



EFEKTIFITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA

Erik Teguh Prakoso¹, Wagimin², Suci Prasasti³

Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Tunas Pembangunan Surakarta

erikprakoso3123@gmail.com

Abstrak

Salah satu tugas perkembangan siswa SMK adalah mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dengan teman sebaya dan orang lain, baik secara individu maupun kelompok. Kemampuan komunikasi siswa dapat dibangun salah satunya dengan pemberian permainan, dan permainan pun dapat memberikan pengalaman berharga kepada siswa. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan teknik diskusi dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMK N 4 Surakarta

Gejala yang Nampak yaitu: siswa menunjukkan sikap yang tidak baik seperti tidak memperhatikan saat guru sedang mengajar, mengerjakan tugas asal-asalan, kemudian sibuk berbicara sendiri di dalam kelas, dapat dilihat dari perilaku siswa saat diberikan kesempatan untuk bertanya terhadap materi atau tugas yang dibahas mereka lebih banyak diam, dan tidak ada usaha bersaing dengan temannya di kelas. Perilaku yang dimunculkan oleh para siswa adalah pencerminan dari mereka yang kurang memiliki motivasi belajar sehingga akan berdampak buruk terhadap nilai yang diperolehnya dalam belajar.

Penelitian ini menggunakan Experimen dengan *design* penelitian *one group pre-test post-test* pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas XI SMK N 4 Surakarta. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini terdiri atas teknik analisis data dan interpretasi data. Berdasarkan hasil analisis hasil pre test dan post test, yang sebelumnya siswa memperoleh perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan diperoleh persentase rata-rata sebesar 59,23% termasuk dalam kategori rendah dan setelah mendapatkan bimbingan kelompok dengan teknik permainan persentase rata-ratanya meningkat menjadi 86,45% yang termasuk dalam kriteria sangat tinggi, dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 27,22%.

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SPSS 20 dengan uji t diperoleh nilai t-

hitung yang diperoleh, lebih kecil dari pada t tabel, atau ($2.592 > 2.045$) maka H_0 ditolak, artinya bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan terhadap peningkatan ketrampilan komunikasi siswa efektif pada siswa kelas XI KECANTIKAN SMK N 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2022-2023.

Kata kunci: *Bimbingan Kelompok, Teknik Permainan, Keterampilan Komunikasi*



Abstract

One of the developmental tasks of SMK students is to develop interpersonal communication skills with peers and other people, both individually and in groups. one way of building students; communication skills is by giving games, and games can provide valuable experiences to students. the purpose of this study was to determine the effectiveness of group guidance with game techniques in improving students; communication skills. This study aims to determine whether the use of discussion techniques in group guidance can increase student; motivation XI class SMK N 4 Surakarta Symptoms that appear are: students show bad attitudes such as not paying attention when the teacher is teaching, doing random assignments, then busy talking to themselves in class, can be seen from the behavior of students when given the opportunity to ask questions about material or the tasks discussed were mostly silent, and there was no effort to compete with their friends in class. the behavior raised by students is a reflection of those who lack motivation to learn so that it will have a negative impact on the grades they get in learning

This study used an experiment with a one group pre-test post-test research design with a quantitative approach. The subjects in this study were XI class students at SMK N 4 Surakarta. Data collection techniques using observation techniques, interviews and documentation. Data processing techniques in this study consist of data analysis techniques and data interpretation. based on the results of the analysis of the pre-test and post-test results, previously students received treatment in the form of group guidance with game techniques, an average percentage of 59.23% was included in the low category and after receiving group guidance with game techniques the average percentage increased to 86.45% which was included in the very high criteria, thus there was an increase of 27.22%.

Based on calculations using SPSS 20 with the t test, the t-value obtained. The calculation obtained is smaller than the t table, or (2,592 > 2,045) then H_0 is rejected, meaning that group guidance services with game techniques for improving student communication skills are effective in XI BEAUTY class students at SMK N 4 Surakarta in the 2022-2023 academic year the enthusiasm and effectiveness of students in participating in group guidance activities from the first meeting to the fourth meeting showed an increase. This is evident from the results of observations, student self-reflection, direct interviews with supervising teachers.

