-detail dari masa lalu.

Hubungan sejati terbina dengan mengungkapkan reaksi-reaksi terhadap aneka ragam kejadian yang dialami bersama atau terhadap apa yang dikatakan atau di lakukan oleh lawan komunikasi. Orang lain mengenal diri kita tidak dengan menyelidiki masa lalu, melainkan dengan mengetahui cara kita beraksi. Masa lalu hanya berguna sejauh mana mampu

²⁹ Supratiknya, *Komunikasi Antar Pribadi Tinjauan*, (Yogyakarta: Kanisius), hal10-11

³⁰ Supratiknya, *Komunikasi Antar Pribadi Tinjauan....*, (Yogyakarta: Kanisius), hal10-12

menjelaskan perilaku di masa kini. Menurut Jhonson membuka diri memiliki dua sisi, yaitu” bersikap terbuka kepada yang lain dan bersikap terbuka bagi yang lain.³¹ Kedua proses yang dapat berlangsung secara serentak itu apabila terjadi pada dua belah pihak akan membuahkan relasi yang terbuka antara kita dan orang lain. Menurut Jhonson:

Beberapa manfaat dan dampak pembukaan diri terhadap hubungan pribadi adalah sebagai berikut:

1. Pembukaan diri merupakan dasar hubungan yang sehat antara dua orang,
2. Semakin kita terbuka pada orang lain, semakin orang lain tersebut akan menyukai diri kita akibatnya ia akan semakin membuka diri kepada kita,
3. Orang yang rela membuka diri kepada orang lain terbukti memiliki sifat- sifat sebagai berikut: kompeten, terbuka, ekstrover, fleksibel, adaptif, dan intelegen yakni sebagian ciri- ciri orang yang bahagia,
4. Membuka diri pada orang lain merupakan dasar relasi yang memungkinkan komunikasi intim baik dengan diri kita sendiri maupun orang lain.
5. Membuka diri berarti bersikap realistic. Maka pembukaan diri haruslah jujur, tulus, dan autentik.³²

Seperti sudah dikatakan, selain membuka diri kepada orang lain kita pun harus membuka diri bagi orang lain agar dapat menjalin relasi yang baik dengannya. Terbuka bagi orang lain berarti menunjukkan kita menaruh perhatian pada perasaannya terhadap kata- kata atau perubahan. Artinya kita menerima pembukaan dirinya. Kita rela atau mau mendengarkan reaksi atau tanggapannya terhadap situasi yang sedang dihadapinya kini maupun terhadap kata- kata dan perbuatan.

³¹ Supratiknya, *Komunikasi Antar Pribadi Tinjauan....*, (Yogyakarta: Kanisius), hal 14

³² Supratiknya, *Komunikasi Antar Pribadi Tinjauan....*, (Yogyakarta: Kanisius), hal 15-16

Untuk membangun sebuah relasi, dua orang harus saling mempercayai. Hal ini dilakukan pada saat menentukan di mana mereka harus ambil resiko dengan cara saling mengungkapkan lebih banyak tentang pikiran, perasaan, dan reaksi mereka terhadap situasi yang tengah mereka hadapi, atau dengan saling menunjukkan penerimaan, dukungan, dan kerja sama, saling percaya di bangun lewat resiko dan penolakan. Kepercayaan tidak mungkin timbul tanpa resiko dan relasi tidak akan mengalami kemajuan tanpa kepercayaan. Menurut Supratiknya yaitu:

Tiga macam tingkah laku yang bisa menurunkan kepercayaan dalam suatu relasi, yaitu:

1. Menunjukkan penolakan, mengolok-olok, dan melecehkan pembukaan diri orang lain,
2. Tidak membalas pembukaan diri orang lain,
3. Tidak mau mengungkapkan pikiran, perasaan, dan reaksi kepada orang lain.

Tingkat kepercayaan dalam suatu relasi akan berubah-ubah dan berbeda sesuai kemampuan dan kerelaan masing-masing individu untuk mempercayai dan dapat di percaya. mempercayai artinya rela menghadapi resiko menerima akibat-akibat menguntungkan dan merugikan dengan kejadian dirinya rentan di hadapan orang lain. tepatnya mempercayai meliputi membuka diri dan rela menunjukkan penerimaan dan dukungan kepada orang lain.

Sedangkan dipercaya berarti rela menanggapi orang lain dengan ambil resiko dengan cara menunjukkan jaminan bahwa orang lain tersebut akan menerima akibat-akibat yang menguntungkan, meliputi penerimaan atas kepercayaan yang ditunjukkan oleh orang lain. Untuk menunjukkan penerimaan, dukungan dan kerjasama

maupun membalas pembukaan diri orang lain secara tepat adalah aspek-aspek penting dari sifat dapat dipercaya dalam relasi antarpribadi tentang penerimaan ada dua hal yang perlu di ketahui:

1. Penerimaan terhadap orang lain biasanya merupakan hasil atau akibat dari, dan hanya bisa di mulai dengan, penerimaan diri,
2. Penerimaan dari orang lain merupakan kunci untuk mengurangi kecemasan dan rasa takut bahwa diri kita menjadi rentan terhadap serangan dari orang lain.

Untuk mengkomunikasikan penerimaan, dukungan, dan kerjasama, dibutuhkan keterampilan untuk mengungkapkan kehangatan, pemahaman yang tepat, dan itensi-itensi yang bersifat kooperatif. Banyak bukti menunjukkan bahwa kehangatan, pemahaman yang tepat, dan intensi-intensi yang kooperatif meningkatkan kepercayaan dalam sebuah relasi.

- b. Keterampilan mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara tepat dan jelas, kemampuan ini mencakup menunjukkan sikap hangat dan rasa senang, kemampuan mendengarkan

Perasaan adalah reaksi internal terhadap aneka pengalaman. Perasaan ini sering disertai perubahan-perubahan fisiologis tertentu, seperti denyut jantung yang meningkat dan memiliki tanda-tanda luar, seperti menitikkan air mata karena haru dan bahagia. Perasaan selalu merupakan pengalaman internal. Jhonson mengemukakan lima tahap pengungkapan perasaan dalam komunikasi yaitu:

1. Mengamati (*sensing*) tingkah laku lawan komunikasi, dengan menggunakan alat indra yang di miliki. Bagaimana nada suaranya, sorot mata, raut muka, gerak-gerik tubuh dan tangan, pada tahap ini informasi bersifat deskriptif,

2. Menafsirkan (*interpreting*) semua informasi yang di terima dari lawan komunikasi. Dimana kita menemukan makna dari semua kata- kata dan perbuatannya,
3. Menagalami perasaan tertentu (*feeling*) sebagai reaksi spontan terhadap penafsiran atas informasi yang di terma dari lawan komunikasi,
4. Mendorong untuk menanggapi perasaan itu,
5. Mengungkapkan (*ekspresing*).

Salah satu faktor yang sering menjadi penghambat dalam membangun hubungan komunikasi adalah kesulitan dalam mengkomunikasikan perasaan. Kita sering mengalami perasaan tertentu terhadap lawan komunikasi maupun terhadap pengalaman bersama yang kita hayati. Aneka masalah dalm berkomunikasi muncul terutama bukan berdasarkan kepada perasaan yang kita alami sendiri melainkan kita gagal mengkomunikasikan secara efektif. Perasaan–perasaan itu di sangkal dan di alihkan, di sembunyikan, atau di persepsikan. Menurut Jhonson beberapa akibat yang timbul dari perasaan yang tidak di sadari dan tidak di ungkapkan secara konstruktif.

1. Menyangkal dan menekan perasaan dapat menimbulkan masalah dalam hubungan antarpribadi
2. Menyangkal dan menekan perasaan dapat menyulitkan dalam memahami dan mengatasi aneka masalah yang terlanjur timbul dalam hubungan antar pribadi,
3. Menyangkal perasaan dapat meningkatkan kecendrungan untuk melakukan persepsi secara efektif,

4. Menekan perasaan dapat menimbulkan distorsi atau penyimpangan dalam penilaian,
5. Dalam pengungkapan tidak lugas- efektif sering juga tersirat terhadap tuntutan –tuntutan tertentu.³³

c. Keterampilan saling menerima dan memberi dukungan serta saling menolong

Dalam kedudukan sahabat, teman ,konselor,guru dan peran penolong lainnya kita akan sering menerima seseorang yang datang mengutarakan masalahnya yang merisaukan hatinya dan mengharapkan pertolongan. Suatu hal yang terpenting yang harus di ingat adalah kita tidak akan pernah memecahkan masalah bagi orang lain. Orang yang bersangkutan lah yang harus membuat pilihan atau keputusan tentang apa yang di perbuatnya.

Untuk membangun dan melestarikan hubungan dengan sesama, kita harus mampu menerima diri dan menerima orang lain. Semakin besar penerimaan diri semakin besar penerimaan terhadap orang lain. Maka semakin muda pula kita melestarikan dan memperdalam hubungan dengan orang lain yang di maksud dengan penerimaan diri adalah memiliki penghargaan yang tinggi terhadap diri sendiri atau lawannya tidak bersikap sinis terhadap diri sendiri. Penerimaan diri kita berkaitan dengan tiga hal yaitu, kerelaan membuka atau mengungkapkan aneka pikiran, perasaan dan reaksi kita terhadap orang lain, kesehatan psikologis dan penerimaan terhadap orang lain.

Agar mampu membuka dan mengungkapkan aneka pikiran, perasaan , dan reaksi kita kepada orang lain perta yang harus dilakukan harus melihat diri sendiri yang akan dilakukan tersebut dapat di terima

³³ Supratiknya,*Komunikasi Antar Pribadi Tinjauan....*,(Yogyakarta:Kanisius),hal 52

orang lain. Selanjutnya pembukaan diri maka harus bersikap jujur, tulus, dan autentik.

d. Konflik dalam hubungan antarpribadi

Setiap hubungan mengandung unsur- unsur konflik, pertentangan pendapat, atau perbedaan kepentingan. Yang dimaksud dengan konflik adalah situasi dimana tindakan salah satu pihak berakibat menghalangi, menghambat atau mengganggu tindakan pihak lain. Unsur konflik selalu terdapat dalam setiap hubungan antar pribadi, pada umumnya masyarakat memandang konflik sebagai keadaan yang buruk yang harus di hindarkan. Konflik di pandang sebagai faktor yang merusak hubungan maka harus di cegah. Sesungguhnya, bila kita mampu mengelola secara konstruktif, konflik justru dapat memberikan manfaat positif bagi diri kita sendiri maupun bagi orang lain. Menurut Jhonson ada beberapa manfaat positif konflik yaitu:

- 1) Konflik dapat membuat kita sadar bahwa ada persoalan yang perlu dipecahkan dalam hubungan kita dengan orang lain,
- 2) Konflik dapat menyadarkan dan mendorong untuk melakukan perubahan- perubahan dalam diri,
- 3) Konflik dapat menumbuhkan dorongan dalam diri untuk memecahkan persoalan yang selama ini tidak jelas di sadari atau tidak di sadari tidak muncul ke permukaan
- 4) Konflik dapat menjadikan hidup lebih menarik
- 5) Perbedaan pendapat dapat membimbing kearah tercapainya keputusan-keputusan bersama yang lebih matang,
- 6) Konflik dapat menghilangkan ketegangan- ketegangan kecil yang sering kita alami dalam hubungan dengan seseorang.
- 7) Konflik juga dapat menjadikan sadar tentang siapa atau macam apa diri kita sesungguhnya,
- 8) konflik juga dapat menjadi sumber hiburan,

- 9) konflik dapat mempererat dan memperkaya hubungan, hubungan yang tetap bertahan kendati diwarnai dengan banyak konflik.³⁴

2. Layanan Bimbingan Kelompok

a. Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu dari sepuluh layanan konseling yang ada dalam bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan kelompok ini mempunyai peranan besar dalam pencapaian tujuan pendidikan. Karena melalui layanan ini, siswa dituntut untuk mampu berkomunikasi dan membuka cakrawala berpikir mereka dalam mengemukakan ide, pendapat dan gagasan serta perkembangan dirinya. Menurut Hellen, layanan bimbingan kelompok adalah :

Layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing) dan atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari dan perkembangan dirinya baik secara individu maupun sebagai pelajar dan untuk pertimbangan dalam mengambil keputusan dan atau tindakan tertentu.³⁵

Senada dengan itu Dewa Ketut Sukardi mendefenisikan layanan bimbingan kelompok adalah:

Layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari nara sumber tertentu (terutama dari pembimbing dan konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik individu maupun sebagai

³⁴ Supratiknya, *Komunikasi Antar Pribadi Tinjauan....*, (Yogyakarta: Kanisius), hal 96

³⁵ Hellen, *Bimbingan dan Konseling dalam Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 87-88

pelajar, anggota keluarga, masyarakat serta untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan.³⁶

Berdasarkan paparan di atas dapat dipahami bahwa layanan bimbingan kelompok yaitu layanan yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik atau klien dalam hal ini bisa masyarakat, anggota keluarga, dan pelajar dalam menunjang kehidupan sehari-harinya yaitu dalam pertimbangan pengambilan keputusan. Tidak jauh beda dengan pendapat Dewa Ketut Sukardi, Samsu Munir Amin berpendapat bahwa layanan bimbingan kelompok adalah:

Layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing) dan atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari dan perkembangan dirinya baik secara individu maupun sebagai pelajar dan untuk pertimbangan dalam mengambil keputusan dan atau tindakan tertentu.³⁷

Berdasarkan defenisi di atas dapat dipahami bahwa layanan bimbingan kelompok dilakukan dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang secara bersama-sama membahas topik-topik umum yang berguna untuk menambah wawasan dan pemahaman anggota kelompok dan bagaimana individu mampu mengambil keputusan secara tepat serta mampu mengambil tindakan yang tepat juga dalam suatu permasalahan. Prayitno mengemukakan bahwa, layanan bimbingan kelompok adalah:

Layanan yang mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi, dan/atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta kegiatan

³⁶ Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 64

³⁷ Samsu Munir Amin, *Bimbingan dan Konseling dalam Islam*, (Jakarta: Amzah, 2010), hal. 291-292

kelompok, yang diikuti semua anggota di bawah bimbingan pemimpin kelompok, serta membahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian anggota kelompok.³⁸

Berdasarkan pendapat Prayitno di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok membahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian anggota kelompok. Topik yang dibahas dapat berupa berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi maupun pemecahan masalah individu yang menjadi peserta layanan, tentunya kegiatan ini berlangsung di bawah bimbingan pemimpin kelompok.

Pendapat lain mengenai pengertian bimbingan kelompok yaitu menurut Achmad Jundika Nurihsan, bimbingan kelompok adalah "Bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok berupa penyampaian informasi ataupun aktifitas kelompok yang membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial".³⁹

Berdasarkan penuturan Achmad Jundika Nurihsan, dapat dipahami bahwa layanan bimbingan kelompok adalah layanan bantuan terhadap individu yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan potensi yang dimiliki oleh anggota kelompok dalam situasi kelompok berupa penyampaian informasi, yang membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial. Layanan bimbingan kelompok ini membantu peserta didik untuk dapat menyampaikan informasi, ide, dan pendapatnya dalam situasi kelompok yang nantinya peserta mampu berkomunikasi dengan baik dan adanya hasrat serta keinginan untuk berhasil.

³⁸ Prayitno, *Seri Layanan Konseling LI-L9*, (Padang: UNP Press, 2004), hal.2

³⁹ Achmad Jundika Nurihsan, *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2006), hal. 23

Menurut Tatiek Romlah dalam Reni Yanti, "Bimbingan kelompok adalah proses bimbingan dan bantuan yang diberikan kepada individu dalam situasi kelompok, ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dalam mengembangkan potensi siswa".⁴⁰ Pemahaman yang dapat diambil dari pendapat di atas adalah bimbingan kelompok merupakan bimbingan dan bantuan yang diberikan oleh konselor kepada peserta layanan dalam situasi kelompok untuk mencegah timbulnya masalah dan mengembangkan potensi siswa. Misalnya siswa yang memiliki masalah tidak mempunyai cita-cita atau tidak ada hasrat dan keinginan untuk berhasil, maka dengan adanya bimbingan kelompok ini membantu ia terdorong dan termotivasi untuk berhasil mencapai cita-citanya. Pendapat di atas diperkuat oleh Tohirin yang menyatakan bahwa:

Suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktifitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah-masalah individu (siswa) yang menjadi peserta layanan.⁴¹

Berdasarkan kutipan di atas dapat terlihat bahwa bimbingan kelompok diberikan sebagai salah satu bentuk bimbingan atau bantuan yang dilakukan oleh konselor dalam rangka mengembangkan dan menambah wawasan klien atau anggota kelompok terkait dengan topik yang dibahas pada bimbingan kelompok tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa layanan bimbingan kelompok adalah salah satu layanan dalam bimbingan konseling yang dilakukan dan dipimpin oleh pemimpin kelompok

⁴⁰ Tatiek Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*, (Jakarta: Dekdikbut, 1989), hal. 3

⁴¹ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling...*, hal.170

(konselor) terhadap beberapa orang anggota kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok dimana di dalamnya membahas topik-topik yang berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta memecahkan masalah yang dibahas dalam bimbingan kelompok, juga membantu mengembangkan potensi yang dan kemampuannya baik dibidang pribadi, sosial, karir, masa depan dan dalam mengambil keputusan serta tindakan yang tepat.

b. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

Setiap apa yang dikerjakan tentu ada tujuannya masing-masing, agar apa yang dikerjakan tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan. Begitu juga dengan layanan bimbingan kelompok ini. Layanan bimbingan kelompok ini merupakan salah satu layanan yang sangat bermanfaat bagi pengembangan wawasan siswa. Layanan ini dilaksanakan di bawah bimbingan pemimpin kelompok dan diikuti peserta kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok ini sangat dituntut keaktifan siswa dalam mengemukakan ide dan gagasan mengenai topik yang dibahas dalam kelompok. Hal ini bertujuan agar tujuan dari bimbingan kelompok itu sendiri bisa tercapai. Layanan bimbingan kelompok memiliki dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Menurut Prayitno, tujuan dari bimbingan kelompok adalah:

Bkp bermaksud membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual, hangat, dan menjadi perhatian peserta. Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkannya tingkah laku yang lebih efektif. Dalam hal ini kemampuan berkomunikasi verbal maupun non verbal ditingkatkan.⁴²

⁴² Prayitno, *Seri Layanan...*, (Padang: UNP Press,2004), hal.3

Kutipan di atas menjelaskan tujuan Bkp bahwa bimbingan kelompok bermaksud membahas topik-topik tertentu yang sedang hangat dan banyak dibicarakan orang. Topik-topik yang dibahas, seperti membahas tentang dampak media sosial terhadap perkembangan remaja, narkoba, HIV-AIDS, dan lain sebagainya. Pembahasan-pembahasan mengenai topik tersebut diharapkan dapat melatih kemampuan komunikasi dan mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkannya tingkah laku yang lebih efektif.

