

Original Article

Group Play Therapy tidak efektif dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa

Muchammad Achsanul Hakim^{1*}), Ayong Lianawati², Sutijono³

¹²³Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

*) Tambak Selatan RT 14 RW 04 Tambak Kemerakan, Sidoarjo, 61262, Indonesia; E-mail: muchammadachsanulh30@gmail.com

Article History:

Received: 04/07/2020;

Revised: 10/07/2020;

Accepted: 17/07/2020;

Published: 30/09/2020.

How to cite:

Hakim, M.A., Lianawati, A., & Sutijono. (2020). *Group Play Therapy tidak efektif dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(2), pp. 197–204. DOI: 10.26539/terapeutik.42305



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2020, Hakim, M.A., Lianawati, A., & Sutijono (s).

Abstrak: Komunikasi Interpersonal merupakan kemampuan yang perlu dimiliki oleh seseorang dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari serta membangun hubungan sosial bagi perkembangan seseorang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan signifikansi keefektifan permainan dalam meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal pada siswa kelas XI MIPA 4 di SMA Wachid Hasyim 2 Taman. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan *One Group Pretest-Posttest design*. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa ada peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal dari lima siswa, satu siswa mendapat nilai tetap, dan dua siswa mengalami penurunan nilai setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Hasil perhitungan *Pretest* dan *Posttest* menunjukkan bahwa adanya nilai yang bervariasi dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal. Nilai sebelum diberi layanan bimbingan kelompok adalah 73,88 dengan standar deviasi 1,553. Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok menjadi 82,25 dengan standar deviasinya 10,820. Dari hasil uji *wilcoxon* dengan *asympt sig-2 tailed* sebesar 0.091 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Kata Kunci: Komunikasi Interpersonal, Bimbingan Kelompok, Permainan

Abstract: Interpersonal communication is a skill that a person needs to have in meeting his daily needs and building social relationships for one's development. The purpose of this study was to determine the significance of the effectiveness of the game in improving Interpersonal Communication Skills in class XI MIPA 4 students at SMA Wachid Hasyim 2 Taman. This type of research is a quantitative study using the One Group Pretest-Posttest design. Based on the results of the study, it was concluded that there was an increase in interpersonal communication skills of five students, one student got a fixed score, and two students experienced a decrease in value after being given group guidance services with game techniques. The results of the pretest and posttest calculations show that there are varying values in improving interpersonal communication skills. The score before being given group guidance services was 73.88 with a standard deviation of 1.553. After being given group guidance services, it became 82.25 with a standard deviation of 10.820. From the Wilcoxon test results with *asympt sig-2 tailed* of 0.091 then H_0 is accepted and H_a is rejected.

Keywords: Interpersonal Communication, Guidance Group, Games

Pendahuluan

Komunikasi Interpersonal merupakan kemampuan yang perlu dimiliki oleh seseorang dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari serta membangun hubungan sosial bagi perkembangan seseorang. Menurut Elkind (dalam Santrock, 2003) mengemukakan bahwa masalah utama dalam perkembangan sosial bagi remaja ditentukan oleh faktor Komunikasi dalam perkembangan serta mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan sosialnya. Pada tahap Remaja, seseorang sudah mampu berinteraksi terhadap sesamanya dan mampu untuk melakukan diskusi dalam mencari solusi, kebutuhan untuk berorganisasi, serta mereka mahir dalam menyampaikan suatu gagasan yang menarik dan interaktif, dalam membangun hubungan sosial dan berorganisasi, seringkali dalam suatu komunikasi terdapat kesalahpahaman dalam menyampaikan pesan yang diungkapkan maupun dari penerima tersebut tidak

memahami apa yang dimaksudkan oleh orang lain. Faktor itulah yang menyebabkan dan muncul permasalahan yang lebih serius seperti pelecehan ataupun bullying apabila tidak segera ditangani, Saat ini Komunikasi interpersonal merupakan sebuah urgensi pada tahap remaja jika tidak mampu dalam melakukan komunikasi yang efektif. Dalam melakukan komunikasi, terkadang dalam gagasan, perintah ataupun guruan dapat menimbulkan konflik akibat adanya kesalahpahaman serta gangguan dalam melakukan komunikasi (Miskomunikasi), hal tersebut sangatlah merugikan pada korban .