Keywords: *game technique group guidance, communication skills*

PENDAHULUAN

Komunikasi dalam kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari keberadaan. Komunikasi membangun interaksi dalam kehidupan sehari-hari, dan kehadiran komunikasi menjadikan kehidupan dalam suatu komunitas bermakna, baik formal maupun informal. Komunikasi merupakan sebuah proses penyampain pesan dari komunikator kepada komunikan untuk mencapai tujuan tertentu. (Marfuah, 2017; Wilhalminah A., Rahman, 2017) menyatakan bahwa Komunikasi adalah aktivitas primer manusia yang merupakan perekat diantara individu, kelompok, komunitas, dan organisasi yang ada dalam masyarakat. Dalam proses komunikasi kebersamaan diusahakan melalui bertukar pendapat, penyampaian informasi atau perubahan perilaku atau sikap seseorang (Kamaruzzaman, 2016). Proses komunikasi tidak bisa lepas dari proses pembelajaran (Marfuah, 2017), kemampuan komunikasi peserta didik dan pendidik sangat menentukan keberhasilan belajar peserta didik, karena kemampuan komunikasi yang baik dapat membantu dan memfasilitas penyampain ide serta bertukar informasi dalam proses kegiatan belajar.

Keterampilan komunikasi adalah kemampuan mengkomunikasikan berbagai hal yang menyangkut materi pembelajaran, baik secara lisan maupun tulisan (Wilhalminah A., Rahman, 2017). fungsi keterampilan berkomunikasi bagi peserta didik dalam proses



belajar adalah membantu peserta didik dalam memahami informasi dan pesan yang disampaikan oleh pendidik dalam bentuk materi pelajaran. Selain itu, melalui keterampilan komunikasi, peserta didik dapat memberikan tanggapan, mengemukakan ide dan pendapatnya, serta berani bertanya dengan baik pada saat peserta didik menemui kesulitan dalam memahami materi pelajaran (Milawati, 2014). Iswantinegtyas dalam (Maulana, 2018) menjelaskan bahwa anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik, akan lebih percaya diri, mampu bekerja sama dan memiliki prestasi belajar yang baik. Sebaliknya anak yang kurang memiliki keterampilan sosial cenderung sulit untuk mengontrol diri dengan baik, sulit untuk berempati dan berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan anak berinteraksi dengan orang lain sangat bergantung pada pola asuh orang tuanya, apabila anak selalu diberi kesempatan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya, maka keterampilan sosial anak dapat terbentuk. sebaliknya, jika anak tidak diberi kesempatan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya, maka anak menjadi minder, takut, malu, dan sulit untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

Perkembangan individu pada fase remaja awal adalah dalam masa SMK yang salah satu tugas perkembangannya adalah mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dengan teman sebaya dan orang lain, baik secara individu maupun kelompok. Salah satu bentuk keterampilan sosial dalam layanan bimbingan dan konseling yang diajarkan di sekolah untuk mengembangkan keterampilan komunikasi siswa yaitu bimbingan kelompok.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan dari hasil observasi pada saat kegiatan pembelajaran di sekolah, dan pada saat ini peneliti juga sebagai tenaga pengajar di SMK Negeri 4 Surakarta, menemukan beberapa siswa dikelas XI Kecantikan I mengalami kendala dalam hal berkomunikasi baik dengan warga sekolah, mulai dari temannya sendiri hingga tenaga pendidiknya, hal ini terlihat dari sikap siswa yang kurang aktif dikelas, pendiam, ketidakpercayaan kepada orang lain, malu bertanya dan kurangnya percaya diri untuk mengkomunikasikan apa yang sedang diinginkan dan yang sedang terjadi dengan dirinya saat itu, sehingga sering kali terjadi kesalahpahaman antara siswa dan guru maupun siswa dengan warga sekolah lainnya.