Hal senada juga diungkapkan oleh Tohirin tentang tujuan layanan bimbingan kelompok, yaitu:

Secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa). Secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal para siswa.⁴³

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mengembangkan wawasan, perasaan, pikiran, persepsi dan sikap guna melahirkan tingkah laku yang efektif. Pemimpin kelompok dapat memberikan berbagai macam materi yang berguna bagi peserta layanan. Salah satu materi yang bisa diberikan adalah terkait dengan penyesuaian diri siswa agar bisa diterima dengan baik oleh lingkungan teman sebaya. Dengan demikian, peserta layanan akan memperoleh wawasan dan pemahaman baru bagaimana menyesuaikan diri dengan lingkungan.

⁴³ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah...*, hal.172

Melalui pelaksanaan layanan bimbingan kelompok ini diharapkan hal-hal yang mengganggu pikiran, persepsi, dan wawasan siswa dapat terbantu dan berkembang menjadi lebih baik dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang ada. Pendapat lain mengenai tujuan layanan bimbingan kelompok yaitu:

- 1) Memberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi di sekitarnya. Pendapat mereka itu boleh jadi bermacam-macam ada yang positif ada yang negatif. Semua pendapat itu melalui dinamika kelompok (dan berperannya guru pembimbing) diluruskan (bagi pendapat-pendapat yang salah/negatif), disinkronisasikan dan dimantapkan sehingga para siswa memiliki pemahaman yang objektif, tepat dan luas.
- 2) Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang bersangkutan paut dengan hal-hal yang mereka bicarakan di dalam kelompok.
- 3) Dengan sikap positif tersebut diharapkan dapat merangsang para siswa untuk menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap hal yang buruk sokongan terhadap yang baik itu.
- 4) Melalui program-program tersebut diharapkan dapat mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana mereka programkan semula.⁴⁴

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dipahami bahwa tujuan layanan bimbingan kelompok selain mengembangkan kemampuan komunikasi dan membahas topik-topik umum, bimbingan kelompok juga bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan dan meningkatkan potensi yang dimiliki dalam segala aspek kehidupannya. Selain itu, melalui program-program kegiatan bimbingan kelompok siswa dapat melaksanakan kegiatan semula yang diprogramkannya.

⁴⁴ Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan...*, hal. 53

Bannet dalam Tatiek Romlah juga menjelaskan tentang tujuan bimbingan kelompok, yaitu:

- 1) Memberikan kesempatan-kesempatan kepada siswa belajar hal-hal penting yang berguna bagi pengarahannya yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial
- 2) Memberikan layanan-layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok
- 3) Untuk mencapai tujuan-tujuan bimbingan secara lebih ekonomis dan efektif daripada melalui kegiatan bimbingan individual
- 4) Untuk melaksanakan layanan konseling individual secara lebih efektif. Dengan mempelajari masalah-masalah yang umum dialami oleh individu dan dengan meredakan atau menghilangkan hambatan-hambatan emosional melalui kegiatan kelompok, maka pemahaman terhadap masalah individu menjadi lebih mudah.⁴⁵

Berdasarkan pendapat Bannet di atas, dapat dipahami bahwa layanan bimbingan kelompok berguna dalam membantu siswa mengatasi permasalahan yang terkait dengan kehidupannya dan individu memperoleh pemahaman terhadap masalah yang dihadapinya dan bisa mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya. Tujuan khusus bimbingan kelompok adalah untuk mengembangkan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap siswa baik dalam bidang pendidikan, pekerjaan, sosial, maupun dalam bidang kehidupan pribadi peserta layanan agar terwujudnya tingkah laku yang efektif.

Bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan diri individu sehingga dapat berkembang secara optimal. Hal yang dibahas dalam bimbingan kelompok menyangkut persoalan belajar, pemahaman tentang pertumbuhan, dan untuk mempermudah dalam pelayanan konseling individual. Bimbingan kelompok juga membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh klien atau peserta bimbingan.

⁴⁵ Tatiek Romlah, *Teori dan Praktek...*, hal.14-15

c. **Komponen Layanan Bimbingan Kelompok**

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok tidak terlepas dari pihak-pihak yang memiliki peranan penting demi terlaksananya layanan. Guru pembimbing sebagai pelaksana layanan disebut juga sebagai pemimpin kelompok, sedangkan siswa sebagai peserta layanan disebut juga anggota kelompok. Komponen merupakan bagian terpenting yang dapat menunjang proses pencapaian tujuan. Prayitno mengatakan, komponen layanan bimbingan kelompok yaitu “pemimpin kelompok dan anggota kelompok”.⁴⁶

d. **Materi Layanan Bimbingan Kelompok**

Layanan bimbingan kelompok dilaksanakan dengan membahas berbagai materi-materi dalam segala aspek kehidupan. Materi-materi yang diberikan dalam layanan bimbingan kelompok tersebut haruslah bermanfaat bagi setiap peserta layanan bimbingan kelompok. Adapun materi-materi yang dapat diberikan menurut Dewa Ketut Sukardi, antara lain:

- 1) Pengenalan sikap dan kebiasaan, bakat, minat dan cita-cita serta penyalurannya.
- 2) Pengenalan kelemahan diri dan penanggulangannya, kekuatan diri dan pengembangannya.
- 3) Pengembangan kemampuan berkomunikasi, menerima/menyampaikan pendapat, bertingkah laku dan hubungan sosial, baik di rumah, sekolah, maupun di masyarakat, teman sebaya di sekolah dan luar sekolah dan kondisi/ peraturan sekolah.
- 4) Pengembangan sikap dan kebiasaan belajar yang baik di sekolah dan di rumah sesuai dengan kemampuan pribadi siswa.
- 5) Pengembangan teknik-teknik penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian sesuai dengan kondisi fisik, sosial dan budaya.
- 6) Orientasi dan informasi karier, dunia kerja, dan upaya memperoleh penghasilan.

⁴⁶ Prayitno, *Seri Layanan...*, hal. 4

- 7) Orientasi dan informasi perguruan tinggi sesuai dengan karier yang hendak dikembangkan.
- 8) Pengambilan keputusan dan perencanaan masa depan.⁴⁷

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa materi yang diberikan dalam layanan bimbingan kelompok itu dapat mencakup segala hal dalam aspek kehidupan, baik itu dalam bidang belajar, kehidupan pribadi, sosial, teknologi dan hal-hal yang berhubungan dengan dunia kerja, dan lain sebagainya. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok juga dapat membahas hal-hal yang berguna bagi setiap perkembangan para anggota kelompok. Bruce Joyce, dkk. menjelaskan bahwa:

Salah satu masalah sosial yang dapat ditelusuri dan dipahami dengan menggunakan metode *role playing* adalah konflik interpersonal. Fungsi utama *role playing* dalam memahami konflik interpersonal adalah memunculkan konflik antara beberapa individu, sehingga siswa dapat menemukan teknik yang tepat untuk mengatasi konflik tersebut. Melalui metode *role playing* siswa yang memerankan dapat memunculkan respon-respon emosional terkait dengan materi bimbingan dan siswa yang lain melihat secara langsung pemeranan tersebut, sehingga mereka dapat lebih mudah memahaminya.⁴⁸

Berdasarkan kutipan di atas, dapat dipahami bahwa salah satu materi atau masalah dalam layanan bimbingan kelompok yaitu masalah interpersonal. Sehingga masalah yang ada dapat diatasi dengan metode yang sesuai.

e. Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok dilaksanakan dalam beberapa langkah. Sebelum memulai kegiatan bimbingan kelompok, konselor

⁴⁷ Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program BK di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 65

⁴⁸ Bruce joyce, dkk, *Models of Teaching :Model-model Pengajaran Edisi Delapan Terjemahan Achmad Fawaid & Ateilla Mirza*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal.

terlebih dahulu merencanakan apa saja kegiatan yang harus dilakukan selama bimbingan kelompok berlangsung. Setelah membuat perencanaan, barulah konselor melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok. Menurut Prayitno tahap-tahap operasionalisasi layanan bimbingan kelompok sebagai berikut:

- 1) Perencanaan
Perencanaan layanan bimbingan kelompok dilakukan dengan cara:
 - (a) Mengidentifikasi topik yang akan dibahas dalam BKp (topik tugas atau topik bebas)
 - (b) Membentuk kelompok
 - (c) Menyusun jadwal kegiatan
 - (d) Menetapkan prosedur layanan
 - (e) Menetapkan fasilitas layanan
 - (f) Menyiapkan kelengkapan administrasi.
- 2) Pelaksanaan
Layana bimbingan kelompok dilaksanakan dengan cara:
 - (a) Mengkomunikasikan rencana layanan bimbingan kelompok
 - (b) Menorganisasikan kegiatan layanan bimbingan kelompok
 - (c) Menyelenggarakan layanan bimbingan kelompok melalui tahap-tahap pelaksanaannya yaitu pembentukan, peralihan, kegiatan dan pengakhiran.
- 3) Evaluasi
Evaluasi layanan bimbingan kelompok dapat dilakukan melalui prosedur:
 - (a) Menetapkan evaluasi
 - (b) Menetapkan prosedur evaluasi
 - (c) Menyusun instrumen evaluasi
 - (d) Mengolah hasil aplikasi instrumen
- 4) Analisi evaluasi
 - (a) Mnetapkan norma dan standar evaluasi
 - (b) Melakukan analisis
 - (c) Menafsirkan hasil analisis
- 5) Tindak lanjut
Tindak lanjut dalam bimbingan kelompok mencakup kegiatan:
 - (a) Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut
 - (b) Mengomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak-pihak yang terkait

- (c) Melaksanakan rencana tindak lanjut
- 6) Laporan
 - Kegiatan yang dilakukan pada tahap laporan adalah:
 - (a) Menyusun laporan layanan bimbingan kelompok
 - (b) Menyampaikan laporan kepada pihak-pihak terkait
 - (c) Mendokumentasikan laporan layanan.⁴⁹

Berdasarkan kutipan di atas dapat diketahui bahwa untuk mencapai tujuan layanan bimbingan kelompok secara maksimal, maka pelaksanaan layanan bimbingan kelompok harus diselenggarakan dengan cermat, terarah dan sesuai dengan tahap-tahap yang telah ditentukan. pelaksanaan layanan bimbingan kelompok juga harus mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penyelenggaraan layanan. adapun tahapan-tahapan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok, menurut Prayitno adalah:

- 1) Tahap pembentukan, yaitu tahapan untuk membentuk kerumunan sejumlah individu menjadi satu kelompok yang mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama.
- 2) Tahap peralihan, yaitu kegiatan untuk mengalihkan kegiatan awal kelompok ke kegiatan berikutnya yang lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok.
- 3) Tahap Kegiatan, yaitu tahapan kegiatan inti untuk membahas topik-topik tertentu.
- 4) Tahap pengakhiran yaitu tahapan akhir kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok, serta merencanakan kegiatan selanjutnya.⁵⁰

Berdasarkan kutipan di atas, ada empat tahap yang harus dilalui dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok yaitu pembentukan, peralihan, kegiatan dan pengakhiran. Dimana setiap tahapan ini memiliki tujuan dan maksud serta saling terkait satu dengan yang lainnya. Selain

⁴⁹ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling...*, hal. 176-177

⁵⁰ Prayitno, *Seri Layanan Konseling...*, hal. 18-19

itu agar bisa berjalan dengan lancar maka tahap pertahap harus dilalui. Sebagai contoh sebelum melakukan tahap kegiatan tentu kita harus melewati tahap pembentukan, peralihan barulah masuk pada tahap kegiatan. Kemudian baru diakhiri dengan tahap pengakhiran.

3. Permainan (Games) dalam Bimbingan kelompok

a. Pengertian *Permainan (Games)*

Aktivitas individu tidak terlepas dari dunia bermain dan permainan. Permainan (*games*) sudah ada sejak zaman prasejarah sampai masa sekarang. Teknik dan polanya pun sudah berkembang sesuai dengan peradaban manusia. Teknik dan pola permainan ini mulai dari yang tradisional sampai yang modren, sederhana sampai yang rumit, juga dari yang mengandalkan yang dimiliki oleh tubuh, kemudian memanfaatkan benda yang ada di sekitarnya sampai pemakaian multimedia yang dirancang guna menyusun permainan menjadi seni, sehingga menyenangkan, bermanfaat dan berguna bagi pelaku permainan.

Bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan atau kedukaan, bersifat memerdekakan jiwa. Permainan manusia sangat erat dan ekspresi diri, spontanitas, melatih pribadi untuk siap melewati persaingan, siap menerima kemenangan sekaligus siap menerima kekalahan, dan aktualisasi diri. Oleh karena itu, permainan bersifat mendewasakan. Melalui bermain, seseorang belajar banyak tentang kehidupan baik itu belajar kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan dan menyadari arti akan eksistensi dirinya . Selain itu permainan merupakan bagian terpenting dari pikiran yang berdaya.

Bruce dalam Anna Craft, permainan adalah "Bagaimana tambahan ekstra (di luar yang telah ada), baik sebagai energi yang menghentikan (*discharging energy*), hal ini berasal dari pendapat Schaller dan Lazarus

yang menyatakan bahwa permainan adalah mengembalikan energi, untuk memberikan penyegaran sesudahnya".⁵¹

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa permainan bisa memberikan penyegaran dan mengembalikan energi yang telah ada agar seseorang bisa refresh, rileks, dan mampu melakukan aktifitas yang lebih baik. Dani Wardani menjelaskan permainan itu adalah:

Permainan dalam bahasa inggris disebut "*games*" (kata benda), "*to play*" (kata kerja), "*toys*" (kata benda) ini berasal dari "main". Dalam kamus bahasa indonesia, kata main berarti "melakukan kegiatan untuk bersenang-senang (dengan alat tertentu atau tidak), berbuat sesuatu, dengan sesuka hati, berbuat asal saja". Dalam dunia psikologi kegiatan permainan dipandang sebagai suatu kegiatan (atau lebih luas aktivitas) yang mengandung keasyikkan (*fun*) dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas atau tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.⁵²

Berdasarkan definisi di atas *permainan* disebut juga sebagai sebuah permainan, dimana permainan itu adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk bersenang-senang, atau suatu kegiatan (atau lebih luas aktivitas) yang mengandung keasyikkan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas, tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan yang dilakukan bisa menggunakan alat tertentu atau tidak. Selain itu, permainan dapat dilakukan dengan baik dan bermanfaat bagi yang bermain.

⁵¹ Anna Craft, *Me-Refresh Imajinasi dan Kreatifitas Anak-Anak*, (Depok: Cerdas Pustaka, 2004), hal. 72

⁵² Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar Dari Suatu Permainan*, (Bandung: Edukasia, 2009), hal.17-18

Permainan menurut Santrock dalam Sujarwo dan Eva Emania Eliasa, adalah "Suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri".⁵³ Erickson dan Freud dalam Sujarwo dan Eva Emania Eliasa, berpendapat bahwa permainan merupakan "Suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik".⁵⁴ Piaget dalam Sujarwo dan Eva Emania Eliasa memandang bahwa "Permainan sebagai suatu metode yang mengembangkan kognitif anak-anak".⁵⁵ Sedangkan menurut Harlock dalam Sujarwo dan Eva Emania Eliasa, permainan adalah "Kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir".⁵⁶

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri baik untuk penyesuaian diri manusia, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik, suatu metode yang mengembangkan kognitif anak-anak yang dilakukan atas dasar kesenangan. Permainan dalam teori modern merupakan bagian dari perkembangan anak baik dari segi kognitif, emosional dan sosial.

Muhammad Irsan menyatakan, "Permainan (*games*) adalah suatu teknik yang dibuat untuk merangsang munculnya ide dan pendapat peserta melalui kegiatan bermain. Selain itu melalui permainan, suasana yang lebih terbuka dan menyenangkan dapat tercipta".⁵⁷ Permainan membentuk

⁵³ Sujarwo dan Eva Emania Eliasa, *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*, (Yogyakarta: Paramitra Publishing, 2011), hal. 2

⁵⁴ Sujarwo dan Eva Emania Eliasa, *55 Permainan (Games) dalam...*, hal. 2

⁵⁵ Sujarwo dan Eva Emania Eliasa, *55 Permainan (Games) dalam...*, hal. 2

⁵⁶ Sujarwo dan Eva Emania Eliasa, *55 Permainan (Games) dalam...*, hal. 2

⁵⁷ Muhammad Irsan, *40 Latihan dan Training Games Islami Belajar Islam Jadi Lebih Menyenangkan*, (Jakarta: Elemen-T.), hal. 21

bagian dari enam wilayah pembelajaran salah satunya disebut dengan permainan kreatif. Senada dengan itu, Hizbul Wathan menyatakan permainan atau *games* adalah "Suatu metode kegiatan pendidikan dan pelatihan lewat cara-cara yang menarik, menyenangkan, mengasyikan dan menantang untuk menyampaikan pesan-pesan pelajaran".⁵⁸

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa permainan adalah suatu metode kegiatan pendidikan dan pelatihan lewat cara-cara yang mengasyikan dan menyenangkan untuk menyampaikan pesan pelajaran baik berupa stimulus agar peserta didik tidak bosan dan lebih rileks sehingga ia lebih tertarik dan menikmati pelajaran, dengan begitu akan timbul motivasinya dalam belajar. Selain itu melalui permainan suasana lebih terbuka dan menyenangkan dapat tercipta.

b. Jenis-jenis *Games* (Permainan)

Permainan mempunyai banyak jenis dan bermacam-macam. Banyak ahli yang mengemukakan dan mengelompokkan tentang jenis-jenis permainan. Menurut Diana Mutia ada beberapa jenis *games* (permainan) yaitu:

- 1) Permainan sensorimotor yaitu perilaku yang diperlihatkan bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan (skema) sensorimotor mereka.
- 2) Permainan praktis yaitu permainan yang melibatkan pengulangan perilaku ketika keterampilan-keterampilan baru sedang dipelajari, permainan ini utamanya muncul pada bayi, sedangkan permainan praktis terjadi sepanjang hayat.
- 3) Permainan pura-pura (simbolis) yaitu terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik kedalam suatu simbol.
- 4) Permainan sosial yaitu permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya.