Hasil dari studi lapangan yang telah dilakukan peneliti pada SMA Wachid Hasyim 2 Taman melalui kegiatan layana klasikal di sekolah, komunikasi interpersonal sangatlah penting dalam menentukan kemampuan siswa untuk menelaah dan menangkap pesan yang telah disampaikan namun siswa tersebut belum mampu menyampaikan maksud yang disampaikan. Kesalahan-kesalahan tersebut juga diakibatkan oleh penyampai pesan tidak dapat memilih konteks komunikasi atau kalimat yang dapat dipahami oleh penerima pesan dalam menjalin komunikasi dengan teman pada akhirnya terjadi kesalahpahaman dan berujung pada pertengkaran yang disebabkan adanya kesalahan persepsi dari masing-masing siswa.

Permasalahan yang sering dialami adalah siswa-siswi mengalami kesulitan dalam menyampaikan pesan yang akan disampaikan sehingga terjadilah kesalahan komunikasi (miskomunikasi) yang berakibat pada pertengkaran antar siswa. Kesalahan dalam berkomunikasi akan berdampak pada adanya stereotype yang buruk sebelum menyampaikan maksud tersebut serta hlangnya keterbukaan dan anggapan positif siswa dalam menyampaikan suatu pesan. Disamping itu akan berdampak pada kesenjangan pada hubungan antarpersonal dan berpotensi mengarah pada konflik yang lebih panjang lagi. Dari permasalahan yang sudah dijelaskan, permasalahan tersebut dapat dicegah melalui pelaksanaan Bimbingan kelompok yang berguna dalam mengembangkan keterampilan siswa dan mampu dalam terciptanya hubungan yang akrab antar siswa.

Menurut (Suranto,2011) Komunikasi interpersonal merupakan proses penerimaan dan pengiriman pesan dimana komunikator dan komunikan saling menyampaikan informasi, komponen-komponen komunikasi dari penyampai pesan, Penyampaian informasi atau kode, Pesan, Saluran (Media), Penerima, Penafsiran informasi, Respon, Gangguan (Noise), Konteks Komunikasi. Terdapat lima komponen terciptanya komunikasi interpersonal yang efektif yaitu Sikap terbuka merupakan sikap dapat memperoleh masukan orang lain, serta mau menyampaikan informasi kepada orang lain, Empati yang merupakan sikap yang dapat memahami dan merasakan apa yang dialami seseorang, Dukungan merupakan sikap komitmen dan mendukung seseorang dalam berteman, sikap positif yang merupakan sikap yang menunjukkan perasaan dan pikiran positif baik dari perilaku maupun sikap terhadap orang lain, dan kesetaraan yang merupakan pengakuan atau saling menghormati seseorang ataupun teman.

Komunikasi Interpersonal sangatlah penting bagi kehidupan seseorang serta memegang peranan penting dalam hidup manusia sehari-hari dimana tidak hanya sebagai pertukaran informasi saja melainkan kegiatan seseorang maupun kelompok dalam memberikan ide atau gagasan, memberikan bukti maupun data berdasarkan pengalaman langsung. Menurut (Ngalimun,2018), Komunikasi Interpersonal juga sebagai sarana maupun media dalam bergaul terhadap teman-temannya dalam kehidupan sehari-hari (Lianawati,2018). Dari beberapa pendapat. yang telah dijelaskan dapat“ disimpulkan” bahwa Komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran informasi antara beberapa orang atau kelompok kecil baik dengan tatap muka maupun dengan penggunaan media baik dengan lisan maupun non lisan sehingga mendapatkan umpan balik secara langsung.

Menurut (Prayitno & Amti,2009), Bimbingan Kelompok dipergunakan untuk penyusunan dan perencanaan dalam mengembangkan keterampilan serta melaksanakan hasil dari kegiatan yang sudah dilakukan, atau dalam mengembangkan keterampilan lainnya yang sesuai dengan topik kegiatan bimbingan kelompok yang diberikan kepada siswa/Konseli.