Fenomena yang semacam itu merupakan kegagalan dalam komunikasi yang timbul karena adanya kesenjangan antara apa yang sebenarnya dimaksudkan pengirim atau komunikan. Hal ini bersumber dari beberapa faktor, antara lain ; keadaan emosional siswa yang masih dalam usia remaja awal sehingga malu untuk mengkomunikasikan perasaan ataupun gagasannya, ketidakmampuan memahami pesan yang disampaikan oleh komunikator, dan tidak adanya saling kepercayaan dalam berkomunikasi.

Proses perkembangan sosial siswa akan terganggu, dengan permasalahan tersebut, dan siswa tidak akan pernah mendapat penyelesaian masalah ketika dirinya tidak mampu mengkomunikasikan perasaannya kepada orang lain. Siswa juga akan sangat sulit untuk mendapatkan teman yang mengakibatkan pergaulannya menjadi kurang, oleh sebab itu perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dengan melakukan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan yang akan memudahkan siswa untuk mengkomunikasikan apa yang sedang dirasakan siswa.

Kemampuan komunikasi siswa dapat dibangun salah satunya dengan pemberian permainan, dan permainan pun dapat memberikan pengalaman berharga kepada siswa.



Pamela (2006) dalam Suwarjo (2011: 12) memandang bahwa pendekatan bermain sebagai salah satu alternatif metode komunikasi. Permainan yang digunakan dalam bimbingan kelompok ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi yang baik dan efektif, dalam beberapa permainan berikut : “cepat-tepat”, “mengapa-karena” dan “lanjutkan cerita”. Permainan-permainan tersebut mengandalkan kemampuan komunikasi dalam kelompok, sehingga akan meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Menurut Santrock, 2006 (dalam Suwarjo,dkk, 2011: 2) bermain juga merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.

Melihat fenomena yang telah dijabarkan tersebut, peneliti ingin menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi Siswa Kelas XI Kecantikan I SMK N 4 Surakarta.”Permainan yang dilakukan dalam bentuk kelompok akan membuat siswa merasa lebih relaks dan asyik berkomunikasi serta terbuka dengan anggota kelompok lainnya, dan dalam kegiatan bimbingan kelompok juga telah diikat oleh kesepakatan untuk saling menjaga kerahasiaan dan keterbukaan diri dalam azas-azas yang terdapat didalam bimbingan kelompok. Permainan dalam bimbingan kelompok akan membantu siswa untuk bisa lebih akrab dan nyaman dalam mengkomunikasikan perasaan, pikiran dan wawasannya, oleh sebab itu, untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa perlu dilakukan sebuah kegiatan dengan menggunakan media bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

METODE PENELITIAN

Sugiyono (2019: 126) menjelaskan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Syahrums & Salim (2012: 113) populasi adalah keseluruhan objek yang akan atau ingin diteliti. Anggota populasi dapat berupa benda hidup maupun benda mati, dan manusia.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan obyek atau subjek dalam penelitian yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI Kecantikan I SMK N 4 Surakarta Surakarta yang berjumlah 210 siswa.

1. Sampel

Menurut Sugiyono (2019: 127) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Sejalan dengan hal tersebut, Syahrums & Salim (2012: 114) juga menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian (sampel secara harfiah berarti contoh).

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 112) pengambilan sampel jika subjeknya kurang dari 100 orang sebaiknya diambil semuanya, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau 20- 25% atau lebih. Sampel dalam penelitian ini diambil 10% dari populasi yaitu berjumlah 210 siswa, sehingga sampelnya adalah $10\% \times 210 \text{ siswa} = 21 \text{ siswa}$.

2. Teknik Sampling



Menurut Sugiyono (2019: 128) menjelaskan beberapa teknik sampling yaitu sebagai berikut:

a) Probabilty sampling

- 1) Simple random sampling adalah teknik untuk mendapatkan sampel yang langsung dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.
- 2) *Proportionate stratified random sampling*. Teknik ini digunakan apabila populasi mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional.
- 3) *Disproportionate starified random sampng*. Teknik ini digunakan untuk menentukan jumlah sampel apabila populasi berstrata tetapi kurang proporsional.
- 4) *Cluster random sampling*. Digunakan untuk menentukan sampel apabila obyek yang akan diteliti atau data sumber data sangat luas.

b) Non probality sampling

1) Sampling sistematis

Merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut.