⁵⁸ Hizbul Wathan, *Buku Panduan Untuk Fasilitator Permainan, (Guide Book for Games Facilitator)*, (Jakarta: Kwartir Pusat, 2010), hal. 2

- 5) Permainan fungsional yaitu permainan pertama yang dilakukan pada awal masa anak-anak, dimana anak mengulang-ulang kegiatan sederhana dan menemukan kesenangan dalam bermain dengan lingkungannya. Permainan ini berguna untuk meningkatkan motorik anak.
- 6) Permainan konstruktif yaitu terjadi ketika anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau pemecahan masalah ciptaan sendiri.
- 7) *Game* yaitu kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan sering kali bersifat kompetisi.⁵⁹

Dari pendapat ahli di atas dapat diketahui bahwa ada tujuh jenis permainan yang dapat digunakan untuk membantu mengembangkan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik, kompetensi itu meliputi kognitif, emosi, sosial, bahasa, fisik dan kreativitas. Secara garis besar jenis permainan dilihat dari jumlahnya, menurut Piaget jenis permainan dapat dikelompokkan dalam bermain sendiri (*soliteir play*) seperti anak perempuan berbicara dengan bonekanya, anak laki-laki bermain dengan miniatur mobilnya, sampai bermain secara kooperatif (*cooperatif play*) yang menunjukkan adanya perkembangan sosial anak.

Disisi lain, Rusmana mengkategorikan jenis permainan dalam tipe berdasarkan pada apa yang menentukan dan siapa yang menang, yaitu:

- 1) Permainan keterampilan fisik, mempergunakan otot kasar otot halus, sangat kompetitif, memiliki aturan yang mudah dielaskan dan secara khusus bermanfaat untuk menilai kontrol impuls anak dan tingkatan umum dan integritas kepribadian.
- 2) *Game* strategi mempunyai keuntungan dalam mengamati kekuatan dan kelemahan intelektual, mengaktifkan proses ego, konsentrasi dan kontrol diri.
- 3) *Game* untung-untungan yang bersifat acak dan tidak sengaja.⁶⁰

⁵⁹ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hal. 139-140

⁶⁰ Suwarjo dan Eva Emania Eliasa. *55 Permainan (Games)...*, hal. 7

Berdasarkan hal di atas dapat diketahui bahwa permainan dapat dikelompokkan pada apa yang menentukan dan siapa yang jadi pemenang. Permainan memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan anak. Selain itu permainan membantu anak untuk mengembangkan potensi dirinya. Hal ini bisa dilakukan karena siswa atau peserta didik sudah *enjoy*, rileks dan senang dalam melakukan permainan, sehingga semangat dan komunikasinya dalam belajar meningkat.

Menurut Hizbul Wathan jenis-jenis atau klasifikasi permainan berdasarkan tujuannya dapat dikelompokkan sebagai berikut:

Permainan untuk membangun kekompakan (*teamwork*), permainan mengembangkan kreativitas, permainan untuk melatih daya tahan, permainan untuk meningkatkan ketelitian, permainan untuk meningkatkan percaya diri/saling percaya, permainan untuk meningkatkan memori, permainan untuk menguji keterampilan/ketangksan komunikasi, permainan untuk kecepatan reaksi (sensitivitas), permainan yang merupakan kombinasi dari tujuan-tujuan tersebut di atas, permainan untuk mengasah kepedulian dan empati, permainan untuk mengasah keteguhan hati dan komitmen, permainan untuk mengasah sabar dan tanggung jawab, permainan untuk mengasah keberanian dan nyali (*mind set*).⁶¹

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui dari jenis permainan menurut Hizbul Wathan ini adalah ada tiga jenis permainan berdasarkan tujuan dari permainan tersebut. Setiap permainan memiliki tujuan dan langkah-langkah permainan masing-masing. Selain itu permainan yang dilakukan memiliki pengaruh yang berbeda satu dengan yang lain sesuai dengan jenis permainannya. Lebih lanjut Hizbul Wathan membagi permainan kedalam dua bentuk yaitu:

- 1) Permainan Dalam Ruang (*indoor game*) adalah bentuk permainan yang dilakukan dalam ruangan atau tenda. Bentuk permainan ini tidak memerlukan ruangan yang luas dimana peserta dapat bergerak

⁶¹ Hizbul Wathan, *Buku Panduan untuk...*, hal. 7

bebas. Jenis-jenis permainan dalam *indoor game* biasanya lebih banyak menekankan pada pemikiran, ketelitian dan ketekunan. Alat peraga biasanya lebih sederhana dan dapat dimainkan di meja atau di lantai. Biasanya dimainkan untuk selingan pertemuan, sore, malam hari atau hari hujan.

- 2) Permainan di Alam Terbuka (*Out Door Game*) adalah bentuk permainan yang dilakukan diluar ruangan, di alam terbuka (*wide game*) atau tadabur alam. Tempat bermain dapat di halaman, lapangan (sebaiknya ada rumput-rumputan), sungai, danau, gunung, hutan, dan laut. *Out Door game* yang bersifat lintas alam umumnya memerlukan kekuatan dan ketahanan fisik.⁶²

Secara garis besar ada dua jenis permainan yang dapat dilakukan oleh konselor sebagai alternatif metode yang dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dan lebih rileks sehingga dengan permainan tersebut dapat meningkatkan komunikasi siswa dalam belajar. Permainan ini dapat dilakukan dalam bentuk klasikal atau kelompok, dimana dalam permainan ini ada prosedur dan ketentuan yang harus kita patuhi, sehingga tujuan dari apa yang kita inginkan tercapai dengan maksimal.

Sebenarnya banyak jenis *permainan (games)* yang dapat diberikan kepada peserta didik untuk meningkatkan komunikasinya di dalam belajar. Kelompok permainan berfungsi mengantarkan para peserta ke dalam program pelatihan agar mereka tidak merasa kaku, kaget, atau enggan. Melalui berbagai permainan ini, beragam suasana yang kurang menguntungkan bisa dicairkan sehingga semua peserta atau kelompok lebih siap untuk memulai program dengan baik. Sedangkan kelompok permainan pokok berisi dengan bermacam-macam permainan/*games/exercises* yang dimaksudkan untuk menyampaikan pesan tertentu secara spesifik.

⁶² Hizbul Wathan, *Buku Panduan untuk...*, hal. 8-9

Dalam proses konseling komunikasi menjadi focus utama sangat diperlukan untuk membuat gairah belajar menjadi bagus. jenis permainan yang bisa dilakukan misalnya yel-yel, tepuk tangan, menyanyi. Sedangkan di pertengahan diperlukan ketika kegiatan mulai melemah dan perlu semangat, dan di akhir kegiatan sebagai wujud kebersamaan kelompok. Permainan ini bertujuan untuk menciptakan suasana santai pada diri pesertanya, sebaiknya permainan ini tidak memakan waktu lama karena tujuannya adalah agar para peserta dapat terhibur, bersenang hati dan bersantai. Di pertengahan bisa dinamakan dengan *energizer*, yaitu suatu aktivitas yang dilakukan untuk menggairahkan kembali (memberi energi baru) setelah peserta mengalami penurunan semangat atau intensitas.

Menurut Sujarwo dan Eva Imania Eliasa *Games* atau permainan yang dapat meningkatkan komunikasi diantaranya:

- 1) Kata Berantai
 - a) Pengertian : Permainan yang dilakukan dengan berkelompok, dimana peserta saling berhadapan kemudian peserta diminta untuk melatih dan mengembangkan bagaimana komunikasi yang baik dan efektif.
 - b) Tujuan : Memahami bahwa semakin banyak media perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan, maka semakin besar kemungkinan pesan itu terdistorsi.
 - c) Langkah permainan
 - (1) Fasilitator membagi peserta menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang sama.
 - (2) Minta masing – masing kelompok untuk berdiri berbanjar dengan pemimpin kelompok berada di paling ujung.
 - (3) Fasilitator membisikkan sebuah kalimat kepada masing-masing pemimpin kelompok.
 - (4) Tugas pemimpin kelompok adalah menyampaikan kalimat tersebut kepada anggota kelompoknya, tetapi hanya boleh di ulang sebanyak dua kali.
 - (5) Kemudian kalimat tersebut disampaikan secara berantai oleh anggota kelompok lainnya.

(6) Kelompok yang berhasil menjaga pesan fasilitator adalah pemenangnya.

d) Poin belajar yang diperoleh :

Melalui berbagai pertanyaan dan diskusi, konselor/guru bimbingan dan konseling/fasilitator memfasilitasi peserta untuk menemukan poin-poin belajar sebagai berikut: tentang komunikasi efektif, konsentrasi, dan kemampuan daya ingat masing-masing.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa permainan kata berantai merupakan permainan yang dilakukan dengan berkelompok yang bertujuan untuk berkomunikasi efektif, konsentrasi di dalam penyelesaian masalah yang di hadapi. Permainan ini dilakukan dengan langkah-langkah yang telah ditentukan. Selain itu poin belajar yang diperoleh adalah ada masalah yang mudah diselesaikan dan ada yang sulit, dengan permainan kata berantai kita berkomunikasi untuk menyelesaikan masalah yang menjadi penghalang dalam belajar, apabila menemukan kesulitan, hendaknya dikatakan dari awal, kemudian meminta bantuan kepada orang lain yang tepat agar masalah segera diselesaikan.

2) *Our picture*

- a) Pengertian : Permainan yang dilakukan dengan berkelompok, dimana peserta dibagi menjadi beberapa kelompok, merupakan permainan sederhana yang mampu melatih komunikasi peserta untuk berhasil dalam membuat gambar yang baik sesuatu yang indah dan bermanfaat.
- b) Tujuan : Untuk mengetahui bahwa komunikasi akan berjalan efektif apabila antar anggota terjalon komunikasi yang baik, dapat merasakan apabila pesan tidak jelas, maka tujuan kelompok tidak tercapai, peserta saling bekerjasama

untuk menciptakan gambar yang baik.

- c) Langkah permainan
- (1) Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok
 - (2) Semua anggota di dalam kelompok tidak boleh berbicara
 - (3) Peserta 1 menggambar 1x goresan, dilanjutkan dengan peserta 2,3,4 dan seterusnya, apabila telah selesai, kembali ke peserta 1.
- d) Poin belajar (*learning poin*) yang diperoleh :

Melalui berbagai pertanyaan dan diskusi, konselor/guru bimbingan dan konseling/fasilitator memfasilitasi peserta untuk menemukan poin-poin belajar sebagai berikut: bahwa tujuan kelompok tidak akan tercapai apabila komunikasi tidak efektif, dikarenakan sesama anggota kelompok tidak boleh berbicara, di dalam kelompok harus ada pemimpin, dan tidak jelasnya pesan yang disampaikan, maka tujuan tidak tercapai. Hal ini tentunya membutuhkan pribadi kepemimpinan yang baik dari ketua kelompoknya untuk mengatur anak kelompoknya mencurahkan keinginan dari dirinya.⁶³

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa permainan *Our picture* adalah permainan yang dilakukan dengan berkelompok, dimana permainan ini adalah untuk melatih untuk komunikasi berjalan efektif peserta untuk berhasil dalam belajar dengan tujuan agar anggota kelompok mampu mengembangkan ide-ide serta membangun kerja sama dalam kelompoknya agar tercapai tujuan bersama. Selain itu poin belajar yang dapat diperoleh adalah permainan ini memanfaatkan gambar bertujuan untuk bekerjasama dalam komunikasi anak untuk mengeluarkan idenya sehingga tercipta suatu karya yang bagus, indah dan berseni sehingga peserta mampu mengembangkan potensi dirinya semaksimal mungkin.

3) *Perjalanan tiga orang cacat*

- a) Pengertian : Permainan yang dilakukan dengan

⁶³ Suwarjo dan Eva Emania Eliasa. *55 Permainan (Games)...*, hal. 90-92

berkelompok, dimana peserta dibagi menjadi beberapa kelompok, peserta diminta untuk menutup matanya untuk mencapai satu tujuan.

b) Tujuan : Mampu berkomunikasi secara efektif dengan segala keterbatasan yang ada sehingga mereka mampu mencapai tujuan yang diidamkan tanpa kesulitan berarti.

c) Langkah permainan

- (1) Fasilitator membentuk kelompok membagi peserta berjumlah tiga orang
- (2) Setiap orang dalam kelompok itu akan berperan sebagai si tuli, silumpuh, dan si buta.
- (3) Tugas mereka adalah berjalan melewati jalur lintasan yang berperintang secara bersama-sama.
- (4) Si tuli tidak bisa mendengar, tetapi masih bisa bersuara, si buta tidak bisa melihat, tetapi masih bisa mendengar dan berbicara, sedangkan si lumpuh masih bisa melihat, berbicara dan mendengar.

Point belajar (*learning poin*) yang diperoleh :

Meskipun kesuksesan kelompok tersebut tergantung pada kekompakan dan kreatifitas kelompok untuk berkomunikasi efektif dan bergerak secepat mungkin, dan komunikasi tidak melihat kelengkapan dari anggota badan, yang penting adalah kekuatan unsur-unsur dalam berkomunikasi agar dapat diatasi dan tujuan akan tercapai.⁶⁴

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa jenis permainan ini sangat bagus dilakukan untuk kerja sama dan kompetisi, dalam permainan perjalan tiga orang cacat ini peserta dituntut untuk menjaga kebersamaan, kekompakan dan seorang pemimpin dalam kelompok akan membuat permasalahan kelompoknya teratasi, sehingga mampu membawa anggota kelompok menuju kemenangan. Melalui berbagai pertanyaan dan diskusi, konselor/guru BK/fasilitator memfasilitasi peserta untuk

⁶⁴ Suwarjo dan Eva Emania Eliasa. *55 Permainan (Games)...*, hal. 64-65

menemukan poin-poin belajar yaitu meskipun anggota kelompok tidak melihat, mendengar dan lumpuh, namun tidak merupakan halangan dalam mencapai tujuan, dengan begitu peserta mempunyai pedoman untuk melangkah ke depan meraih cita-cita.

4) Lanjutkan ceritaku

- a) Pengertian : Permainan yang dilakukan dengan berkelompok, dimana peserta dituntut untuk melanjutkan cerita dari anggota kelompok yang ikut serta dalam kelompok tersebut.
- b) Tujuan : Melatih kemampuan bercerita dan berimajinasi

c) Langkah permainan

Duduklah yang rapat dan berderet panjang atau dalam bentuk lingkaran. Fasilitator memulai sebuah cerita dengan tema bebas, di tengah-tengah cerita, fasilitator menghentikan ceritanya, dan menunjuk salah satu dari peserta secara acak untuk melanjutkan ceritanya. Kemudian peserta secara acak melanjutkan cerita dari peserta yang lain, permainan terus berlanjut sampai semua peserta mendapatkan giliran bercerita, peserta di minta berekspresi dan berintonasi dalam bercerita.

d) Poin belajar (*learning point*) yang diperoleh :

Melalui berbagai pertanyaan dan diskusi, konselor/guru bimbingan dan konseling/fasilitator memfasilitasi peserta untuk menemukan poin-poin belajar salah satu metode komunikasi yang baik, peserta di tuntut untuk mendengarkan cerita dari peserta lain, tetapi juga merespon secara langsung dengan melanjutkan ceritanya.⁶⁵

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa permainan lanjutkan ceritaku adalah permainan yang dilakukan dengan berkelompok, dimana peserta diminta untuk melanjutkan cerita dari pemimpin kelompok yang akan mendapatkan giliran semua anggota kelompok untuk menceritakan tema yang telah di pilih dengan

⁶⁵ Suwarjo dan Eva Emania Eliasa. *55 Permainan (Games)...*, hal. 88

tujuan agar paradigma yang dianggap mustahil dan sulit dilakukan, tapi dengan kemauan dan kreatifitas akan mudah dilakukan. Poin belajar yang diperoleh adalah dengan komunikasi yang baik akan mendapatkan inovasi yang baru dan mengasah daya imajinasi.

5) Berdiri bersama

- a) Pengertian : Permainan yang dilakukan dengan berkelompok, dimana peserta dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian diminta untuk memecahkan masalah bersama.
- b) Tujuan : 1. Melatih berfikir bersama untuk memecahkan masalah bersama
- c) Langkah permainan
- (1) Peserta di bagi menjadi beberapa kelompok
 - (2) Semua kelompok diminta duduk dengan saling membelakangi
 - (3) Semua kelompok diminta berdiri bersama, tetapi tidak boleh meminta bantuan apapun (misalnya tangan) untuk berdiri.
 - (4) Posisi tangan bergandengan membentuk mata rantai yang tidak terputus
- d) Poin belajar (*learning poin*) yang diperoleh :

Rasa kebersamaan adalah awal dari bisa bangkit bersama. Kekompakan kelompok mempermudah proses menuju tindakan yang diinginkan. Rasa kebersamaan salah satunya adalah menyetarakan keinginan sendiri dengan orang lain, jika di samping kanan dan kirinya tidak seimbang kekuatannya, maka harus diatur dan di kondisikan sama agar serempak. Tangan yang menyatu sebagai mata rantai bisa menjadi sumber kekuatan. Tumpuan orang yang ingin berdiri dari posisi duduk biasanya dengan tangan. Dalam keadaan ini, penopangnya dalah kaki. Itu lah sebabnya, apabila kelompok ingin berhasil, harus mengandalkan kekuatan tangan yang sudah terjalin.⁶⁶

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa jenis permainan berdiri bersama merupakan permainan yang dilakukan berkelompok, dimana semua kelompok untuk memecahkan

⁶⁶ Suwarjo dan Eva Emania Eliasa. *55 Permainan (Games)...*, hal. 103-104

masalah secara bersama. Poin belajar yang diperoleh adalah peserta mampu menyelesaikan masalah secara bersama. Apakah kita telah mampu menyelesaikan masalah kita semaksimal mungkin, sehingga kegiatan utama dan kegiatan selingan dapat dikerjakan sebaik-baiknya, dengan melatih berfikir berdiri bersama yang baik maka kita akan mampu meraih kesuksesan.⁶⁷

c. Fungsi *Games* (Permainan)

Salah satu fungsi bermain adalah mengeluarkan energi sebagai pelampiasan tenaga dan katarsis. Sebagaimana Freud menekankan konsep katarsis sebagai hal yang sentral dalam bermain. Katarsis melibatkan pelepasan energi emosional dan psikis yang tertahan. Freud ber-teori bahwa proses fundamental dari perkembangan kepribadian adalah rintangan dan represi dorongan dasar, suatu proses yang memunculkan penambahan ketegangan yang perlu dikeluarkan dalam cara-cara yang dapat diterima secara sosial.