Menurut (Romlah,2006:2) bimbingan kelompok merupakan layanan atau bantuan yang dilaksanakan secara kelompok dan ditujukan pada siswa dalam pembentukan dinamika kelompok. Serta bertujuan untuk mencegah adanya problematik siswa serta sebagai sarana pengembangan potensi siswa. Terdapat empat tahap dalam pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu Tahap Pembentukan dalam

kelompok, Tahap peralihan, Tahap Kegiatan atau tahap inti, dan tahap Evaluasi atau pengakhiran (Hartinah,2009).

Menurut (Rici,2019) Tujuan dari Teknik permainan dalam bimbingan kelompok yaitu sebagai proses belajar dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa dalam mengalami pengalaman-pengalaman hubungan interpersonal, mengembangkan keterampilan dalam mengambil keputusan, memperbaiki hubungan antar siswa serta melampiaskan ketegangan-ketegangan yang terjadi sehingga siswa dapat berkembang secara psikis, fisik maupun emosi. Bermain juga berfungsi sebagai sesuatu hal yang menyenangkan dalam menyehatkan mental, fisik, kehidupan sosial maupun emosional siswa (Upton,2012:132)

Menurut (Restyowati & Naqiyah,2010) Permainan Kerjasama merupakan suatu permainan yang bermanfaat untuk mengasah keterampilan interaksi sosial, memperbaiki hubungan, serta menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan. Menurut Prasetyono (dalam Dono, 2016) tujuan dari permainan tersebut adalah untuk memperoleh pengalaman serta menjalin hubungan siswa serta memahami sifat dan perilaku dalam dirinya dengan baik dalam tercapainya tugas perkembangan baik fisik, emosi, intelektual dan sosial siswa. Siswa juga mampu memahami bakat maupun dapat terampil dalam bersosial, keterampilan itu terdapat pada pengalaman yang dilakukan, Permainan juga bermanfaat sebagai perbaikan dalam hubungan antar siswa karena dalam melakukan permainan dapat tercipta suasana yang akrab dan santai (Respati,2015).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Immanuel oki dono pada tahun 2016 di SMPN 2 Menganti Dimana sampel penelitian ini menggunakan siswa VII-G SMPN 2 Menganti Gresik sebanyak 8 siswa. Penelitian tersebut menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design dengan teknik strategi pengambilan sampelnya menggunakan sampel purposive. Penelitian tersebut difokuskan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa dengan teknik permainan dalam layanan Bimbingan Kelompok. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah menggunakan teknik permainan dalam bimbingan kelompok serta fokus penelitian ini juga untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal pada siswa (Dono,2016).

Hal yang sama juga dilakukan pada astuti pada tahun ajaran 2017/2018 di kelas IX-D di MTs Al-Asror sebanyak 9 siswa, Penelitian ini juga menggunakan desain One group pretest posttest design dengan pengambilan teknik purposif. Penelitian tersebut difokuskan pada peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa dengan menggunakan teknik permainan berbasis media kartu, persamaan penelitian ini pada penelitian selanjutnya adalah menggunakan permainan dalam bimbingan kelompok, perbedaan penelitian ini terletak pada media yang digunakan (Astuti,2017).

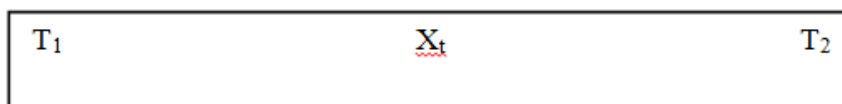
Dari beberapa definisi diatas, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa di kelas XI MIPA 4 SMA Wachid Hasyim 2 Taman.

Manfaat dalam penelitian tersebut adalah untuk mengetahui manfaat permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa serta sebagai metode terbaru dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, dari hasil pemaparan teori yang telah dijelaskan maka peneliti merumuskan masalah yaitu seberapa efektifkah permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal pada siswa kelas XI MIPA 4 SMA Wachid Hasyim 2 Taman.