2) Quota sampling (sampling kuota)

Teknik pengambilan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan.

3) Sampling insidental

Merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan atau incidental bertemu dengan peneliti.

4) Sampling purposive

Merupakan teknik menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu.

5) Sampling jenuh

Sampel yang bisa ditambah jumlahnya, tidak akan menambah keterwakilan sehingga tidak akan mempengaruhi nilai informasi yang telah diperoleh.

6) Snowball sampling

Teknik pengambilan sampel yang pada awalnya jumlahnya kecil, kemudian membesar.

7) Sensus atau sampling total

Teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi tersebut dijadikan sampel semua.



Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampling teknik Purposive Sampling yang disesuaikan dengan Keterampilan Komunikasi siswa kelas XI Kecantikan 1 SMK N 4 Surakarta tahun ajaran 2023/2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara keseluruhan, deskripsi perilaku ketrampilan komunikasi siswa kelas XI KECANTIKAN SMK N 4 Surakarta sebelum dan sesudah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3

Tingkat Perilaku Ketrampilan komunikasi Siswa Sebelum Dan Sesudah Memperoleh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan

Statistics

		SUDAH BIMB KEL TEKNIK PERMAINAN	BELUM BIMB KEL TEKNIK PERMAINAN
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		109.05	80.90
Median		107.50	81.00
Mode		100	82
Std. Deviation		8.432	6.472
Range		28	20
Minimum		98	71
Maximum		126	91
Sum		2181	1618

Adapun data per individu sebagai berikut:

Sesuai dengan tabel 3, kecenderungan perilaku ketrampilan komunikasi siswa kelas XI KECANTIKAN SMK N 4 Surakarta sebelum dan sesudah memperoleh layanan bimbingan kelompok menunjukkan perbedaan tabel berikut ini:

Tabel 3

Kriteria Tingkat Ketrampilan Komunikasi

Interval Persentase Skor	Kriteria
25,00% - 43,75%	Sangat Rendah (SR)
43,76% - 62,50%	Rendah (R)
62,51% - 81,25%	Tinggi (T)
81,26% - 100,00%	Sangat Tinggi (ST)

Sebelum memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan sebagian besar berada pada kriteria sangat rendah. Diketahui dari hasil perhitungan pre test yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa sembilan dari sepuluh siswa termasuk dalam kategori sangat rendah dengan persentase skor rata-rata antara 25% - 43,75% yaitu UC-03 dengan skor 43,49%, UC-08 dengan skor 27,74%, UC-10 dengan skor 35,62%, UC-13 dengan skor 29,11%, UC-14 dengan skor 43,49%, UC-16 dengan skor 26,71%, UC-19 dengan skor 42,81% dan UC-11 dengan skor 43,49%. Sedangkan satu orang siswa termasuk dalam kriteria rendah dengan presentase skor rata-rata antara 43,76% - 62,50% yaitu UC- 20 dengan skor 52,05%. Secara keseluruhan skor persentase rata-rata perilaku ketrampilan komunikasi siswa sebelum mendapat layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan adalah 37,19% termasuk dalam kriteria sangat rendah dengan persentase skor rata-rata antara 25,00% - 43,75%.



Sedangkan berdasarkan data hasil penelitian terhadap perilaku ketrampilan komunikasisiswa kelas XI KECANTIKAN SMK N 4 Surakartasetelah memperoleh perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, kecenderungan tingkat perilaku ketrampilan komunikasisiswa, secara keseluruhan mengalami peningkatan.

Hal ini dapat diketahui dari peningkatan presentase skor rata-rata yang diperoleh, dimana lima siswa termasuk dalam kriteria sangat tinggi dengan prosentase skor rata-rata antara 81,26% - 100,00% yaitu UC-8 dengan skor 73,79%, UC-10 dengan skor 79,03%, UC-12 dengan skor 72,18%, UC-13 dengan skor 74,6%, dan UC-16 dengan skor 70,56%. Sedangkan lima siswa lainnya termasuk dalam kriteria tinggi dengan persentase skor rata-rata antara 62,51% - 81,25% yaitu UC-03 dengan skor 83,87% , UC-14 dengan skor 83,06%, UC-19 dengan skor 86,29%, UC-20 dengan skor 87,1% dan UC-11 dengan skor 85,48%.