Vygotsky dikenal sebagai tokoh kognitif, menyebutkan bahwa fungsi permainan adalah:

(1) menciptakan *zone of proximal Development* (ZPD) anak yakni wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual dengan kemampuan potensial anak; (2) bermain memfasilitasi separasi (pemisahan) pikiran dari objek dan aksi; (3) bermain mengembangkan penguasaan diri.⁶⁸

Menurut Rusmana dalam literatur konseling anak menjelaskan ada empat fungsi penting permainan dalam konseling, yaitu:

Pertama, bermain merupakan ekspresi natural perasaan anak dan juga sebagai upaya untuk mengekspresikan keinginan dan fantasinya bahkan mengeluarkan masalah dan konflik dalam dirinya. *Kedua*, permainan digunakan sebagai bahasa dalam berkomunikasi

⁶⁷ Suwarjo dan Eva Emania Eliasa. *55 Permainan (Games) dalam...*, hal.37-45

⁶⁸ Suwarjo dan Eva Emania Eliasa. *55 Permainan (Games) dalam...*, hal. 8

dengan konselor. Permainan juga dapat menumbuhkan empati pada kedua belah pihak sehingga memudahkan proses hubungan interpersonal yang fungsional. *Ketiga*, permainan sebagai kendaraan yang akan mempertinggi pemahaman dan memperlancar proses konseling.⁶⁹

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa permainan memiliki fungsi yang baik untuk proses konseling, dimana permainan ini bisa digunakan untuk membantu peserta didik dalam hal mengekspresikan perasaan, keinginan, mengeluarkan masalah dan konflik dalam dirinya, menumbuhkan sikap empati dan toleransi, memperlancar hubungan sosial dan interpersonal seseorang serta mempertinggi pemahaman dalam melakukan proses konseling. Selain itu menurut Katryn Geldard dan David Geldard, dalam Suwarjo dan Eva Emania Elisa menjelaskan bahwa penggunaan media permainan dalam konseling berfungsi untuk:

- 9) Mendapatkan penguasaan diri atas permasalahan yang dihadapi
- 10) Mendapatkan kekuatan dalam dirinya
- 11) Mengekspresikan emosinya
- 12) Membentuk pemecahan masalah dan kemampuan membuat keputusan
- 13) Membangun kemampuan sosial
- 14) Membangun *self concept* dan *self esteem*
- 15) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi
- 16) Menambah wawasan.⁷⁰

Penggunaan teknik permainan (*games*) dalam kegiatan bimbingan kelompok mempunyai banyak fungsi selain lebih dapat memfokuskan kegiatan bimbingan kelompok terhadap tujuan yang ingin dicapai, juga dapat membangun suasana dalam kegiatan bimbingan kelompok lebih bergairah dan tidak cepat membuat

⁶⁹ Suwarjo dan Eva Emania Eliasa. *55 Permainan (Games) dalam...*, hal. 14

⁷⁰ Suwarjo dan Eva Emania Eliasa. *55 Permainan (Games) dalam...*, hal. 15

siswa jenuh mengikutinya. Teknik permainan (*games*) diyakini efektif dan memungkinkan dapat memfasilitasi perkembangan siswa sesuai potensi dan kebutuhannya dalam melakukan komunikasi dengan orang lain. “Salah satu tujuan lazim yang harus dicapai dalam komunikasi adalah bermain.”

Di dalam permainan terdapat nilai-nilai yang berguna bagi anak dalam mengembangkan sikap percaya diri, tanggung jawab, terbuka, kooperatif, menghargai orang lain, kejujuran, dan spontanitas. Kegiatan bermain memberikan pengalaman bagi siswa karena siswa akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Selain itu proses bimbingan yang terjadi di dalam permainan dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman. Nilai-nilai yang diperoleh siswa karena terlibat dalam melakukan permainan (*games*) akan melekat di dalam diri siswa. Hal itulah yang dapat mendukung siswa dalam meningkatkan keterampilan komunikasi.

Pemahaman yang dapat diambil dari pendapat di atas adalah permainan memiliki banyak manfaat dan berfungsi dalam berbagai aspek kehidupan seseorang, misalnya dalam hal penguasaan diri atas permasalahan yang dihadapinya, kekuatan dalam dirinya, bagaimana ia mengekspresikan dirinya dan emosinya, mengambil keputusan, memotivasi dirinya, membangun konsep diri, kemampuan berkomunikasi, dan menambah wawasan. Permainan memiliki fungsi yang banyak dan hal ini merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, salah satunya untuk meningkatkan terhadap komunikasi peserta didik dalam pemecahan masalah dan kemampuan mengambil keputusan.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini berjudul Pengaruh Permainan dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Percaya Diri Siswa Di Kelas VII.3 SMPN 1 Kec. Harau" oleh Roza Ramadani. Penelitian ini dilatar belakangi masih banyaknya peserta didik yang tidak dalam memperkenalkan dirinya ia tidak berani atau tidak percaya diri. percaya diri dalam berkomunikasi, hal ini terlihat dari perilaku siswa yaitu Percaya diri merupakan aspek yang sangat penting bagi seseorang untuk mengembangkan potensi dirinya.

Pengaruh *fun games activities* dalam Bimbingan Kelompok terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII.3 diSMP N 1 sungayang” oleh Zulfa Rahmi. Penelitian yang penulis lakukan dilatar belakangi oleh motivasi belajar siswa yang rendah yang dapat dilihat dari sikap siswa saat belajar. Salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi siswa.

Model layanan Bimbingan kelompok teknik permainan (*games*) untuk meningkatkan keterampilan komunikasi Interpersonal siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah melati 1 sleman Yogyakarta.

Isi penelitian yang dilakukan terkait pengaruh permainan dalam bimbingan kelompok terhadap percaya diri siswa dan motivasi belajar relevan penelitian yang telah dilakukan tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan adalah pengaruh *Permainan (games)* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan komunikasi siswa di SMPN 3 Padang Panjang. Penelitian yang penulis lakukan dilatar belakangi oleh komunikasi siswa yang rendah yang dapat dilihat dari sikap siswa saat belajar. Salah satu alternatif untuk meningkatkan komunikasi siswa adalah dengan melaksanakan permainan (*games*) dalam bimbingan kelompok.

C. Hipotesis

Berdasarkan teoretik paparan di atas, rumusan hipotesis adalah sebagai berikut:

H_a: Terdapat pengaruh permainan (*Games*) dalam BKp terhadap peningkatan komunikasi siswa di SMPN 3 Padang Panjang.

H₀: Permainan (*Games*) dalam BKp tidak berpengaruh terhadap peningkatan komunikasi siswa di SMPN 3 Padang Panjang.

D. Defenisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah-istilah yang terdapat dalam pembahasan ini, maka penulis akan menjelaskan defenisi operasional dari beberapa istilah yang terdapat dalam proposal skripsi ini.

Pengaruh adalah “Daya yang ada timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.”⁷¹ Sementara pengaruh yang penulis maksud adalah efek atau daya yang ditimbulkan oleh permainan (*Games*) dalam bimbingan kelompok terhadap peningkatan komunikasi siswa di SMP N 3 Padang Panjang. Misalnya, kata berantai, *our picture*, perjalanan tiga orang cacat, lanjutkan ceritaku, dan berdiri bersama untuk meningkatkan terhadap komunikasi saling memahami (sikap percaya, pembukaan diri, keinsafan diri, dan penerimaan diri), mengkomunikasikan pikiran dan perasaan sikap hangat dan senang, saling menerima dan memberi dukungan serta saling menolong dan memecahkan konflik.

Layanan dalam Bimbingan kelompok adalah salah satu layanan dalam bimbingan konseling yang dilakukan dan dipimpin oleh pemimpin kelompok (konselor) terhadap beberapa orang anggota kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok dimana di dalamnya membahas topik-

⁷¹ <http://yosiabdiantindaon.blogspot.com/2012/11/pengertian-pengaruh.html>. (12 juli 2016)

topik yang berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta memecahkan masalah yang dibahas dalam bimbingan kelompok, juga membantu mengembangkan potensi yang dan kemampuannya baik dibidang pribadi, sosial, karir, masa depan dan dalam mengambil keputusan serta tindakan yang tepat. Kegiatan bimbingan kelompok yang peneliti maksud adalah suatu kegiatan kelompok yang akan dilakukan oleh anggota kelompok (siswa kelas VIII di SMP N 3 Padang Panjang) yang dipimpin oleh pemimpin kelompok (PK) yang akan peneliti lakukan sendiri dengan memanfaatkan dinamika kelompok melalui beberapa permainan (*Games*) dalam BKp.

Permainan dalam Bahasa Inggris disebut “*Games*” (kata benda), “*to play*” (kata kerja), “*toys*” (kata benda) ini berasal dari “main”. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, kata main berarti “melakukan kegiatan untuk bersenang-senang (dengan alat tertentu atau tidak), berbuat sesuatu, dengan sesuka hati, berbuat asal saja”. Dalam dunia psikologi kegiatan permainan dipandang sebagai suatu kegiatan (atau lebih luas aktivitas) yang mengandung keasyikkan (*fun*) dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas atau tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.⁷² Permainan dalam Bkp yang dilakukan dalam penelitian ini ada beberapa jenis permainan yaitu Kata berantai, Out picture, Perjalanan tiga orang cacat, Lanjutkan ceritaku, Berdiri bersama.

Komunikasi dalam buku Supratiknya menurut Johson ada beberapa keterampilan komunikasi yaitu:

- a. Keterampilan saling memahami mencakup sikap percaya, pembukaan diri, keinsafan diri, dan penerimaan diri
- b. Keterampilan mengkomunikasikan pikiran dan perasaan mencakup sikap hangat dan rasa senang
- c. Keterampilan saling menerima dan memberi dukungan serta saling menolong

⁷² Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar Menggali...*, hal.17-18

d. Keterampilan dalam memecahkan konflik.⁷³

Berdasarkan pendapat di atas bahwa komunikasi ada beberapa keterampilan yang harus dikuasai oleh seorang komunikator. Keterampilan saling memahami, mengkomunikasikan pikiran dan perasaan, saling menerima dan memberi dukungan serta saling menolong, dan keterampilan komunikasi dalam memecahkan konflik. Komunikasi tersebut tidak dijalankan oleh komunikator maka komunikasi belum dapat berjalan dengan efektif.

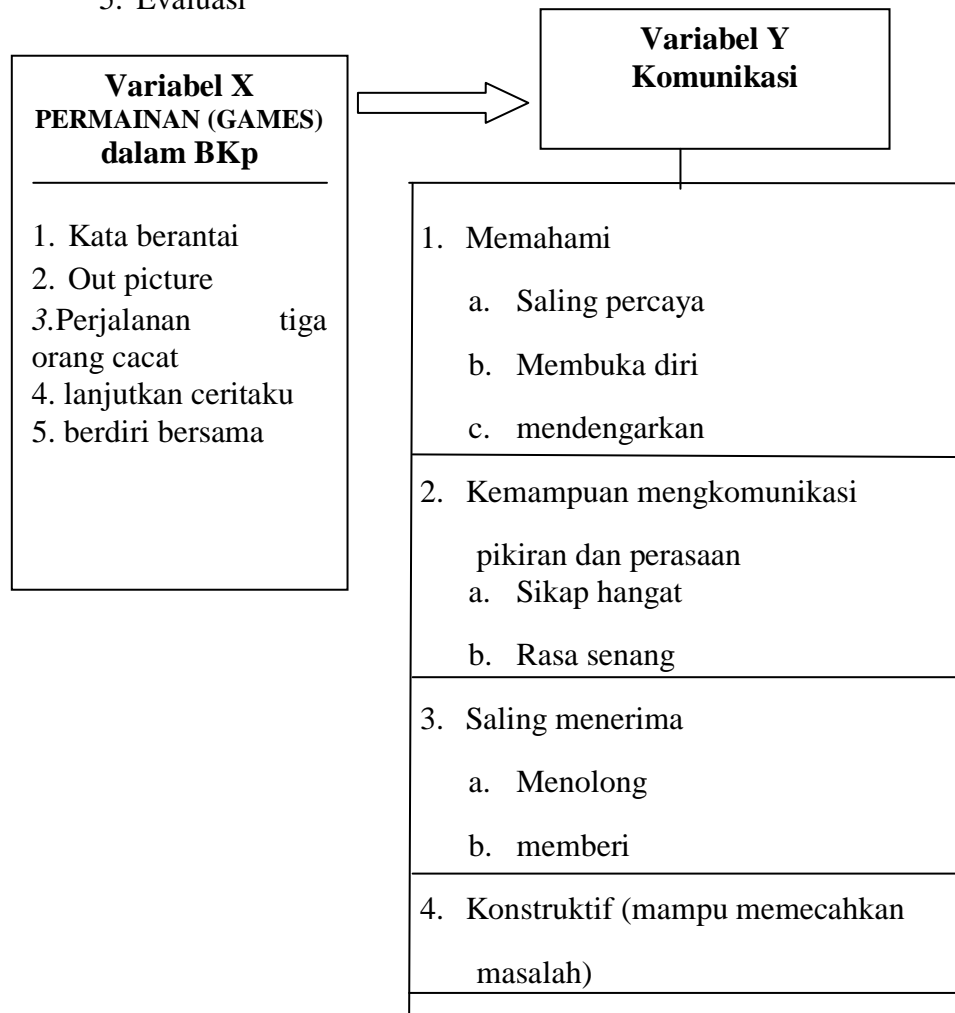
⁷³ Supratiknya, *Komunikasi Antar Pribadi Tinjauan*, (Yogyakarta: Kanisius), hal 10-11

E. Kerangka Berfikir

Adapun kerangka berfikir *permainan (games)* dan komunikasi digambarkan dalam bentuk bagan berikut:

Bimbingan kelompok (BKP) ada 4 tahapan:

1. Tahap pembentukan
2. Tahap peralihan
3. Tahap kegiatan
4. Tahap pengakhiran.
5. Evaluasi



keterangan: X= Permainan dalam BKP

Y= Komunikasi

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, maka dapat dipahami bahwa dengan layanan yang diberikan yaitu layanan Bkp secara rinci kepada peserta didik dapat dihasilkan sebuah komunikasi adanya keterampilan dasar komunikasi agar menjadi efektif. Selanjutnya dengan kerangka berfikir tersebut penulis bermaksud untuk melihat dan mendeskripsikan variable yang berkaitan apakah ada pengaruh permainan (Games) dalam Bkp terhadap peningkatan Komunikasi di SMP N 3 Padang Panjang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang dirumuskan berdasarkan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Pengaruh Permainan (*Games*) dalam BKP terhadap Peningkatan Komunikasi di SMPN 3 Padang Panjang?

B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat Pengaruh Permainan (*Games*) dalam BKP terhadap Peningkatan Komunikasi di SMPN 3 Padang Panjang?

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini memakan waktu selama 1 bulan yaitu 15 November 2016 - 15 Januari 2017 dengan lokasi di SMP N 3 Padang Panjang.

D. Metode dan Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, Desmita menjelaskan “Penelitian eksperimen adalah suatu metode penelitian yang digunakan dalam penelitian untuk menguji hipotesis guna mendapatkan hubungan kausalitas antara variabel-variabel yang tengah dipelajari atau mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya”.⁷⁴

Moh. Kasiram juga mengatakan bahwa penelitian eksperimen adalah “Model penelitian dimana peneliti memanipulasi suatu stimulus atau kondisi, kemudian mengobservasi pengaruh atau akibat dari perubahan stimuli atau kondisi tersebut pada obyek yang dikenai stimuli atau kondisi tersebut”.⁷⁵ Jadi

⁷⁴ Desmita, *Metode Penelitian*, (Batusangkar: STAIN Press, 2006), hal. 7

⁷⁵ Moh. Kasiram, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: UIN Maliki:Press,2010), hal. 211

eksperimen yang dimaksud untuk mengetahui pengaruh X (permainan (games) dalam BKP) terhadap Y (komunikasi). Apakah benar permainan (games) dalam BKP berpengaruh terhadap komunikasi siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami dalam penelitian eksperimen akan dapat lihat sejauh mana variabel bebas (treatment) memberikan pengaruh terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan (games) dalam BKP sedangkan variabel terikatnya adalah komunikasi atau *treatment*. Penelitian eksp peneliti memanipulasi suatu variabel dan mengontrol variabel lain yang relevan daerimenn mengobservasi efek atau pengaruhnya terhadap variabel terikat.

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh manipulasi variabel bebas terhadap variabel terikat dalam penelitian eksperimen, maka dilakukanlah pengamatan. Pengamatan dilakukan pada ciri-ciri tingkah laku subjek yang diteliti. Pengamatan perlu dilakukan untuk melihat apa benar perubahan yang terjadi pada subjek penelitian disebabkan karena perlakuan yang diberikan atau karena faktor lain, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa ciri dalam penelitian eksperimen, yaitu:

- a) Adanya manipulasi yang secara sengaja diberikan oleh peneliti, manipulasi itu disebut juga perlakuan (treatment) atau pemberian situasi.
- b) Adanya pengendalian pengaruh variabel lain yang tidak dikehendaki, tujuannya untuk mengetahui bahwa gejala yang terjadi memang disebabkan oleh faktor manipulasi.
- c) Adanya pengamatan atau pengukuran terhadap variabel terikat sebagai efek adanya variabel bebas atau memonitor akibat atau efek yang ditimbulkan dari suatu manipulasi.

Model eksperimen yang dipakai adalah *quasi eksperimen* (ekspserimen semu). Menurut Moh Kasiram, *quasi eksperimen* yaitu:

Desain eksperimen yang memungkinkan peneliti mengendalikan variabel sebanyak mungkin dari situasi yang ada, namun desain ini tidak mengendalikan variabel secara penuh seperti pada eksperimen sebenarnya, namun peneliti bisa memperhitungkan variabel apa saja yang tidak mungkin dikendalikan.⁷⁶

Peneliti memilih menggunakan *pre eksperimental Design* dengan tipe *One Group pretest-Posttest* artinya hanya kelompok eksperimen yang diukur berdasarkan dari tretmen yang diberikan, pelaksana memberikan pretest terlebih dahulu sebelum diberikan tindakan. Melakukan *Pre-test*, yaitu memberikan instrument skala likert awal berupa pertanyaan atau pernyataan tentang komunikasi siswa, sebelum dilaksanakan permainan (games) dalam BKP. Tujuannya untuk mengetahui kondisi awal, kemampuan komunikasi siswa.

1. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Suatu penelitian tentu diperlukannya suatu objek yang akan dijadikan sebagai sasaran penelitian, yang sering disebut sebagai objek penelitian. Oleh karena itu sebelum penelitian dilaksanakan maka penulis perlu untuk menetapkan terlebih dahulu objek penelitiannya yang disebut dengan istilah populasi dan sampel.

Populasi menurut Sugiyono adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang menjadi kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.⁷⁷ Sedangkan menurut Juliansyah Noor, populasi dapat dibedakan menjadi:

Populasi homogen (keseluruhan individu yang menjadi anggota populasi memiliki sifat yang relatif sama antara yang satu dengan yang lain dan mempunyai ciri tidak terdapat perbedaan hasil tes dari jumlah tes populasi yang berbeda) dan populasi

⁷⁶ Moh Kasiram, *Ibid*, hal. 214

⁷⁷ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan, ...,* hal. 117

heterogen (keseluruhan individu anggota populasi relatif mempunyai sifat-sifat individu dan sifat ini yang membedakan antara individu anggota populasi yang satu dengan yang lain).⁷⁸

Adapun objek yang akan dijadikan populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMPN 3 Padang Panjang, yang berjumlah 200 orang siswa. seluruh populasi memiliki karakteristik yang sama, dan memiliki hak yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Untuk lebih mudah memahami maka peneliti akan menyajikan data siswa kelas VIII SMPN 3 Padang Panjang dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel.1
Data Siswa yang Menjadi Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	VIII.A	25
2	VIII.B	25
3	VIII.C	25
4	VIII.D	25
5	VIII.E	25
6	VIII.F	25
7	VIII.G	25
Jumlah		200 siswa

b. Sampel

Menurut Sukardi sampel adalah “sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data”.⁷⁹ Sedangkan Nanang Martono mendefenisikan sampel sebagai “anggota populasi yang dipilih menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi”.⁸⁰ Dapat dipahami bahwa sampel merupakan anggota populasi

⁷⁸ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 41

⁷⁹ Sukardi, *Metodologi Penelitian,*, hal. 55

⁸⁰ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif (Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), Cet Ke-2, hal. 74

yang dipilih yang diharapkan dapat mewakili populasi dengan menggunakan teknik tertentu. Penelitian ini tidak menggunakan seluruh kelas VIII sebagai sampel karena perlakuan peneliti terhadap siswa kelas VIII yaitu dengan memberikan permainan dalam bimbingan kelompok, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan perlakuan siswa yang komunikasi berkarakteristik yang rendah.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *cluster sampling*. Menurut Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, “*cluster sampling* merupakan teknik yang menghendaki atas kelompok-kelompok yang ada pada populasi”.⁸¹ Penulis dalam hal ini mengambil sampel sebanyak 1 kelas yaitu kelas VIII yang berjumlah 15 orang.

Tabel.2

Data Siswa yang Menjadi Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	VIII	15
Jumlah		15 Orang

2. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini peneliti memakai skala *Likert*. Menurut Desmita skala *Likert* “merupakan suatu skala yang berhubungan dengan pernyataan tentang sikap seseorang terhadap sesuatu, sehingga memungkinkan responden untuk mengekspresikan intensitas perasaannya”⁸². Penyebaran skala *Likert* ini peneliti gunakan untuk mendapatkan informasi yang lengkap mengenai komunikasi siswa yang berjumlah 15 orang. Peneliti memilih skala *Likert* dalam penelitian ini karena peneliti ingin melihat komunikasi siswa. Jawaban dari skala *Likert* ini memiliki alternatif jawaban berupa SL (Selalu), SR (Sering), KD (Kadang-kadang), JR (Jarang), TD (Tidak pernah).

⁸¹ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 117

⁸² Desmita, *Metode Penelitian*, (Batusangkar: STAIN Batusangkar Press, 2006), hal. 113

Tabel.3
Skor Skala *Likert* dengan Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Item Positif	Item Negatif
SL (Selalu)	5	1
SR (Sering)	4	2
KD (Kadang-kadang)	3	3
JR (Jarang)	2	4
TP (Tidak Pernah)	1	5

Tabel.4
Kisi-Kisi Skala
Keterampilan Komunikasi

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Item		Jumlah Item
			+	-	
Keterampilan Komunikasi	1.Memahami	a.Saling percaya	1, 2	3	3
		b.Membuka Diri	4, 5, 6	7, 8	5
		c.Mendengarkan	9, 10, 11	12,13	5
	2.Kemampuan mengkomunikasikan pikiran dan perasaan	a.Sikap Hangat	14,15 17,18	16 19	3 3
b.Rasa Senang		20 22	21 23	2 2	
3.Saling Menerima	a.Menolong				
	b.Memberi				
4.Konstruktif (memecahkan konflik)	a.Mampu memecahkan Konflik		24	25	2
	Jumlah				25

Sumber:Supratiknya, *Komunikasi Antarpribadi Tinjauan*

Psikologis,(Yogyakarta:Kanisisus,1995),hal.10-12

3. Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas instrumen

Suatu instrumen dikatakan valid jika “instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur”.⁸³ Uji validitas instrumen dilakukan baik dalam skala kecil maupun besar. Uji validitas instrumen harus sama seperti pelaksanaan pengambilan data yang sesungguhnya agar kelemahan-kelemahan yang ada pada butir soal dapat diketahui. Menurut Kerlinger dalam Abdul Halim Hanafi,

Validitas suatu instrumen dapat dilihat dari bentuk (konstruk) patokan (kriteria), dan isi. Untuk mendapatkan validitas isi yang baik, penyusunan instrumen perlu memperhatikan hal-hal (1) rumuskan tujuan dengan jelas, (2) arahkan kisi-kisi pada tujuan, (3) mengembangkan ruang lingkup lebih mendetail, (4) memilih tipe item, (5) menyusun item dan instrumen, (6) mereview instrumen, (7) menganalisis hasil uji coba, (8) revisi instrumen.⁸⁴

Instrumen yang valid harus mempunyai validitas internal yang dimaksud dengan validitas internal yaitu “instrumen yang mempunyai validitas internal atau rasional bila kriteria yang ada dalam instrumen secara rasional atau teoritis telah mencerminkan apa yang diukur”.⁸⁵ Ada beberapa macam validitas internal atau rasional, yaitu:

1) Validitas isi

Sumadi Suryabrata menyatakan “Validitas isi ditegakkan pada langkah telaah dan revisi butir pertanyaan/ butir pernyataan, berdasarkan pendapat profesional (*professional judgment*) para

⁸³ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), Cet Ke-7, hal. 121.

⁸⁴ Abdul Halim Hanafi, *Metodologi Penelitian Bahasa, Untuk Penelitian, Tesis, dan Disertasi*, (Jakarta: Diadit Media Press, 2011), hal. 117

⁸⁵ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hal. 121

penelaah”.⁸⁶ Pada penelitian ini, instrumen skala divalidasikan oleh tiga orang ahli yaitu oleh Ibuk Dra. Fadhilah Syafwar, M.Pd., Bapak Dasril, S.Ag, dan bapak Dr. Masril, M.Pd., Kons. Uji validitas skala dalam penelitian ini ada dua tahap, yaitu validitas konstruk dan validatas item.

Berdasarkan kutipan di atas, instrumen dalam penelitian ini dikatakan mempunyai validitas isi apabila item-item instrumen untuk mengukur peningkatan komunikasi siswa benar-benar berkaitan dengan peningkatan komunikasi siswa tersebut. Untuk menguji isi skala memiliki validitas isi atau tidak dapat dilakukan dengan jalan membandingkan isi item dengan komponen-komponen dari komunikasi siswa, dan dilakukan oleh orang yang ahli dalam bidang tersebut.

2) Validitas konstruk

Validitas konstruk mengandung arti bahwa suatu alat ukur dikatakan valid apabila telah cocok dengan konstruksi teoritik dimana tes itu dibuat. Dengan kata lain sebuah tes dikatakan memiliki validitas konstruksi apabila soal-soalnya mengukur setiap aspek berfikir seperti yang diuraikan dalam standar kompetensi, kompetensi dasar, maupun indikator yang terdapat dalam kurikulum.⁸⁷ Pada penelitian ini untuk menghasilkan skor interval maka digunakan formula koefisien korelasi linear *product moment person*. Koefisien korelasi person dapat diperoleh dengan menggunakan bantuan SPSS 22.

⁸⁶ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*,...hal 61

⁸⁷ Sumarna Surapranata, *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006, hal. 53

3) Validitas Item

Dalam penyusunan skala, item yang tidak memperlihatkan kualitas yang baik atau tidak valid harus disingkirkan atau direvisi terlebih dahulu sebelum dapat dijadikan bagian dari skala.

Kualitas item yang tinggi dilihat dari keselarasan antara isi item dengan indikator keprilakuan dan oleh kelayakan sematik kalimat yang digunakan. Salah satu parameter fungsi pengukuran item yang sangat penting adalah statistik yang memperlihatkan kesesuaian antara fungsi item dengan fungsi tes secara keseluruhan yang dikenal dengan istilah konsistensi item total. Dasar kerja yang digunakan dalam analisis item dalam hal ini adalah memilih item-item yang fungsi ukurnya selaras atau sesuai dengan fungsi ukur tes seperti yang dikehendaki oleh penyusunnya.⁸⁸

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami untuk mendapatkan konsistensi item total maka digunakan statistik yang memperlihatkan kesesuaian antara fungsi item dengan fungsi tes secara keseluruhan.

Validitas instrument pada skala penulis dilakukan melalui validator ahli. Setelah melalui proses validitas dengan validator ahli, skala tersebut penulis ujikan kepada 200 orang siswa SMP N 3 Padang Panjang dan kemudian diuji menggunakan SPSS 21. “Tingkat validitas melalui SPSS (r hitung) dibandingkan dengan r tabel, jika r hitung > r tabel maka item tersebut dinyatakan valid”.⁸⁹ Untuk menentukan valid atau tidaknya instrumen yang penulis buat, dapat dilihat pada tabel berikut:

⁸⁸ Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas Edisi IV*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 152.

⁸⁹ Syofian Siregar, *Statistika Deskriptif untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, (Jakarta: Rajawali PERS, 2011), hal. 167

Tabel.5
Hasil Uji Validasi Skala Komunikasi siswa

No	r tabel 1%	r hitung	Keterangan
1	0,306	0,341	Valid
2	0,306	0,310	Valid
3	0,306	0,387	Valid
4	0,306	0,551	Valid
5	0,306	0,600	Valid
6	0,306	0,598	Valid
7	0,306	0,636	Valid
8	0,306	0,342	Valid
9	0,306	0,449	Valid
10	0,306	0,449	Valid
11	0,306	0,431	Valid
12	0,306	0,660	Valid
13	0,306	0,308	Valid
14	0,306	0,388	Valid
15	0,306	0,372	Valid
16	0,306	0,598	Valid
17	0,306	0,425	Valid
18	0,306	0,540	Valid
19	0,306	0,342	Valid
20	0,306	0,549	Valid
21	0,306	0,701	Valid

Berdasarkan tabel hasil validasi di atas, terdapat 21 item yang valid dari 25 skala yang penulis buat.

a. Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas, tahap selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas untuk melihat apakah skala yang digunakan layak dan dapat dipercaya untuk mengukur interaksi sosial. Suharsimi Arikunto mengatakan bahwa “sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut

sudah baik".⁹⁰ Selain itu Saifuddin Azwar menyatakan reliabilitas instrumen adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya.⁹¹

Kemudian uji reliabilitas dilihat dari hasil penyebaran skala kepada 200 orang siswa dan kemudian diujikan melalui SPSS. Berpatokan pada hasil SPSS tersebut maka penulis dapat menentukan valid atau tidaknya dan reliabel atau tidaknya item-item pada skala yang telah penulis buat.

Tabel . 6
Hasil Uji Reliabilitas Skala Komunikasi Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,692	25

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen komunikasi siswa yang penulis buat memiliki nilai Alpha Cronbach's 0,692, jika dibandingkan dengan kategori koefisien reabilitas intrumen sikap yang penulis tulis berada pada kategori reliabilitas tinggi. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen sikap yang penulis buat sangat layak dan dapat dipercaya untuk mengukur komunikasi siswa.

4. Desain Eksperimen

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Eksperimental design* dengan tipe *one group pretest-posttest design*, dalam arti hanya kelompok eksperimen saja yang akan diukur berdasarkan dari *treatment* yang diberikan. Metode *one group pretest-posttest* ini hanya terdapat 1 kelompok eksperimental. Pelaksanaannya dengan cara memberikan *pretest* terlebih

⁹⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, hal. 178

⁹¹ Saifuddin Azwar, *Reabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1992) , hal.4

dahulu sebelum diberi tindakan, sehingga dapat melihat pengaruh tindakan yang diberikan terhadap siswa, setelah itu baru diberikan *posttest* untuk mengukur seberapa besar pengaruh yang muncul setelah diberikan *treatment*. Menggunakan metode *one group pretest-posttest* ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah komunikasi pada siswa kelas VIII di SMPN 3 Padang Panjang dapat ditingkatkan melalui pemberian perlakuan Bimbingan Kelompok. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel.7
Model Design Pre-Eksperimental

<i><u>Pre-Test</u></i>	<i><u>Treatment</u></i>	<i><u>Post-Test</u></i>
<u>Q₁</u>	<u>X</u>	<u>Q₂</u>

QI : Pretest (sebelum di berikan perlakuan)

X : Tindakan / Perlakuan

Q2 : posttest (setelah diberikan perlakuan)

Langkah-langkah yang akan penulis lakukan dalam penelitian eksperimen adalah:

- a. Menetapkan sampel penelitian
- b. Melakukan *pre-test*, yaitu memberikan tes berupa pertanyaan tentang komunikasi siswa sebelum diberikannya permainan dalam Bkp, bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa mengenal dan mengetahui tentang komunikasinya.
- c. Melakukan *treatment* dengan memberikan perlakuan pada subjek penelitian yaitu pemberian permainan (games) dalam bimbingan Kelompok pada kelompok eksperimen. Bimbingan kelompok ini dilakukan 4 kali pertemuan dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - 1) Pertemuan pertama memeberikan permainan rangkaian nama, siapa saya, dan kata berantai
 - 2) Pertemuan kedua memeberikan permainan kebun binatang dan *Our picture*

- 3) Pertemuan ketiga perjalanan orang cacat, dan lanjutkan ceritaku
 - 4) Pertemuan keempat permainan kelipatan tiga dan berdiri bersama.
- d. Memberikan *post-test* kepada subjek setelah diberikan perlakuan, dengan mengulang pelaksanaan tes dengan memberikan model skala liker yang sama dengan tes awal terhadap subjek penelitian, dengan tujuan untuk membandingkan hasil tes pertama dengan tes kedua untuk melihat apakah ada peningkatan skor atau tidak.

E. Analisis Data

Analisis data yang diterapkan adalah analisis inferensial yang mana ingin menaksir atau memprediksi apakah X mempengaruhi atau berkontribusi terhadap Y. Tujuan utama dari analisis data adalah untuk meringkas data dalam bentuk yang mudah dipahami dan mudah ditafsirkan sehingga pengaruh antar masalah penelitian dapat dipelajari dan diuji.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.⁹²

Selanjutnya, cara menghitung frekuensi dan persentase dengan rumus:

$$P = \frac{F \times 100\%}{N}$$

Keterangan: P= Persentase

F= Frekuensi

N= Jumlah Responden”⁹³.

⁹²Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* . . . hal. 335.

⁹³ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 1994), hal.40

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa analisis data merupakan sebuah proses untuk menentukan hasil dari penelitian, dengan melihat dari berbagai aspek dan kategori penilaian sehingga didapatkan hasil yang maksimal. Dengan demikian hasil analisis adalah apakah hipotesis penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya dapat digeneralisasikan atau tidak. Jika hipotesis (H_a) diterima, berarti hasil penelitian dapat digeneralisasikan. Adapun langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut:

1) Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan dan menjabarkan data sampel. Langkah-langkah dalam melakukan analisis deskriptif adalah sebagai berikut:

- a) Mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden,
- b) Mentabulasi data berdasarkan variabel dan jenis responden,
- c) Menyajikan data dari variabel yang diteliti,
- d) Melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan
- e) Melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan

Pengolahan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pengolahan dengan metode statistik. Berkaitan dengan penelitian ini peneliti akan melakukan pengukuran sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah *treatment*. data yang tersimpan berupa *pretest* dan *posttest*. Tujuan dari pengukuran ini adalah untuk melihat perbandingan dua nilai dari instrumen yang diberikan, apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari kedua nilai tersebut. Untuk mempermudah dalam mengolah hasil masing-masing item, maka setiap item

tersebut diberi bobot atau skor terlebih dahulu. Setelah persentase jawaban diperoleh maka didapatkan terhadap peningkatan komunikasi siswa.

Untuk mempermudah dalam mengolah hasil masing-masing item, maka setiap masing-masing item tersebut diberi bobot atau skor terlebih dahulu. Setelah persentase jawaban diperoleh maka didapatkan peningkatan terhadap komunikasi siswa. Nana Sudjana mengatakan “dalam menentukan skor yaitu skor terbesar dikurang skor terkecil”.⁹⁴ Berdasarkan pendapat di atas maka penelitian ini memiliki interval skor 1-5 dengan tingkat klasifikasi peningkatan terhadap komunikasi siswa ; sangat tinggi, tinggi, sedang , rendah dan sangat rendah. Jumlah item skala komunikasi siswa ini sebanyak 20 item, sehingga interval klasifikasi tersebut dapat ditentukan sebagai berikut:

1) Skor maksimum: $25 \times 5 = 125$

Keterangan: skor maksimum didapat dari jumlah seluruh item dikali dengan nilai tertinggi per-item.

2) Skor minimum: $1 \times 25 = 25$

Keterangan: skor minimum didapat dari jumlah seluruh item dikali dengan nilai terendah per-item.

3) Rentang skor ideal: $125 - 25 = 100$

Keterangan: rentang diperoleh dari jumlah skor tertinggi/ skor maksimal dikurang dengan jumlah skor terendah / skor minimal.

4) Banyak klasifikasi adalah 5 tingkatan

Keterangan: klasifikasi kelompok tingkatan terhadap peningkatan komunikasi siswa; sangat tinggi, tinggi, sedang , rendah , dan sangat rendah

Panjang kelas interval: $100 \div 5 = 20$

⁹⁴ Nana Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 1996), hal. 47.

Keterangan: panjang kelas interval diperoleh dari hasil rentang dibagi dengan banyaknya klasifikasi tingkatan terhadap peningkatan komunikasi siswa.