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian pre-eksperimen One Group Pretest-Posttest Design (Suryabrata, 2014). Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa kelas XI MIPA di SMA Wachid Hasyim 2 Taman dengan populasi penelitian sebanyak 55 responden dan Sampel penelitian sebanyak 8 responden di kelas XI MIPA 4. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik pengambilan sampel purposive, di mana pengambilan data tersebut berdasarkan pertimbangan tertentu atau berdasarkan kriteria yang sesuai

dengan permasalahan yang dikaji (Sugiyono, 2013). Berikut adalah ilustrasi desain penelitian sebagai berikut.



Keterangan:

T1: Pre-Test untuk mengukur kemampuan komunikasi interpersonal siswa

Xt : Treatment untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa menggunakan permainan

T2: Post- Test untuk mengukur kemampuan komunikasi interpersonal siswa pasca diberi treatment menggunakan strategi permainan.

Prosedur penelitian:

Langkah awal pada pelaksanaan penelitian ini adalah dengan menyusun instrumen penelitian terlebih dahulu, instrumen pada penelitian ini menggunakan likert scale yang sudah dikembangkan oleh peneliti dengan empat pilihan yaitu ss (sangat setuju), s (setuju), ts (tidak setuju) dan sts (sangat tidak setuju). Penelitian disusun berdasarkan kisi-kisi variabel mengenai komunikasi interpersonal yang sudah dibuat. Setelah membuat kuesioner yang sudah dikembangkan berdasarkan kisi-kisi, kuesioner disebarluaskan kepada 55 Responden. Analisis validasi menggunakan rumus product moment. Dari 64 item yang valid berjumlah 25 item yang sudah merepresentasikan kelima aspek yang sesuai dengan aspek komunikasi interpersonal yaitu Sikap terbuka, Empati, Dukungan, Kepositifan, dan Kesetaraan.

Setelah instrumen disebarluaskan selanjutnya pada penelitian ini adalah penentuan dan penganalisisan kelompok berdasarkan uji valid yang representatif lalu kelompok akan diberikan kuesioner pre-test untuk mengukur kemampuan komunikasi interpersonal, setelah diberikan kuesioner, dilakukan pengkategorian yang terdiri dari tiga yaitu baik, cukup dan kurang. Siswa yang mendapatkan skor kemampuan komunikasi yang kurang berdasarkan hasil tes akan diberikan treatment sebanyak lima kali pertemuan. Setelah pelaksanaan treatment sudah dilakukan secara keseluruhan dalam pertemuan, Sampel data diukur kembali guna mendapatkan data posttest. Kegiatan selanjutnya akan dianalisis hasil dari pengukuran dan memberikan kesimpulan terhadap data yang sudah diambil.

Setelah diberikan Kuesioner Pretest, setelah kuesioner pretest disebarluaskan, langkah selanjutnya yaitu menganalisis hasil kuesioner yang sudah disebarluaskan serta menentukan siswa yang dijadikan fokus pada penelitian yang sesuai dengan hasil kuesioner. Langkah selanjutnya dalam pengumpulan dan pengambilan data ini ialah dengan melakukan treatment sebanyak lima kali pertemuan, terdapat lima macam permainan dalam pelaksanaan pertemuan treatment. Permainan-permainan yang disusun peneliti dalam pelaksanaan kegiatan yaitu rantai nama pada pertemuan pertama, 4 wow pada pertemuan kedua, Lawan kata pada pertemuan ketiga, Menggambar bersama pada pertemuan keempat, dan Sendok bola estafet pada pertemuan kelima.