Hasil perhitungan data sebelum dan sesudah dilaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5

Hasil persentase skor sub variabel perilaku ketrampilan komunikasisiswa sebelum dan Sesudah memperoleh layanan bimbingan kelompok

No	Sub Variabel	Pre test		Post test	
		% Skor	Kriteria	% Skor	Kriteria
1	Keterbukaan	63,382%	T	87,35%	ST
2	Empati	57%	R	86,75%	ST
3	Dukungan	57,708	R	85,65%	ST
4	Rasa positif	60,22%	R	86,818%	ST
5	Kesetaraan	57,858%	R	85,714%	ST
Persentase skor rata-rata		59,23%	R	86,45%	ST

Berdasarkan tabel 4, sebelum memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, perilaku ketrampilan komunikasisiswa kelas XI KECANTIKAN SMK N 4 Surakartapada sub variabel empati yaitu 57%, sub variabel dukungan yaitu 57,708%, sub variabel rasa positif yaitu 60,22%, sub variabel kesetaraan yaitu 57,858%. Keempat sub variabel tersebut termasuk dalam kriteria rendah, sedangkan keterbukaan termasuk dalam kriteria tinggi dengan presentase skor 63,382%. Dari hasil pre test juga menunjukkan perbedaan tingkat keterbukaan masing-masing anggota

Sedangkan pada data hasil post test terhadap perilaku ketrampilan komunikasisiswa setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok, diketahui persentase skor rata-rata sub variabel perilaku ketrampilan komunikasisiswa secara berturut-turut yaitu keterbukaan 87,35%, empati 86,75%, dukungan 85,65%, rasa positif 86,818% dan kesetaraan 85,714%, semuanya termasuk dalam kriteria sangat tinggi..

Peningkatan dari masing-masing sub variabel dari variabel perilaku ketrampilan komunikasisiswa sebelum dan sesudah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.



Tabel 6

Peningkatan Persentase Skor Perilaku Ketrampilan komunikasi Siswa Setelah Memperoleh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan

No	Sub Variabel	.% Skor sebelum	% Skor Sesudah	Peningkatan
1	Keterbukaan	63,382%	87,35%	23,968%
2	Empati	57%	86,75%	29,75%
3	Dukungan	57,708%	85,65%	27,942%
4	Rasa Positif	60,22%	86,818%	26,598%
5	Kesetaraan	57,858%	85,714%	27,856%
Peningkatan Persentase Skor		59,23%	86,45%	27,22%

Berdasarkan tabel 5, tampak bahwa perilaku ketrampilan komunikasi siswa kelas XI KECANTIKAN SMK N 4 Surakartasetelah memperoleh layanan bimbingan kelompok mengalami peningkatan. Dari masing-masing sub variabel dalam perilaku ketrampilan komunikasi tersebut, peningkatan yang terbesar yaitu pada sub variabel empati, dengan prosentase skor 29,75%. Selanjutnya diikuti oleh sub variabel dukungan, dengan prosentase skor 27,942%, sub variabel kesetaraan dengan prosentase skor 27,856%, sub variabel rasa positif dengan prosentase skor 26,598%, dan yang terakhir sub variabel keterbukaan dengan prosentase skor 23,968%.

Pembahasan

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan efektif sebagai upaya dalam meningkatkan perilaku ketrampilan komunikasi siswa, karena dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tersebut, siswa diajak untuk berlatih berinteraksi dengan siswa lain dalam satu kelompok yang didalamnya membahas materi bimbingan yang disajikan. Dari hal tersebut siswa akan memperoleh berbagai pengalaman, pengetahuan dan gagasan. Dari topik itu pula siswa dapat belajar mengembangkan nilai-nilai dan menerapkan langkah-langkah bersama dalam menanggapi topik yang dibahas dalam bimbingan kelompok dengan teknik permainan tersebut.