Tabel.8
Klasifikasi Skor Skala Komunikasi Siswa

No	Interval Skor	Klasifikasi Komunikasi Siswa
1	85 – 100	Sangat Tinggi
2	69– 84	Tinggi
3	53 – 68	Sedang
4	37 – 52	Rendah
5	20 – 36	Sangat Rendah

jika jumlah skor yang diperoleh siswa 85-100 maka siswa tersebut dapat dikategorikan sangat tinggi dalam komunikasi, jika jumlah skor yang diperoleh siswa 69-84 maka siswa dapat dikategorikan tinggi, selanjutnya jika diperoleh skor dengan rentang 53-68 maka siswa dikatakan sedang, pada rentang 37-52 dikategorikan rendah dan jika diperoleh dari 20-36 dikategorikan sangat rendah dalam komunikasi.

Adapun teknik analisis data dilakukan dengan cara membandingkan hasil rerata *pretest* dan *posttest* dengan memakai uji-t.

Menurut Anas Sudijono “Uji-t ini digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan dari hipotesis nihil yang menyatakan bahwa diantara dua buah mean sampel yang diambil secara random dari populasi yang sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikan”.⁹⁵

Adapun langkah yang ditempuh sebagai berikut :

- a. Mencari rerata nilai tes awal (O_1)/*pretest*
- b. Mencari rerata nilai tes akhir (O_2)/*posttest*

⁹⁵ Anas Sudijono, *Pengantar* ,...hal. 305-306

c. Menghitung perbedaan rerata dengan uji-t dengan rumus sebagai berikut ini:

Liche dkk, menyatakan “Untuk melihat perbedaan antara *pretest* (o1) dengan *posttest* (o2) dapat digunakan analisis statistik dengan *correlated data t-test/paired sample t-test*”.⁹⁶ Seperti berikut ini:

1. Mencari *D* (*Difference*) variabel X dan variabel Y.
2. Mencari *Mean* dan *Difference*.
3. Menghitung perbedaan rerata dengan uji-t dengan rumus sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

Keterangan:

M_D = Mean of *difference*.

SD_D = Mean *deviasi standart* dari *difference*.

SE_{MD} = Standar error kedua mean of *differnce*.⁹⁷

a. Mencari Mean dari *difference*

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

b. Mencari deviasi standar dari *difference*

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

c. Mencari standar error dari mean *difference*

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

d. $df = N-1$

Harga t hitung dibandingkan dengan harga kritik t pada tabel taraf signifikansi. Apabila t hitung (t_0) besar nilainya dari t tabel (t_t),

⁹⁶ Liche dkk, *Psikologi Eksperimen*, (Jakarta: Indeks Kelompok Gramedia, 2005), hal. 119

⁹⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 305-307

maka hipotesis nihil (h_0) ditolak dan hipotesis alternatif (h_a) diterima, artinya permainan dalam bimbingan kelompok berpengaruh secara signifikan terhadap komunikasi siswa. Tapi, apabila harga t hitung (t_0) kecil dari harga t tabel (t_t) maka hipotesis nihil (h_0) diterima dan hipotesis alternatif (h_a) ditolak, artinya permainan dalam bimbingan kelompok tidak berpengaruh secara signifikan terhadap komunikasi siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Pendahuluan

Pada Bab ini penulis akan menyajikan hasil penelitian yang mengungkap terhadap peningkatan komunikasi siswa. Kemudian, dari hasil penelitian tersebut diketahui tingkat komunikasi siswa yang memiliki komunikasi tinggi dan rendah di SMP N 3 Padang Panjang. Untuk mendapatkan data tentang peningkatan komunikasi siswa SMP N 3 Padang Panjang peneliti menggunakan Skala Likert pada siswa kelas VIII SMP N 3 Padang Panjang yang diambil satu kelas dan berjumlah 15 orang siswa.

Penelitian ini bertujuan mengungkap tentang komunikasi siswa, untuk itu peneliti menyajikan hasil penelitian dengan diawali dengan penghitungan jumlah skor *pretest*. Berdasarkan jumlah skor tersebut peneliti dapat melihat dan menganalisis tingkat komunikasi siswa pada kelas VIII, selanjutnya diberikan tindak lanjut atau *treatment* dan penentuan yang sesuai terhadap peningkatan komunikasi siswa. Adapun data tentang peningkatan terhadap komunikasi siswa tergambar pada tabel berikut:

Tabel.9
Hasil Pengolahan Data *Pretest* Komunikasi Siswa
N=15

No	Kode Siswa	Subjek	Skor	Kategori Komunikasi Siswa
1	001	RO	74	Sedang
2	002	YP	93	Tinggi
3	003	CAP	76	Sedang
4	004	SEW	71	Sedang
5	005	AA	90	Tinggi
6	006	FY	54	Rendah
7	007	MAL	76	Sedang
8	008	RF	62	Rendah
9	009	FRH	70	Sedang
10	010	RAP	58	Rendah
11	011	STC	85	Tinggi
12	012	LM	64	Rendah
13	013	FY	55	Rendah
14	014	FE	54	Rendah
15	015	SE	60	Rendah

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dari 15 orang sampel penelitian, 3 orang berada pada kategori tinggi, 5 orang berada pada kategori sedang dan 7 orang berada pada kategori rendah . Oleh karena itu berdasarkan gambaran di atas dapat dipahami peningkatan terhadap komunikasi siswa masih bisa untuk peningkatan lagi. Berikut tabel klasifikasi peningkatan terhadap komunikasi siswa dirincikan sebagai berikut:

Tabel.10
Klasifikasi Hasil Pengolahan Data Pretest
Peningkatan Komunikasi Siswa
N=15

No	Skor	Kategori Komunikasi Siswa	f	%
1	105-125	Sangat tinggi	-	-
2	85-104	Tinggi	3	20%
3	65-84	Sedang	5	33%
4	45- 64	Rendah	7	47%
5	25-44	Sangat rendah	-	-
Jumlah			15	100

Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa dari 15 siswa terdapat 3 orang (20 %) yang memiliki komunikasi tinggi, yang berkomunikasi siswa sedang 5 orang (33 %), yang berkomunikasi rendah terdapat 7 orang (47%), sedangkan yang berkomunikasi sangat rendah tidak ada ditemukan dalam kelompok eksperimen.

Pelaksanaan *treatment* pada penelitian ini melaluibimbingan kelompok, yaitu dengan memberikan *treatment* sebanyak empat kali sebagaimana yang telah peneliti paparkan di atas. Pelaksanaan *treatment* ini diharapkan dapat tercapainya komunikasi siswa Mengenai permainan (Games), RPL dan absen dapat dilihat pada bagian lampiran.

Setelah *treatment* dilakukan maka langkah selanjutnya adalah melakukan *posttest* untuk melihat pengaruh *treatment* yang diberikan untuk peningkatan Komunikasi siswa yang menjadi kelompok eksperiment. Setelah *posttest* diberikan selanjutnya hasil *posttest* tersebut dianalisis dan dijelaskan pada bagian selanjutnya.

B. Rencana Layanan/ *Treatment*

Setelah melakukan *pretest* dan mendapatkan hasil berdasarkan klasifikasi yang telah direncanakan. selanjutnya peneliti melakukan *treatment* yang telah dirancang. Berdasarkan tujuan penelitian yaitu untuk melihat pengaruh permainan dalam Bkp terhadap peningkatan komunikasi siswa maka peneliti telah menyiapkan beberapa topic bahasan permainan games yang akan diangkat dalam layanan bimbingan kelompok. Topic tersebut berupa permainan sehingga peneliti telah menetapkannya lebih awal, tersebut sebagai berikut:

Tabel.11

Permainan (games) dalam Bimbingan Kelompok

No	Materi Layanan/ Topik Tugas permainan (games) dalam BKP	Tanggal Pelaksanaan
1	Rangkai nama pengenalan, kebun binatang, kunci sukses dalam berkomunikasi dan dilanjutkan kata berantai	21 November 2016
2	Our picture, mengapa karena (konsep dasar komunikasi)	25 November 2016
3	Lanjutkan ceritaku, Perjalanan tiga orang cacat (Anak kembar), kelipatan tiga dot	02 Desember 2016
4	Berdiri bersama dan siapa saya (potensi diri dalam komunikasi)	08 Desember 2016

Adapun bentuk perencanaan layanan akan peneliti laksanakan yaitu

- 1) Pelaksanaan *treatment* pertama ini peneliti langsung yang akan melaksanakan layanan kepada siswa.

- 2) Pada *treatment* ini penulis memberikan topik tugas dengan tema Pentingnya kunci sukses dalam berkomunikasi yang baik.
- 3) Bentuk pelaksanaan layanan yang akan peneliti berikan berupa permainan (games) dalam Bkp didalamnya terdapat dinamika yang dapat menggerakkan setiap siswa dalam diskusi tersebut.
- 4) Permainan dalam bimbingan kelompok diberikan pada satu kelompok yang beranggotakan 15 orang.
- 5) Menyediakan absensi kegiatan

C. Pelaksanaan Layanan/*Treatment*

1. Pelaksanaan *Treatment* 1

Sebagai peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan. Hal tersebut sangat penting, sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil sesuai dengan apa yang diinginkan.

Treatment pertama ini penulis laksanakan pada hari Senin, 21 November 2016 yang dilaksanakan di lokal VIII pada pukul 11.00 - 12.00 WIB. Peneliti melakukan bimbingan kelompok dengan topik kunci sukses dalam berkomunikasi dan memberikan permainan Games kata berantai, rangkai nama pengenalan, kebun binatang, Pelaksanaan *treatment* pada tahap pertama ini juga dilalui dengan beberapa langkah yaitu:

a) Tahap pembentukan

Pada tahap ini, Pada *treatment* pertama ini peneliti melakukan pembentukan kelompok yang bertujuan untuk mengembangkan suasana yang akrab dan menciptakan dinamika kelompok dengan melibatkan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap terarah pada kegiatan kelompok. Kegiatan diawali dengan pembukaan sambil berdoa bersama kepada Allah SWT

agar kegiatan yang akan dilaksanakan diberi kelancaran, Kemudian pemimpin kelompok mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota kelompok yang telah hadir dalam kegiatan bimbingan kelompok.

Suasana pada awal ini masih kaku dan anggota kelompok masih malu-malu mengungkapkan pendapat mereka karena anggota kelompok baru pertama kali melakukan layanan bimbingan kelompok ini, sehingga dinamika atau perputaran kelompoknya lebih sering satu arah dari pemimpin kelompok (PK) ke anggota kelompok (AK) atau dari anggota kelompok (AK) kepada pemimpin kelompok (PK).

Peneliti melakukan penstrukturan dengan menjelaskan tentang pengertian bimbingan kelompok, tujuan, azas, komponen dan bentuk serta cara-cara yang akan ditempuh dalam bimbingan kelompok yang akan dilakukan. Pemimpin kelompok menjelaskan bentuk kegiatan yaitu dengan duduk melingkar agar komunikasi dapat terjalin dengan baik. Selanjutnya pemimpin kelompok melanjutkan dengan permainan uji konsentrasi anggota kelompok “Tepuk Konsentrasi” untuk menghangatkan suasana kelompok dan mengembalikan konsentrasi anggota kelompok serta menjalin keakraban antara anggota kelompok dengan pemimpin kelompok.

b) Tahap peralihan

Pada tahap ini penulis menjelaskan kembali tentang kegiatan kelompok, tanya jawab tentang kesiapan anggota kelompok untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota kelompok secara keseluruhan atau sebahagian belum siap untuk memasuki tahap berikutnya dan mengatasi suasana tersebut.

c) Tahap kegiatan

Pada tahap kegiatan ini penulis mengemukakan topik bahasan yaitu konsep dasar tentang permainan dalam berkomunikasi yaitu permainan kata berantai, rangkai nama pengenalan, kebun binatang, penulis menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam permainan, yaitu. Pusatkan perhatian terhadap permainan yang diberikan, mengutamakan prioritas yang telah ditentukan, mencari solusi bila menemukan kesulitan serta belajarlah secara berkesinambungan. Maka permainan dalam komunikasi dengan mudah diraih.

Selanjutnya melakukan permainan tentang komunikasi serta melakukan permainan kata berantai. Pertama penulis membagi peserta menjadi dua kelompok. Masing-masing kelompok diberi sebuah pernyataan kalimat yang berisikan kata- kata yang sudah dirangkai, kemudian peserta diminta untuk memberikan kepada anggota kelompok dengan kata-kata yang diberikan oleh fasilitator atau pemimpin kelompok kemudian diberikan kepada anggota kelompok secara berurutan sampai yang di belakang memberikan jawaban yang diberikan anggota kelompok dan melaporkan hasil kepada pemimpin kelompok.

Setelah permainan (Games) kata berantai, dilanjutkan rangkaian nama, silahkan menepuk tangan dengan lagu tepuk konsentrasi dan disebutkan nama kelompok secara berurutan. Selanjutnya permainan kebun binatang, penulis sebagai pemimpin kelompok bercerita mengenai berbagai binatang, sebelumnya peserta diberi nama binatang seperti (kucing, kelinci, harimau, buaya, kancil, kura-kura, dan nama binatang lainnya. Kemudian penulis bercerita mengenai kebun binatang, lalu di tengah cerita

menyebutkan nama binatang kemudian berdiri dan berpindah duduk dari kursi awal, dan seterusnya.

Sementara itu penulis mengamati jalannya permainan. Melihat kesigapan, dan tanggungjawab anggota kelompok, adakah anggota kelompok yang memprioritaskan apa yang telah dipilihnya, serta melihat apakah anggota kelompok saling memahami dan dan bisa saling mendukung, adakah anggota kelompok mencari solusi ketika mereka saling berkomunikasi dengan anggota kelompok dalam suatu masalah. Sehingga anggota kelompok terpacu untuk bisa menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Hal ini tentunya akan membuat anggota kelompok lebih terdorong untuk melakukan usaha agar mereka mampu untuk mencapai suatu titik kesuksesan.

d) Tahap pengakhiran

Pada tahap ini yang penulis lakukan adalah menjelaskan bahwa kegiatan ini akan diakhiri, anggota kelompok mengemukakan kesan dan menilai kemajuan yang dicapai masing-masing tentang materi yang telah disampaikan dan permainan yang telah dilakukan. Selanjutnya peserta diminta mengisi penilaian di akhir treatment yang di berikan, peserta mengumpulkan kemeja penulis, dan kegiatan diakhiri dengan ucapan terimakasih dan berdoa dan keluar dengan salam terlebih dahulu.

2) Evaluasi

Penulis melakukan pengamatan kepada siswa mengenai komunikasi siswa ketika melakukan permainan. Berdasarkan permainan yang telah dilakukan komunikasi siswa yang ditimbulkan semakin meningkat dan semakin semangat dengan permainan yang dibahas yaitu kata berantai, rangkai nama

pengenalan, kebun binatang dalam berkomunikasi, serta siswa melakukan permainan dengan baik.

2. Pelaksanaan *treatment* 2

Treatment kedua ini penulis laksanakan pada hari Jumat, 25 November 2016 yang dilaksanakan di lokal VIII pada pukul 10.00 – 12.15 WIB. Peneliti melakukan bimbingan kelompok dengan permainan *Our picture* menggambarkan keadaan siswa sehingga komunikasi siswa menjadi lebih baik. Pelaksanaan *treatment* pada tahap kedua ini juga dilalui dengan beberapa langkah yaitu:

a) Tahap pembentukan

Pada tahap ini, yang penulis lakukan yaitu menerima secara terbuka dan mengucapkan salam serta ucapan terimakasih kepada peserta bimbingan telah dapat dan mau mengikuti bimbingan kelompok pada pagi hari ini. Selanjutnya berdoa, kemudian menjelaskan apa itu bimbingan kelompok, tujuan bimbingan kelompok, menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok, menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok, dan perkenalan.

b) Tahap peralihan

Pada tahap ini penulis menjelaskan kembali tentang kegiatan kelompok, tanya jawab tentang kesiapan anggota kelompok untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota kelompok secara keseluruhan atau sebahagian belum siap untuk memasuki tahap berikutnya dan mengatasi suasana tersebut.

c) Tahap kegiatan

Pada tahap kegiatan ini penulis mengemukakan bahasan tentang permainan *our picture*, menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam belajar, yaitu untuk melatih komunikasi berjalan efektif untuk berhasil dalam belajar tujuan untuk

mengembangkan ide-ide serta membangun kerja sama dalam kelompok agar tercapai tujuan bersama. Selanjutnya tanya jawab tentang komunikasi siswa untuk mengeluarkan ide sehingga tercipta suatu karya yang bagus, indah, dan berseni sehingga mampu mengembangkan potensi dirinya semaksimal mungkin.. Apakah permainan yang telah diberikan mampu diterapkan. Pertama penulis membagikan kertas kosong yang tidak ada berisikan apa-apa, sebelum permainan dimulai, penulis menjelaskan bahwa waktu permainan ini hanya 5 menit sehingga peserta diharapkan bermain tidak boleh berbicara, peserta menggambarkan 1x goresan saja sampai peserta terakhir sehingga nantinya menghasilkan gambar karya yang bagus. Sementara itu penulis mengamati jalannya permainan. Melihat apakah ada diantara anggota kelompok yang mampu konsentrasi dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan, sehingga tidak terburu-buru dalam mengambil keputusan walaupun dalam keadaan waktu yang sangat singkat, serta mengerjakan mana yang lebih utama dan penting untuk dikerjakan, ketelitian sangat diperlukan. Setelah 5 menit, penulis mengumpulkan kertas yang berisikan karya, di sini dapat ketahu mana peserta mampu bekerja sama menciptakan gambar yang baik dan berkonsentrasi dalam belajar.

Selanjutnya permainan mengapa karena ditulis di kertas salah seorang mengapa dan karena, kemudian anggota kelompok menuliskan apa-apa yang dipikirkan lalu nantinya di bicarakan sesuai dengan kata-kata yang di tulis tadinya.

d) Tahap pengakhiran

Pada tahap ini yang penulis lakukan adalah menjelaskan bahwa kegiatan ini akan diakhiri, anggota kelompok

mengemukakan kesan dan menilai kemajuan yang dicapai masing-masing tentang materi yang telah disampaikan dan permainan yang telah dilakukan. Selanjutnya peserta diminta mengisi lembar *laiseg* yang telah disediakan. setelah *laiseg* diisi, peserta mengumpulkan kemeja penulis, dan kegiatan diakhiri dengan ucapan terimakasih dan berdoa dan keluar dengan salam terlebih dahulu.

2) Evaluasi

Penulis melakukan pengamatan kepada siswa mengenai komunikasi siswa ketika melakukan permainan. Berdasarkan permainan yang telah dilakukan siswa yang ditimbulkan semakin meningkat, siswa lebih konsentrasi dan bekerja sama untuk mengembangkan ide-ide dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dalam mengerjakan sesuatu, dan siswa melakukan permainan dengan baik.