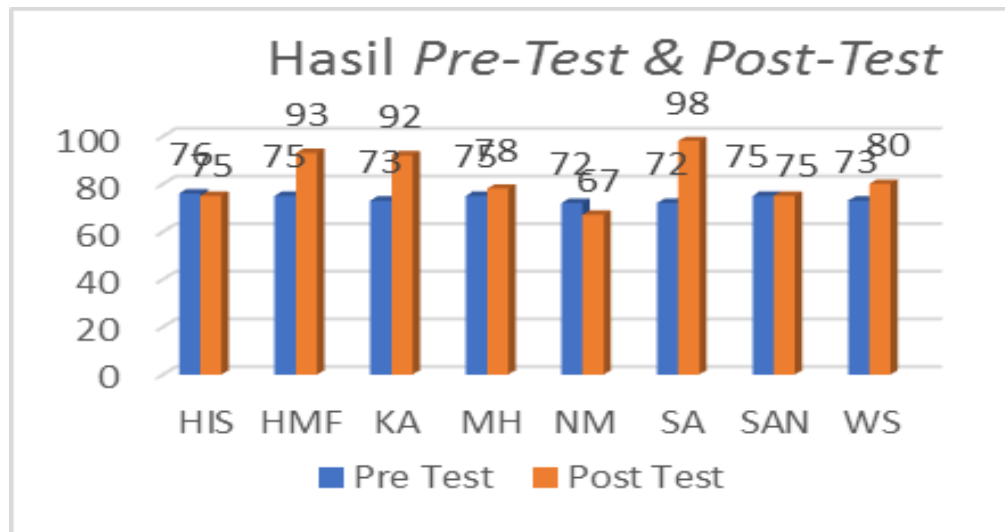
Hasil dan Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka dapat diketahui sebanyak 14.5% dari keseluruhan populasi yang sudah diambil. Terdapat 8 responden yang mendapatkan nilai skor kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang telah disebarluaskan pada pertemuan sebelumnya.

Hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa sebanyak 8 siswa dari total 55 siswa yang dilakukan uji pretest memperoleh hasil nilai yoga rendah. Siswa yang dijadikan sampel penelitian berinisial HIS, HMF, KA, MH, NM, SA, SAN, dan WS. Setelah diperoleh data Pretest, Para responden akan diberikan treatment sebanyak lima kali, dimana langkah selanjutnya akan ditinjau lanjut dengan melakukan layanan Bimbingan Kelompok dengan menggunakan permainan (Games). Hal ini bertujuan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa XI MIPA 4 di SMA Wachid Hasyim

2 Taman dengan tujuan agar siswa mampu percaya diri serta mampu menyampaikan informasi yang efektif dan mudah dimengerti dalam membangun komunikasi yang efektif kepada teman-temannya.

Setelah diberikan layanan dilakukanlah penilaian akhir serta menyebarkan kuesioner posttest. Hasil yang didapatkan setelah dilakukan posttest, terdapat peningkatan nilai pada sebagian besar siswa. Adapun hasil perbandingan Pretest dan Posttest yang diperoleh akan digambarkan pada diagram berikut ini:



Gambar 2.2: Hasil perbandingan pretest dan posttest kemampuan komunikasi interpersonal Siswa di Kelas XI MIPA 4 SMA Wachid Hasyim 2 Taman

Hasil data tabel yang diperoleh maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya dari delapan responden yang dijadikan sampel penelitian, terdapat lima responden yang mengalami kenaikan nilai, dua responden mengalami penurunan nilai dan satu responden nilainya tetap sama, baik sebelum dilakukan treatment maupun sesudah dilakukan treatment.

Pasca diberikan treatment. Responden mengalami peningkatan skor sebesar 10.1% yang semula nilai meannya 73.88% dengan standar deviasi 1.533% menjadi 82.25% dengan standar deviasi 10,820%. Dari ke 8 responden, terdapat 5 siswa yang mengalami kenaikan yang sebelum diberikan treatment rendah menjadi sedang dan rendah menjadi tinggi, 2 responden yang mengalami penurunan skor dan 1 responden dengan nilai yang sama, rumusan masalah penelitian ini kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal pada siswa kelas XI MIPA 4 di SMA Wachid Hasyim 2 Taman.

Guna melihat treatment mana yang lebih efektif, maka telusur statistik tidak hanya berhenti pada perhitungan hasil statistik non parametrik. Telaah lanjutan dilakukan menggunakan Uji Wilcoxon, hasil dari tabel tersebut memperoleh kesimpulan bahwa nilai $Z = -1.690$ dan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0.091 > 0.05$ dimana H_a ditolak dan H_0 diterima, dari hasil penelitian tersebut Hipotesis pada penelitian mengenai kaitan antara permainan dengan peningkatan kemampuan komunikasi pada siswa masih belum adanya peningkatan yang signifikan.