Interaksi yang dinamis dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan disajikan sebagai usaha dalam melatih siswa menerapkan ketrampilan komunikasi siswa pada lingkup yang kecil yang nantinya dapat diterapkan di lingkungan yang lebih luas. Karena kegiatan ini dilakukan tidak hanya satu kali pertemuan, siswa dapat mengambil nilai-nilai positifnya pada masing-masing pertemuan, sehingga pada akhirnya dapat memberikan peningkatan perilaku ketrampilan komunikasi yang diharapkan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Bandura (Sarwono, 1998: 21), yaitu: dalam kelompok terjadi suatu interaksi dan peran masing-masing individu yang saling berinteraksi. Serangkaian ini akan dijadikan tiap individu untuk belajar suatu perilaku yang baru berupa peniruan, ingatan, pemahaman yang dialami kelompok.

Pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini dimaksudkan agar siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman serta kesadarannya masing-masing dalam memahami permainan yang telah diberikan, sehingga diharapkan siswa dapat mengembangkan sikap dan tindakan secara nyata dalam menerapkan nilai-nilai positif dari semua topik yang disajikan dalam bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini. Pada akhirnya perilaku ketrampilan komunikasi siswa berada pada kualitas yang lebih baik.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian di SMK N 4 Surakarta, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan terbukti dapat digunakan sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan ketrampilan komunikasisiswa yang meliputi keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif dan kesetaraan kelas XI KECANTIKAN SMK N 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2022-2023.
2. Dari hasil pre test dan post test, yang sebelumnya siswa memperoleh perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan diperoleh persentase rata-rata sebesar 59,23% termasuk dalam kategori rendah dan setelah mendapatkan bimbingan kelompok dengan teknik permainan presentase rata-ratanya meningkat menjadi 86,45% yang termasuk dalam kriteria sangat tinggi, dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 27,22%.

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SPSS 20 dengan uji t diperoleh nilai t-hitung yang diperoleh, lebih kecil dari pada t tabel, atau ($2.592 > 2.045$) maka H_0 ditolak, artinya bahwa ada Pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan terhadap peningkatan ketrampilan komunikasisiswa melalui pada siswa kelas XI KECANTIKAN SMK N 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2022-2023..

Hal ini menunjukkan bahwa upaya meningkatkan ketrampilan komunikasi dapat dilakukan dengan mengadakan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Siswa mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat secara langsung berlatih menciptakan dinamika kelompok, yakni berlatih bekerja sama, berbicara, menanggapi, mendengarkan dan bertenggang rasa dalam suasana kelompok. Kegiatan ini merupakan tempat pengembangan diri dalam rangka belajar berkepribadian komunikasi secara positif dan efektif dalam kelompok kecil.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarjaya, Beni. (2012). *Psikologi pendidikan dan pengajaran teori dan praktik*. Yogyakarta: CAPS.
- A Devito, Joseph. 2011. *Komunikasi Antarmanusia*. Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi V*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Darmawan, Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Rosda
- Hasan, Iqbal. 2004. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Imam Suta'at . 2015. *Efektifitas Teknik Permainan Peran Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas X Di SMK PGRI Wlingi*. Malang: Universitas Knjuruhan Malang



Lickona, Thomas. 2013. *Educating for character mendidik untuk membentuk karakter*. Jakarta: Bumi aksara

Muhammad, Artni. (2016). *Komunikasi organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mulyana, Deddy. (2015). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nuryana, Rusmin. 2015. *Teknik Permainan Efektif Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMPN 2 Singosari*. Malang: Universitas Knjuruhan Malang

Nurudin. (2017). *Ilmu Komunikasi: ilmiah dan populer*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Ramadhani Makarao, Nurul. 2010. *NLP Komunikai Konseling*. Bandung: Alfabeta

Romlah, Tatiek. 2013. *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suwarjo, dkk. 2011. *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Jogjakarta: Paramita Publishing

Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain komunikasi visual, teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Vigotsky. (2010). *Pengertian Permainan dan bermain*. Tersedia dalam <http://www.definisi-pengertian.com/2015/06/definisi-pengertian-bermain-peran>