3. Pelaksanaan *Treatment 3*

Treatment ketiga penulis laksanakan pada hari Senin, 02 Desember 2016 yang dilaksanakan di lokal VIII pada pukul 09.00 - 10.30 WIB, dengan jumlah peserta sebanyak 15 orang siswa, penulis bertindak sebagai pemimpin kelompok, sebelumnya pemimpin kelompok menyediakan materi dan fasilitas yang digunakan bimbingan kelompok dan menyediakan fasilitas yang digunakan dalam permainan lanjutkan ceritaku dengan permainan komunikasi yang baik, tempat penyelenggara permainan, dan absen siswa. Permainan dilakukan pada tahap awal bimbingan kelompok yaitu pada tahap pembentukan dalam bimbingan kelompok

Langkah-langkah dalam melakukan *permainan (Games)* dalam bimbingan kelompok yaitu:

a) Tahap pembentukan

Pada tahap ini, yang penulis lakukan yaitu menerima secara terbuka dan mengucapkan salam serta ucapan terimakasih kepada peserta bimbingan telah dapat dan mau mengikuti bimbingan kelompok. Selanjutnya berdoa, kemudian menjelaskan apa itu bimbingan kelompok, tujuan bimbingan kelompok, menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok, menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok, dan perkenalan.

b) Tahap peralihan

Pada tahap ini penulis menjelaskan kembali tentang kegiatan kelompok, tanya jawab tentang kesiapan anggota kelompok untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota kelompok secara keseluruhan atau sebahagian belum siap untuk memasuki tahap berikutnya dan mengatasi suasana tersebut. Pada tahap ini ada beberapa siswa yang belum siap namun sebahagian besar sudah siap. Bagi siswa yang belum siappemimpin kelompok menanyakan apa yang belum dipahami serta mengulang sampai peserta siap untuk melaksanakan bimbingan kelompok.

c) Tahap kegiatan

Pada tahap kegiatan ini penulis mengemukakan bahasan tentang konsep dasar komunikasi yang baik dan permainan lanjutan ceritaku, menjelaskan cara komunikasi dalam belajar dan tips-tips meningkatkan komunikasi belajar, tanya jawab tentang materi dan melakukan permainan lanjutan ceritaku untuk menguatkan materi yang dibahas. Adapun langkah-langkah dalam melakukan permainan lanjutan ceritaku sebagai berikut:

(7) Fasilitator meminta peserta berdiri melingkar.

(8) Fasilitator memulai sebuah cerita dengan tema bebas, di tengah–tengah cerita, fasilitator menghentikan ceritanya, dan menunjukkan salah satu dari peserta secara acak melanjutkan ceritanya.

(9) Peserta secara acak melanjutkan cerita dari peserta lain, permainan terus berlanjut sampai semua peserta mendapatkan giliran bercerita, peserta diminta berekspresi dan berintonasi dalam bercerita.

d) Tahap pengakhiran

Pada tahap ini yang penulis lakukan adalah menjelaskan bahwa kegiatan ini akan diakhiri, anggota kelompok mengemukakan kesan dan menilai kemajuan yang dicapai masing-masing tentang permainan yang telah dilakukan. Selanjutnya peserta diminta mengisi lembar *laiseg* yang telah disediakan. setelah *laiseg* diisi, peserta mengumpulkan kemeja penulis, dan kegiatan diakhiri dengan ucapan terimakasih dan berdoa dan keluar dengan salam terlebih dahulu.

e) Evaluasi

Penulis melakukan pengamatan kepada siswa mengenai komunikasi siswa ketika melakukan permainan. Berdasarkan permainan yang telah dilakukan diketahui ada perbedaan komunikasi siswa yang ditimbulkan, hal ini terlihat dari semangat yang ditimbulkan dalam permainan dengan baik.

4. Pelaksanaan *treatment 4*

Treatment keempat ini penulis laksanakan pada hari Kamis, 08 Desember 2016 yang dilaksanakan di lokal VIII pada pukul 10.00 - 11.30 WIB, dengan jumlah peserta sebanyak 15 orang siswa, penulis bertindak sebagai pemimpin kelompok, sebelumnya pemimpin

kelompok menyediakan materi dan fasilitas yang digunakan permainan *berdiri bersama, siapa saya*. Peneliti melakukan bimbingan kelompok dengan topik potensi diri dan *berdiri bersama dan siapa saya*. Pelaksanaan *treatment* pada tahap keempat ini juga dilalui dengan beberapa langkah diantaranya yaitu:

a) Tahap pembentukan

Pada tahap ini, yang penulis lakukan yaitu menerima secara terbuka dan mengucapkan salam serta ucapan terimakasih kepada peserta bimbingan telah dapat dan mau mengikuti bimbingan kelompok pada pagi hari ini. Selanjutnya berdoa, kemudian menjelaskan apa itu bimbingan kelompok, tujuan bimbingan kelompok, menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok, menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok, dan perkenalan.

b) Tahap peralihan

Pada tahap ini penulis menjelaskan kembali tentang kegiatan kelompok, tanya jawab tentang kesiapan anggota kelompok untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota kelompok secara keseluruhan atau sebahagian belum siap untuk memasuki tahap berikutnya dan mengatasi suasana tersebut.

c) Tahap kegiatan

Pada tahap kegiatan ini penulis mengemukakan topik tentang potensi diri, menjelaskan potensi diri, cara mengembangkan potensi diri dalam berkomunikasi, dan siswa mengetahui manfaat potensi diri. Memberikan permainan berdiri bersama dan siapa saya untuk menguatkan materi yang dibahas. Adapun prosedur dalam melakukan permainan berdiri bersama dan siapa saya sebagai berikut:

Langkah permainan:

- (4) Peserta di bagi beberapa kelompok
- (5) Semua kelompok di minta duduk dengan saling membelakangi di minta berdiri bersama tidak boleh meminta bantuan apapun untuk berdiri
- (6) Posisi tangan bergandengan membentuk mata rantai yang terputus.
- (7) Kemudian siapa saja menebak salah satu anggota kelompok menyebutkan ciri-ciri dari peran anggota kelompok.

d) Tahap pengakhiran

Pada tahap ini yang penulis lakukan adalah menjelaskan bahwa kegiatan ini akan diakhiri, anggota kelompok mengemukakan kesan dan menilai kemajuan yang dicapai masing-masing tentang materi yang telah disampaikan dan permainan yang telah dilakukan. Selanjutnya peserta diminta mengisi lembar penilaian yang telah disediakan. Setelah diisi, peserta mengumpulkan kemeja penulis, dan kegiatan diakhiri dengan ucapan terimakasih dan berdoa dan keluar dengan salam terlebih dahulu.

2) Evaluasi

Penulis melakukan pengamatan kepada siswa mengenai komunikasi siswa ketika melakukan permainan. Berdasarkan permainan yang telah dilakukan terlihat komunikasi siswa yang timbul, hal ini terlihat dari semangat yang ditimbulkan dalam permainan untuk mengembangkan potensi dan mengeluarkan ide-ide yang ada pada diri masing-masing peserta kelompok.

Permainan (*Games*) yang diberikan pada Bimbingan Kelompok ini berdasarkan dari hasil *pretest* siswa yaitu masalah dalam Komunikasi siswa serta sesuai dengan indikator Komunikasi dalam penelitian ini. Tujuan dari

Bimbingan Kelompok yang dilakukan pada penelitian ini adalah untuk tercapainya Komunikasi siswa dengan cara siswa mampu memahami permainan (Games) yang diberikan pada pelaksanaan Bimbingan kelompok.

D. Hasil Penelitian

Setelah melakukan treatment sebanyak empat kali dengan rentang waktu yang berimbang, selanjutnya peneliti melakukan *posttest* untuk melihat pengaruh dari *treatment* yang diberikan. *Posttest* peneliti lakukan pada tanggal 08 November 2016 setelah berakhirnya kegiatan layanan bimbingan kelompok. Berikut hasil *posttest* yang peneliti dapatkan;

Tabel.12
Data Komunikasi Siswa *Pretest* dan *Posttest*

No	Kode Siswa	Jumlah Skor		Selisih Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Klasifikasi Komunikasi siswa (<i>Posttest</i>)
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
1	RO	74	99	25	Tinggi
2	YP	93	105	12	Sangat Tinggi
3	CAP	76	93	17	Tinggi
4	SEW	71	92	21	Tinggi
5	AA	90	105	13	Sangat Tinggi
6	FY	54	83	29	Sedang
7	MAL	76	93	17	Tinggi
8	RF	62	87	25	Tinggi
9	FRH	70	90	20	Tinggi
10	RAP	58	84	26	Sedang
11	STC	85	103	5	Tinggi
12	LM	64	90	26	Tinggi
13	FY	55	101	46	Tinggi
14	FE	54	87	33	Tinggi
15	SE	60	80	20	Sedang

Berdasarkan tabel di atas, terlihat secara jelas bahwa setelah mengikuti *treatment* layanan bimbingan kelompok yang telah peneliti lakukan didapatkan

hasil posttest pada sampel yaitunya 2 orang berada pada kategori sangat tinggi, 10 orang berada pada kategori tinggi dan 3 orang berada pada kategori sedang. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel Komunikasi siswa sebagai berikut;

Tabel.13
Klasifikasi Skor Komunikasi Siswa (*Posttest*)
N=15

No	Interval Skor	Klasifikasi	f	%
1	105 – 125	Sangat Tinggi	2	13 %
2	85 – 104	Tinggi	10	67%
3	65 – 84	Sedang	3	20%
4	45- 64	Rendah	-	-
5	25- 44	Sangat Rendah	-	-
Jumlah			15	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa pada kelompok eksperimen yang telah peneliti berikan *treatment* sebanyak empat kali maka didapatkan perubahan pada hasil data komunikasi siswa. *Posttest* dilakukan dengan frekuensi sebanyak 15 orang. Diketahui 2 orang (13%) berada pada kategori sangat Tinggi, 10 orang (67%) berada pada kategori Tinggi dan 3 orang (20%) berada pada kategori rendah. Dari penjabaran tersebut diketahui bahwa telah terdapat perubahan hasil perkembangan komunikasi siswa.

1. Analisis Data

Setelah hasil *treatment* didapatkan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisa data hasil treatment tersebut dengan cara melakukan uji statistik (uji-t) untuk melihat signifikan atau tidaknya pengaruh layanan bimbingan kelompok dalam mengembangkan komunikasi siswa. data perbandingan hasil klasifikasi komunikasi siswa pada saat *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan, yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel.14
Perbandingan Data Komunikasi Siswa Sesuai Hasil
Pretest dan Posttest

No	Kode Siswa	TOTAL SKOR				Selisih	Ket
		Pretest	Kategori	Posttest	Kategori		
1	RO	74	Sedang	99	Tinggi	25	Naik 25
2	YP	93	Tinggi	105	Sangat Tinggi	12	Naik 12
3	CAP	76	Sedang	93	Tinggi	17	Naik 17
4	SEW	71	Sedang	92	Tinggi	21	Naik 21
5	AA	90	Tinggi	105	Sangat Tinggi	13	Naik 13
6	FY	54	Rendah	83	Sedang	29	Naik 29
7	MAL	76	Sedang	93	Tinggi	17	Naik 17
8	RF	62	Rendah	87	Tinggi	25	Naik 25
9	FRH	70	Sedang	90	Tinggi	20	Naik 20
10	RAP	58	Rendah	84	Sedang	26	Naik 26
11	STC	85	Tinggi	103	Tinggi	5	Naik 5
12	LM	64	Rendah	90	Tinggi	26	Naik 26
13	FY	55	Rendah	101	Tinggi	46	Naik 46
14	FE	54	Rendah	87	Tinggi	33	Naik 33
15	SE	60	Rendah	80	Sedang	20	Naik 20
Jumlah		1039		1392		335	
Rata-rata		69,26		92,8			

Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa, adanya peningkatan dari skor pretest dan posttest. Dari tabel terlihat skor awal/ pretest dengan total jumlah 1039 dengan rata-rata 69,26. Setelah melakukan treatment, diperoleh hasil posttest yang terlihat bahwa total skor dari kelompok eksperimen yaitu 1392 dengan rata-rata 92,8. Selain itu terdapat peningkatan skor dengan selisih skor 335. Berikut klasifikasi skor perkembangan komunikasi siswa;

Tabel. 15
Klasifikasi Skor Peningkatan Komunikasi Siswa pada
Pretest dan *Posttest*
N=15

No	Interval Skor	Klasifikasi Mutu	Pretest		Posttest	
			f	%	F	%
1	105 - 125	Sangat Tinggi	-	-	2	13 %
2	85 – 104	Tinggi	3	20%	10	67%
3	65 – 84	Sedang	5	33%	3	20%
4	45- 64	Rendah	7	47%	-	-
5	25- 44	Sangat Rendah	-	-	-	-
Jumlah			15	100%	15	100%

Berdasarkan tabel 16 di atas dapat diketahui bahwa ada perbedaan jumlah frekuensi komunikasi siswa antara *pretest* dengan *posttes*. Pada saat *pretest* ada 7 orang pada kategori rendah, 5 orang kategori sedang dan 3 orang pada kategori tinggi. Setelah diberikan permainan dalam bimbingan kelompok dan dilakukan *posttest*, ada perubahan kategori komunikasi siswa 2 orang pada kategori sangat tinggi, 10 orang pada kategori tinggi, dan 3 orang pada kategori sedang.

2. Analisis Statistik

Setelah *treatment* dilakukan dan diketahui hasil *posttest* secara keseluruhan dari kelompok eksperimen, selanjutnya untuk melihat signifikan atau tidaknya pengaruh layanan bimbingan kelompok terhadap peningkatan komunikasi siswa, maka dilakukan dengan analisis statistik uji beda/ uji-t (*t-test*). Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data dengan model sampel kecil ini adalah:

a. Menyiapkan tabel perhitungan

Table.16
Analisis Data dengan Statistik Uji t

NO	Y ₁ (pretes)	Y ₂ (postes)	D= (Y ₂ -Y ₁)	D ² =(Y ₂ -Y ₁) ²
1	74	99	25	625
2	93	105	12	144
3	76	93	17	289
4	71	92	21	441
5	90	105	15	225
6	54	83	29	841
7	76	93	17	289
8	62	87	25	625
9	70	90	20	400
10	58	84	26	676
11	85	103	18	324
12	64	90	26	676
13	55	101	46	2116
14	54	87	33	1089
15	60	80	20	400
∑	1039	1392	350	9160
Rata-rata	69,26	92,8	23,3	610,6

a. Mencari *Mean of Difference*

$$M_D = \frac{\sum D^2}{N} = \frac{350}{15} = 23,3$$

b. Mencari *deviasi standard* dari *difference*

$$\begin{aligned} SD_D &= \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2} \\ &= \sqrt{\frac{9160}{15} - \left(\frac{350}{15}\right)^2} \\ &= \sqrt{610,6 - 542,89} \end{aligned}$$

$$= \sqrt{67,71}$$

$$= 8,22$$

- c. Mencari *Standard Error* dari *Mean of Difference*

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-2}} = \frac{8,22}{\sqrt{14}} = \frac{8,22}{\sqrt{14}} = \frac{8,22}{3,74} = 2,19$$

- d. Mencari t_0 dengan menggunakan rumus

$$T_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}} = \frac{23,3}{2,19} = 10,63$$

- e. $df = N-1$

$$= 15-1$$

$$= 14$$

Berdasarkan hasil analisis data statistik diatas maka dapat diketahui bahwa harga “t”hitung sebanyak 10,63 dengan df atau db 14. Maka apabila kita lihat tabel nilai t, taraf 1% diperoleh harga t_{tabel} sebesar 2, 95 dan harga t_{hitung} sebesar 10,63 ($10,63 > 2,95$). Dengan demikian dapat diartikan bahwa permainan (games) dalam bimbingan kelompok berpengaruh secara signifikan terhadap komunikasi siswa di SMPN 3 Padang Panjang.

E. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji statistic dan analisis data yang telah peneliti lakukan tentang pengaruh permainan (games) dalam bimbingan kelompok terhadap peningkatan komunikasi siswa, menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan dalam bimbingan kelompok terhadap peningkatan komunikasi siswa di SMPN 3 Padang Panjang. Berdasarkan hasil *pretest* yang diperoleh pada kelompok eksperimen yang berjumlah 15 orang, terdapat 3 orang (20 %) berada pada kategori baik, 5orang (33%) berada pada kategori cukup dan 7 (47%) orang berada pada kategori kurang.Total skor pada pretest yaitu 1039 dengan rata-rata 69,26.

Selanjutnya peneliti melakukan *treatment* dengan menggunakan permainan dalam bimbingan kelompok. Pada pelaksanaan layanan tersebut, peneliti memberikan permainan kepada kelompok eksperimen. Penentuan permainan berdasarkan pendapat Menurut Johson ada beberapa komunikasi di dalam permainan yaitu:

- e. Keterampilan saling memahami mencakup sikap percaya, pembukaan diri, keinsafan diri, dan penerimaan diri
- f. Keterampilan mengkomunikasikan pikiran dan perasaan mencakup sikap hangat dan rasa senang
- g. Keterampilan saling menerima dan memberi dukungan serta saling menolong
- h. Keterampilan dalam memecahkan konflik.⁹⁸

Berdasarkan pendapat di atas peneliti mengambil 4 topik bahasan. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa dari empat aspek keterampilan komunikasi yang ditingkatkan menggunakan permainan dalam bimbingan kelompok teknik permainan (*games*), ada tiga aspek yang berhasil ditingkatkan yaitu kemampuan saling memahami, kemampuan mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara tepat, serta kemampuan memecahkan konflik yang mungkin muncul dalam komunikasi. *Treatment* dilakukan sebanyak 4 kali dengan permainan telah ditentukan yaitu; kata berantai, out picture, perjalanan tiga orang cacat, lanjutkan ceritaku, dan berdiri bersama.

Sesuai dengan tujuan layanan bimbingan kelompok menurut Prayitno yaitu:

⁹⁸ Supratiknya, *Komunikasi Antar Pribadi Tinjauan*, (Yogyakarta: Kanisius), hal 10-11

BKP bermaksud membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual, hangat, dan menjadi perhatian peserta. Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkannya tingkah laku yang lebih efektif. Dalam hal ini kemampuan berkomunikasi verbal maupun non verbal ditingkatkan⁹⁹.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa layanan bimbingan kelompok dapat mendorong pengembangan sikap. Artinya melalui permainan dalam bimbingan kelompok dapat mengembangkan sikap positif seseorang terhadap sesuatu. Sebagaimana permainan dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan komunikasi siswa terhadap sikap siswa.