Hasil interpretasi menggunakan uji Wilcoxon diketahui bahwa nilai hitung Asymp Sig 2-tailed adalah bernilai 0,091. Karena nilai $0,091 > 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian ini ditolak. Berdasarkan hasil analisis data sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Permainan (*Games*) dalam bimbingan kelompok tidak efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas XI MIPA 4 di SMA Wachid Hasyim 2 Taman, hal ini mendapat perhatian lebih mengenai layanan Bimbingan dan Konseling lainnya dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa pada penelitian selanjutnya. Dari hasil gambar yang ditunjukkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Permainan (*Games*) tidak efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas XI MIPA 4 di SMA Wachid Hasyim 2 Taman.

Hasil penelitian ini tidak relevan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Immanuel oki dono pada tahun 2016 (Dono, 2016) di Kelas VII-G SMPN 2 Menganti Gresik yang menunjukkan bahwa hasil Posttest diperoleh $N=8$ dan $x=0$ maka diperoleh $p=0,002<0,05$ dimana hasil penelitian tersebut H_a diterima dan H_0 ditolak. Pada penelitian kali ini, faktor adanya konseli yang belum mampu secara intens mengikuti kegiatan yang sudah dilakukan seperti contoh halangan hadir, serta pada penelitian ini, peneliti merasa kesulitan dalam mengikuti maupun mengejar waktu siswa-siswi yang dijadikan sebagai objek penelitian karena Ujian sekolah, Faktor terakhir pada penolakan hipotesis adalah beberapa siswa yang mengikuti treatment ini perlu adanya layanan bimbingan dan konseling lainnya seperti layanan konseling kelompok, individual, Maupun layanan Bimbingan dan Konseling lainnya di sekolah dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal, hasil penelitian ini juga tidak relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dwi Astuti pada tahun 2017 (Astuti,2017) di kelas IX-D MTs Al Asror yang mendapatkan nilai posttest $N=9$ dengan Hasil analisisnya $0,008$ dimana $0,008<0,005$ yang dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian ini menunjukkan bahwa Komunikasi interpersonal sangatlah penting dalam menjalin hubungan sosial dikalangan siswa, mengurangi ataupun mencegah perilaku maladaptif lain dalam berteman, serta kemampuan dalam berkomunikasi juga bermanfaat dalam membangun dan menambah wawasan siswa dalam proses belajar untuk berkembang dan terampil. Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi yaitu Kemampuan komunikasi interpersonal tidak semata-mata hanya proses penerimaan dan pengiriman pesan antara beberapa orang, melainkan sebagai ajang refleksi dan proses belajar bagi semua orang baik itu konselor maupun siswa itu sendiri dalam berkembang serta Hipotesis pada penelitian ini ditolak, dimana pada penelitian selanjutnya peneliti perlu diteliti lebih dalam mengenai kemampuan komunikasi interpersonal pada siswa dengan pendekatan kuantitatif.

Faktor-faktor yang menjadi kendala ataupun keterbatasan pada hasil temuan ini adalah terbatasnya waktu dalam melakukan pertemuan dimana peneliti sangat kesulitan dalam menyamakan jadwal waktu yang ditentukan karena proses penelitian tersebut dilakukan saat bersamaan pada saat ujian akhir semester, dimana pelaksanaan pengambilan data saat penelitian dilakukan setelah siswa mengikuti ujian akhir semester yang berdampak pada fokus siswa antara mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan belajar materi pelajaran yang akan diujikan. Faktor lainnya adalah kehadiran siswa dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok yang dilakukan peneliti, beberapa siswa pada pelaksanaan *treatment* tidak mengikuti kegiatan yang telah ditentukan, adapun sebab dari siswa tersebut tidak mengikuti pelaksanaan *treatment* adalah Permasalahan teknis (izin sakit, dsb), dan faktor terakhir yang mempengaruhi hipotesis penelitian ini adalah beberapa siswa yang mengikuti *treatment* lebih membutuhkan layanan Bimbingan Konseling lainnya dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal seperti Konseling kelompok dan lain sebagainya dalam menunjang peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal pada siswa.

Adapun saran yang dapat diberikan bagi konselor diharapkan mampu lebih memperhatikan siswa dalam mengembangkan komunikasi interpersonal yang efektif, sehingga guru BK dapat memberikan layanan bimbingan terhadap mereka yang kurang mampu melakukan komunikasi secara interpersonal di masa yang akan datang, Konselor juga diharapkan memberikan layanan bimbingan khususnya bimbingan kelompok kepada siswa, sehingga kedepannya siswa dapat mengembangkan potensi dan memiliki kecakapan komunikasi interpersonal yang efektifa saat terjun di masyarakat.

Bagi Penelitian selanjutnya, peneliti bisa mengembangkan variable-variabel pada penelitian mulai dari permainan yang lebih atraktif sampai penggunaan media yang unik dalam menunjang kegiatan permainan. Peneliti juga dapat mengembangkan dan menambahkan sampel serta objek yang akan diteliti. Khususnya mengembangkan Permainan dalam pelaksanaan Bimbingan Kelompok. Mengenai penelitian ini, diharapkan sebagai bahan referensi terbaru mengenai macam-macam permainan maupun mengenai pelaksanaan bimbingan kelompok itu sendiri dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa pada penelitian selanjutnya.

Orang tua siswa juga sangatlah berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi anak, di mana pada hasil penelitian yang sudah dilakukan, Orang tua siswa juga berperan dan dapat diharapkan serta peka dalam memperhatikan anaknya tumbuh dan berkembang, khususnya

perkembangan kemampuan komunikasi interpersonal anak pada lingkungan keluarga yang merupakan lingkungan pendidikan pertama bagi siswa, juga pengawasan dari orang tua dan perhatian orang tua yang sangat penting dalam mampu memahami apa yang diinginkan dan perlu dikembangkan anak dalam meningkatkan kemampuan interpersonal yang efektif terhadap orang lain.

Simpulan

Simpulan pada penelitian ini adalah *Group Play Therapy* tidak efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal pada siswa di kelas XI MIPA 4 SMA Wachid Hasyim 2 taman. Hasil studi tersebut penting dipertimbangkan bagi konselor dalam memilih metode layanan dalam pelaksanaannya.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada pihak yang terlibat dalam kepenulisan dan penyusunan artikel ini khususnya konseli-konseli saya HIS, HMF, KA, MH, NM, SA, SAN, dan WS yang telah banyak meluangkan waktunya untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Terima kasih kepada Bapak. Drs. Sutijono selaku Dosen pembimbing I dan Ibu Ayong Lianawati, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II yang telah mengarahkan serta bersabar dalam membimbing penulis, terima kasih Konselor di SMA Wachid Hasyim 2 Taman yang telah bersedia menjadi tempat penelitian bagi penulis dalam pengambilan data dan tak terlupakan juga rekan-rekan seperjuangan di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang selalu memberikan masukan maupun kritik dan saran dalam kepenulisan artikel ini.

Daftar Rujukan

- Astuti, D. (2017). Bimbingan Kelompok berbasis Permainan dengan Media Kartu Berbi untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antarpribadi Siswa. *Jurnal Mahasiswa UNNES*.
- Dono, I. O. (2016). Penerapan Bimbingan Kelompok teknik permainan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa di SMPN 2 Menganti. *Journal Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Volume Nomer 3*.
- Hartinah, S. (2009). *Konsep dasar bimbingan kelompok*. Bandung : Refika aditama.
- Lianawati, A. (2018). Efektivitas Penggunaan Role Playing untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa. *Jurnal FKIP Unipa Surabaya*.
- Ngalimun. (2018). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Respati, A. R. (2015). Meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama pada siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 di SMA Negeri Muntilan. *Jurnal Mahasiswa UNNES ISSN 22552-6374*.
- Restyowati, & Naqiyah. (2010). Penerapan Teknik Permainan Kerjasama dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling. Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*.
- Rici, W. O. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama untuk meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal mahasiswa Bimbingan dan Konseling IKIP Siliwangi Vol. 2, No.5 p-ISSN 2614-4123*.
- Romlah. (2006). *Teori dan Teknik Bimbingan Kelompok*. Malang: UM Unipress.
- Sanrock, J. W. (2003). *Adolescence Edisi Keenam*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sugiyono. (2013). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suranto. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha ilmu.
- Suryabrata, sumadi;. (2014). *Metodologi penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Upton , P. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Competing interests:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.