Setelah pelaksanaan *treatment*, peneliti melakukan *posttest* kepada kelompok eksperimen dengan tujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh dari *treatment* yang telah diberikan. Hasil tersebut meningkat dari *pretest* sebelumnya yaitu terdapat perbandingan yang meningkat antara *pretest* dengan *posttest*. Hal itu terlihat dari perbandingan total skor yang diperoleh, pada *pretest* diperoleh total skor 1039 sedangkan total skor *posttest* 1392. Untuk lebih akurat peneliti melakukan uji statistik, dari hasil tersebut diperoleh bahwa terdapat perbandingan antara t_o dengan t_t dengan patokan, jika t_o lebih besar atau sama dengan t_t ($t_o \geq t_t$) maka h_o ditolak, sebaliknya h_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut maka hipotesis alternatif diterima yaitu layanan bimbingan kelompok berpengaruh terhadap pengembangan komunikasi siswa. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat ahli, Dewa Ketut Sukardi mengatakan, dalam layanan bimbingan kelompok bisa diberikan beberapa materi layanan diantaranya “Pengenalannya sikap dan kebiasaan, bakat, minat dan cita-cita serta penyalurannya.

⁹⁹ Prayitno, *Seri Layanan...*, hal.3

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah dilakukan tentang Pengaruh permainan (*Games*) dalam bimbingan kelompok terhadap peningkatan komunikasi siswa di SMP N 3 Padang Panjang dapat disimpulkan bahwa:

1. Sebelum diberikan *treatment* komunikasi siswa hasil menunjukkan 12 orang siswa yang memiliki komunikasi yang rendah dari hasil *pretest*, berarti terkategori komunikasi siswa rendah. Sedangkan setelah diberikan *treatment* komunikasi siswa tinggi hasil *posttest* terdapat 15 orang siswa yang memiliki komunikasi yang tinggi dari 25 orang siswa.
2. Hasil perhitungan statistik menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan (*Games*) dalam bimbingan kelompok terhadap peningkatan komunikasi siswa di SMP N 3 Padang Panjang pada taraf signifikansi 1 %, artinya semakin baik dan tepat dalam memberikan layanan permainan (*Games*) melalui layanan bimbingan kelompok semakin tinggi komunikasi siswa dalam belajar.
3. Hasil uji efektifitas yang dinamakan *n-gain* dengan klasifikasi pengaruh permainan (*Games*) dalam bimbingan kelompok terhadap peningkatan komunikasi siswa di SMP N 3 Padang Panjang terkategori sedang (efektif).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti ingin memberi saran kepada:

1. Guru bimbingan dan konseling di SMP N 3 Padang Panjang supaya dapat menyelenggarakan layanan bimbingan kelompok disertai dengan permainan (*Games*) yang bervariasi secara berkesinambungan dengan melibatkan siswa asuh secara pro-aktif dalam mengikuti kegiatan tersebut.

2. Guru mata pelajaran dapat mempraktekkan permainan (*Games*) dalam proses belajar mengajar untuk menghilangkan kejenuhan, dan meningkatkan komunikasi siswa dalam proses belajar mengajar.
3. Diharapkan setiap siswa agar senantiasa bersikap aktif dan semangat dalam mengikuti setiap kegiatan layanan konseling sebagai wadah untuk mengembangkan potensi diri sehingga bisa mencapai kehidupan efektif sehari-hari dan dapat menanggulangi setiap masalah yang mengganggu.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Anna Craft. (2004), *Me-Refresh Imajinasi dan Kreativitas Anak*, Depok: Cerdas Pustaka
- Ahmadi,C.A. (2004), *Metode Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara
- Anas Sudijono. (1994),*Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Buchari Alma. (2005), *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan peneliti Pemula*, Bandung: Alfabeta
- Bruce joyce, dkk. (2009), *Models of Teaching :Model-model Pengajaran Edisi Delapan Terjemahan Achmad Fawaid & Ateilla Mirza*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Cholid Narbuko dan Abu Achmadi. (2007), *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara
- Dandan Riskomar. (2004), *Pedoman Praktis Pelaksanaan Outdoor dan Fun Games Activities*, Jakarta: PT. Mandar Utama Tiga Books Division
- Dani Wardani. (2009), *Bermain Sambil Belajar Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar Dari Suatu Permainan*, Bandung: Edukasia
- Depdiknas. (2003), Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas, Bandung: Citra Umbara
- Desmita. (2006), *Metode Penelitian*, Batusangkar: STAIN Press
- Diana Mutiah. (2010), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media Group
- Dimiyati dan Mujiono. (2006), *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamaluddin Ancok. (2011), *Outbond Management Training*, Yogyakarta: Tim UII Press
- Emzir. (2011), *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: Rajawali Pres























- Hellen. (2002), *Bimbingan dan Konseling dalam Islam*, Jakarta: Ciputat Pers
- Hisyam Zaini. (2007), Bermawiy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: CTSD Institute Agama Islam negeri Sunan Kalijaga
- Hizbul Wathan. (2010), *Buku Panduan Untuk Fasilitator Permainan, (Guide Book for Games Facilitator)*, Jakarta: Kwartir Pusat
- Haryanto, *Pengertian Permainan*, tersedia <http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/#comments>. (18 Juli, 2016)
- <http://yosiabdiantindaon.blogspot.com/2012/11/pengertian-pengaruh.html>. (12 Juli 2016)
- Juliansyah Noor. (2011), *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, Jakarta: Kencana
- Liche dkk. (2005), *Psikologi Eksperimen*, Jakarta: Indeks Kelompok Gramedia
- Makmum,A.S.(2005), *Psikologi Kependidikan*, Bandung: PT Rosdakarya
- Moh. Kasiram. (2008), *Metode Penelitian*, Yogyakarta: UIN Malang
- Muhammad Irsan, *40 Latihan dan Training Games Islami Belajar Islam Jadi Lebih Menyenangkan*, Jakarta: Elemen-T
- Muhibbin Syah. (2004), *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, cet.3
- Nurihsan,A.J.(2006), *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*, Bandung: PT. Refika Aditama
- Nanang Martono. (2011), *Metode Penelitian Kuantitatif (Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder)*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, Cet Ke-2
- Nana Sudjana. (1996), *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito
- Observasi di SMPN 3 Padang Panjang kelas VIII tanggal 15 Juli 2016
- Prawira,A.P.(2014), *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Prayitno. (1995), *Bimbingan dan Konseling Kelompok, (Dasar dan Profil)*, Jakarta: PT. Ghalia Indonesia

- . (2004), *Seri Layanan Konseling L1-L9*, Padang: UNP Press
- Prawira, P.A. (2014), *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Purwanto, M.N. (1990), *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Sugiyono. (2007), *Metode Penelitian pendidikan pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sukardi,D.K. (2008), *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sofyan Suri. (2000), *Komunikasi AntarPribadi*, Padang:Universitas Negeri Padang
- Sujarwo dan Eva Emania Eliasa. (2011), *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*, Yogyakarta: Paramitra Publishing
- Syofian Siregar. (2011), *Statistik Deskriptif untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, Jakarta: Rajawali Pers
- Supratiknya. (1995), *Komunikasi AntarPribadi Tinjauan Psikologis*, Yogyakarta: Kanisius
- Suharsimi Arikunto. (2007), *Manajemen Penelitian*, Jakarta : PT.RINEKA CIPTA
- Sukardi. (2007), *Metodologi Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sumadi Suryabrata. (2011), *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Rosada
- Syofian Siregar. (2011), *Statistika Deskriptif untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, Jakarta: Rajawali PERS,
- Saifuddin Azwar. (1992), *Reabilitas dan Validitas*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Tatiek Romlah. (1989), *Teori dan Praktek Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*, Jakarta: Dekdikbut
- Uno,B.H. (2008), *Teori Motivasi dan Pengukuranya*, Jakarta: Bumi Aksara
- Wikipedia, *Pengertian Permainan*, tersedia <http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan> (12 Juli 2016)

Windarto, N.S. (2011), *Pengembangan Materi Bimbingan dan Konseling Berbasis Multimedia*, Yogyakarta: Paramitra Publishi

Tgl: 25 NOV 2016

ABSEN SISWA KELAS VIII

No.	NAMA	Tanda Tangan
1.	AGUNG KURNIAWAN	
2.	Dimas ALFA Efendi	
3.	Piyan Rahmat Widayana	
4.	Rani Permata Sari	
5.	DYANUSA RAHMADANI	
6.	Jenny Iestary	
7.	Vivi Rahmadani	
8.	Dinda Ratu Adiba Ad Kofari	
9.	Ramadani Fitri	
10.	Hadita Oktavia	
11.	MUHAMMAD Fadli	
12.	Rizqi Ananda Purra	
13.	M. Ilham Bintang	
14.	Fauzan Abdillah	
13.	M. Ilham bintang	
14.	Fauzan abdillah	
15.	Jawatul Wundri	
16.	Fanny Wiranata	
17.	Muhamad IRFAN	
18.	ALVEN VALEXSTA	
19.	Sepni Yulias =	
20.	MUTIARA ANORIANI	

Suf.











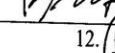




Absen kelas VIII

15 - 05 - 2016.

No.	Nama	T. Tangan
1	ARIF GUSTIANDI.	Arif
2	GUSIA RESTI AKULI	Gusia
3.	ANNISA RAHMAH	Annisa
4.	KHAYSA NUR AZIMA	Khaysa
5.	Vinna maharani	Vinna
6.		
7.	Rayno Oktaviany	Rayno
8.	Marchellino Kh.r.	Marchellino
9.	Reza Mayero	Reza
10.	Asrah patul sanda	Asrah
11.	Reza Rahmadani	Reza
12.	Zahra Nurul Fadila	Zahra
13.	Abdellah Hilda	Abdellah
14.	Hidayatul Fitra.	Hidayatul
15.	WINDY PRATAMA YUSRI	Windy
16	Novri waldi	Novri
17.	Mela Sari	Mela
18	ROFFI SAPUTRA	Roffi

**DAFTAR HADIR SISWA YANG MENGIKUTI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK
SMPN 3 PADANG PANJANG**

Hari/ Tanggal : 21 Nov 2016
Kelas : VIII
Waktu : WIB

No.	NAMA	Tanda Tangan	Ket
1.	Agung Kurniawan	1. 	
2.	Dimas alfa efendi	2. 	
3.	Rujan Rahmat sidana	3. 	
4.	Dyanza Rahmadani	4. 	
5.	Jenny lestary	5. 	
6.	Vivi Rahmadani	6. 	
7.	Dinda Rahmadza ad Rafai	7. 	
8.	Ramadani Fitri	8. 	
9.	Nadila Octavia	9. 	
10.	M. Fadly	10. 	
11.	M. Ilham bintang	11. 	
12.	Fauzan abdillah	12. 	
13.	Alven valersta	13. 	
14.	Muhammad Irfan	14. 	
15.	Sepni yulia.s	15. 	

Padang Panjang, 2016

Mengetahui,
Guru BK

Rachmiwati, S.Pd


NIP. 19800111 2006 04 2 006

Mahasiswa



Dilla Gusti Emelda

NIM: 12 108 051

<p>Saran-saran khusus/pendapat validator</p> <ol style="list-style-type: none">1. Gidurkanah... kalimat.....2. Gunaan hosa liata yay kemas dengan tinguat kelembung responde3. Tidak usah terlah banyak pakeh etc <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Batusangkar, November 2016</p> <p>Validator,</p>  <p>(Dr. Masril, M.Pd., Kons.) NIP.19620610 199303 1 002</p>
---	--

**DAFTAR HADIR SISWA YANG MENGIKUTI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK
SMPN 3 PADANG PANJANG**

Hari/ Tanggal : 08 Des 2016

Kelas : VIII

Waktu : WIB

No.	NAMA	Tanda Tangan	Ket
1.	RO	1. ✓	
2.	YP	2. ✓	
3.	CAP	3. ✓	
4.	SEW	4. ✓	
5.	AA	5. ✓	
6.	FY	6. ✓	
7.	MAL	7. ✓	
8.	RF	8. ✓	
9.	FRH	9. ✓	
10.	RAP	10. ✓	
11.	STC	11. ✓	
12.	LM	12. ✓	
13.	FY	13. ✓	
14.	FE	14. ✓	
15.	SE	15. ✓	

Padang Panjang, 2016

Mengetahui,
Guru BK

Rachmiwati, S.Pd

NIP. 19800111 2006 04 2 006

Mahasiswa



Dilla Gusti Emelda

NIM: 12 108 051



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Jl. Sudirman No.137 Kuburejo Lima Kaum Batusangkar 27213, Telp. (0752) 71150, Ext 135, Fax. (0752) 71879
Website :www.iainbatusangkar.ac.id e-mail: data.p3m@gmail.com

14 November 2016

Nomor : B- 089 /ln.27/L.I/TL.00/ 11/2016
 Sifat : Biasa
 Lampiran : 1 Rangkap
 Perihal : **Mohon Penerbitan Surat Izin Penelitian**

Yth. Walikota Padang Panjang
 Up. Kepala Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu Kota Padang
 Panjang
 Padang Panjang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
 Dengan hormat,

Bersama ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini:


Nama/NIM : Dilla Gusti Emelda / 12108051
 Tempat/Tanggal Lahir : Pagaruyung, 22 Agustus 1994
 Kartu Identitas : 1472026208940003
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Bimbingan dan Konseling
 Alamat : Jl. Simp. Bukit Datuk RT.009/- Kelurahan Bumi Ayu Kecamatan
 Dumai Timur Kota Dumai

akan melakukan pengumpulan data untuk proses penulisan laporan hasil penelitiannya sebagai berikut:

Judul Penelitian : **Pengaruh Permainan (GAMES) dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Komunikasi Siswa di SMPN 3 Padang Panjang**
 Lokasi : SMPN 3 Padang Panjang
 Waktu : 15 November 2016 s.d 15 Januari 2017
 Dosen Pembimbing I : Dra. Fadhilah Syafwar, M.Pd.
 Dosen Pembimbing II : Dasril, S.Ag., M.Pd.

untuk itu, diharapkan kiranya Bapak/Ibu berkenan menerbitkan surat izin penelitian dalam rangka pelaksanaan penelitian mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan, atas bantuannya diucapkan terimakasih.

Ketua,

 Yusrizal Efendi, S.Ag., M.Ag
 NIP. 197308191998031001

Tembusan:

1. Rektor IAIN Batusangkar (Sebagai Laporan)
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar.



PEMERINTAH KOTA PADANG PANJANG
KANTOR PELAYANAN PERIZINAN TERPADU

Jl. Sultan Syahrir No 150 Kelurahan Silaing Bawah Kota Padang Panjang
 Telp. ☎ (0752) 485395 Fax. ☎ (0752) 485395

IZIN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 070 / 314 / NP.KPPT - PP/ XI - 2016

Setelah mempelajari Surat Ketua Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat IAIN Batusangkar Nomor : B-089/In.27/L.I/TL.00/11/2016 tanggal 14 November 2016 perihal Mohor Penerbitan Surat Izin Penelitian dengan ini kami menyatakan tidak keberatan atas maksud melaksanakan Penelitian/Permintaan Data di Kota Padang Panjang yang dilakukan oleh :

Nama : **DILLA GUSTI EMELDA**
 Tempat / Tanggal Lahir : Pagaruyung / 22 Agustus 1994
 Alamat : Jl. Simp. Bukit Datuk RT IX Bumi Ayu Kota Dumai
 No. Kartu Identitas : 1472026208940003 (KTP)
 No. Telepon /Hp : 082389531325
 Pekerjaan : Mahasiswi
 Judul Penelitian : Pengaruh Permainan (Games) Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Komunikasi Siswa di SMPN3 Padang Panjang
 Lokasi Penelitian : SMP Negeri 3 Padang Panjang
 Lama Penelitian : 17 November 2016 s/d 17 Januari 2017


Dalam rangka mengadakan penelitian, peneliti diwajibkan/diharuskan memenuhi ketentuan sebagai berikut :

1. Peneliti harus melaporkan diri kepada pihak yang berwenang di tempat penelitian.
2. Penelitian dilakukan sesuai dengan ketentuan yang berlaku ditempat penelitian.
3. Peneliti diwajibkan menyampaikan laporan hasil penelitian kepada Walikota Padang Panjang melalui Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu Kota Padang Panjang.
4. Peneliti dilarang melakukan penelitian di luar hal-hal yang telah ditetapkan oleh pihak yang berwenang di tempat penelitian.
5. Apabila penelitian yang dilakukan tidak sesuai dengan ketentuan tersebut di atas, maka izin penelitian ini dicabut kembali.

Demikianlah izin melaksanakan penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang Panjang, 17 November 2016

An. **WALIKOTA PADANG PANJANG**
KEPALA KANTOR PELAYANAN PERIZINAN TERPADU
KOTA PADANG PANJANG


Dra. TUTI ABDUL RAJAB.MM
 N.P. 19670715 199803 2 001

Tembusan Izin Melaksanakan Penelitian ini disampaikan kepada Yth:

1. Kepala BPBD Kesbangpol Kota Padang Panjang;
2. Kepala Dinas Pendidikan Kota Padang Panjang;
3. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IAIN Batusangkar;
4. Kepala SMP Negeri 3 Padang Panjang.



PEMERINTAH KOTA PADANG PANJANG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHARAGA
SMP NEGERI 3 PADANG PANJANG

Jalan. A.Yani No.93 Kel.Ekor Lubuk

Telp. (0752) 82055 Padang Panjang Kode Pos 27125

SURAT KETERANGAN

Nomor : 800/80/SMPN.3/PP/II-2017

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 3 Padang Panjang :

Nama : **ALPHABETA NAZAR,S.Pd**
NIP : 19690429 199703 2 004
Pangkat/Gol : Pembina / IV.a
Jabatan : Kepala Sekolah

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **DILLA GUSTI EMELDA**
NIM : 12108051
Program Studi : Bimbingan Konseling
Jenjang Pendidikan : S1 IAIN Batu Sangkar

Yang bersangkutan sudah melakukan Penelitian di SMP Negeri 3 Padang Panjang dari tanggal 15 November 2016 s/d 15 Januari 2017 tentang "Pengaruh Permainan (Games) dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Komunikasi Siswa di SMPN 3 Padang Panjang."

Demikianlah surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, terima kasih.

Padang Panjang, 8 Februari 2017



ALPHABETA NAZAR,S.Pd
NIP. 19690429 199703 2 004