

PENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MELALUI PERMAINAN KATA BERANTAI PADA SISWA KELAS XI DI MAN 2 YOGYAKARTA

IMPROVING COMMUNICATION CAPABILITY THROUGH THE RELAXED GAMES IN CLASS XI STUDENTS IN MAN 2 YOGYAKARTA

Oleh: chitta danar pratiwi, bimbingan dan konseling, fakultas ilmu pendidikan, universitas negeri yogyakarta
13104241002@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi melalui teknik *permainan kata berantai* pada siswa kelas XI Jurusan Bahasa di MAN 2 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa jurusan bahasa tahun ajaran 2018/2019 sebanyak 29 siswa. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru bimbingan dan konseling melalui dua siklus penelitian tindakan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu skala kemampuan komunikasi, observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik *permainan kata berantai* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Hal tersebut terbukti dengan hasil rata-rata skor skala kemampuan komunikasi pada saat pra tindakan sebesar 111,8, pada siklus I meningkat menjadi 123,8 dan pada siklus II meningkat menjadi 153,8. Hasil tersebut juga didukung dengan dengan hasil observasi dan wawancara dengan siswa dan guru. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan hasil yang positif, siswa terlihat lebih bisa menunjukkan kemampuannya terhadap siswa lainnya baik melalui *verbal* maupun *non-verbal*. Selain hasil observasi, berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, yang menyatakan bahwa siswa lebih mudah berinteraksi dengan orang lain.

Kata kunci: komunikasi, *permainan kata berantai*

Abstract

This study aims to improve communication skills through chain word playing techniques for class XI students of the Language Department students at MAN 2 Yogyakarta. This study uses a classroom action research methods. The subjects in this study were 29 language majors in school year 2018/2019. This research was carried out collaboratively with the guidance and counseling teacher through two action research cycles. Data collection methods used are the scale of communication skills, observation and interviews. The data analysis technique used is descriptive quantitative. The results of this study indicate that serial word play techniques can improve students' communication skills. This is evidenced by the results of the average score on the scale of communication skills during pre-action amounted to 111.8, in the first cycle increased to 123.8 and in the second cycle increased to 153.8. These results are also supported by the results of observations and interviews with students and teachers. Based on observations showing positive results, students look more able to demonstrate their communication skills with other students both verbally and non-verbally. In addition to the results of observations, based on the results of interviews with teachers and students, which states that students more easily interact with others.

Keywords: communication, chain words play

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan kegiatan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari manusia. Komunikasi memainkan peran penting bagi manusia untuk dapat berinteraksi dan

berhubungan satu sama lainnya. Melalui komunikasi seseorang dapat menyampaikan berbagai hal yang ada dipikirkannya kepada orang lain sehingga mencapai suatu pengertian makna pesan yang sama. Makna pesan yang

tersampaikan dengan baik dapat membuat tujuan penyampaian pesan seseorang tercapai.

”Perilaku komunikasi merupakan sebuah ‘paket’ yang didalamnya melibatkan pesan-pesan verbal, gerak tubuh (*gesture*), atau kombinasi dari keduanya” (Pittenger, Hocket, & Danehy, 1960). Biasanya perilaku verbal dan nonverbal menguatkan atau mendukung satu sama lain. Semua bagian dari sistem pesan tersebut secara normal bekerja untuk mengkomunikasikan sebuah makna khusus. Makna khusus itu berasal dari symbol-simbol universal yang menjadi satu pemaham yang sama dan berlaku diseluruh dunia, atau berasal dari budaya atau kebudayaan masing-masing individu sesuai dengan tempat asalnya atau tempat dimana ia dididik dan ditanamkan tentang nilai-nilai, kepercayaan, dan cara bertahan hidup yang kemudian menjadi bagian dari kebiasaan.

Manusia adalah sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna dibandingkan dengan makhluk Tuhan lainnya. Manusia diciptakan sebagai makhluk multidimensional, memiliki akal fikiran dan kemampuan untuk berinteraksi secara interpersonal maupun kelompok sosial. Sebagai makhluk sosial manusia pada dasarnya tidak mampu hidup sendiri, manusia membutuhkan manusia lain untuk berkolaborasi dalam pemenuhan kebutuhan fungsi-fungsi sosialnya. Semua kebutuhan manusia tersebut hanya dapat terpenuhi dengan komunikasi yang efektif. Melalui komunikasi manusia dapat menyampaikan ide, gagasan, dan

keinginan serta kebutuhannya kepada orang lain sehingga manusia dapat diterima atau ditolak sesuai dengan sikap perilakunya. Komunikasi menyebabkan berbagai konsekuensi hubungan sosial masyarakat yang terdiri dari dua orang atau lebih yang saling berhubungan, sehingga terjadi interaksi sosial dimasyarakat. Interaksi sosial adalah kunci utama dari semua kehidupan sosial. Oleh karena itu tanpa interaksi sosial tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Lebih lanjut dikatakan bertemunya orang perorangan secara asal-asalan saja tidak akan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok sosial. Pergaulan hidup semacam itu baru akan terjadi jika orang-orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia bekerja sama, saling berbicara, dan seterusnya untuk mencapai suatu hubungan bersama, mengadakan persaingan, pertikaian dan lain sebagainya. Kehidupan dalam masyarakat semakin kompleks dan semakin banyak individu yang berkompetisi untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Kehidupan terkadang menjadi suatu masalah tersendiri karena orang tersebut belum dapat memahami dirinya sendiri seperti tidak mengetahui kemampuan atau potensi yang dimiliki, kurang mawas diri, komunikasi yang terbatas, dan faktor lainnya. Komunikasi dalam bimbingan konseling hadir sebagai solusi untuk orang-orang yang terlibat dalam suatu masalah tetapi ia tidak dapat menyelesaikan masalahnya sendiri. Adanya komunikasi dalam bidang konseling ini memberikan kemudahan seseorang

dalam memahami dirinya sendiri dan mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Selain itu, komunikasi ini juga memberikan dampak positif untuk diri sendiri dan orang lain karena berkaitan dengan kehidupan dalam masyarakat. Bimbingan konseling merupakan dua kata yang berbeda. Bimbingan merupakan suatu bentuk bantuan yang diberikan dari seorang yang ahli kepada orang lain dengan tujuan untuk memahami dirinya sendiri. Konseling merupakan proses mengatasi suatu masalah yang diberikan oleh seorang ahli atau konselor kepada orang yang membutuhkan bantuan atau klien. Menurut Prayitno dan Erman, “Bimbingan Konseling adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan melalui wawancara konseling oleh seorang ahli kepada individu yang sedang mengalami suatu masalah sehingga masalah tersebut dapat teratasi”.

KAJIAN PUSTAKA

Secara etimologis (Harjana, 2003) “komunikasi berasal dari bahasa Latin *communio*, dalam bahasa Inggris disebut dengan *communion*, yang berarti kebersamaan, persatuan, persekutuan, gabungan, pergaulan, atau hubungan”. “Kata *communion* menjadi *communicate* yang berarti membagi sesuatu dengan seseorang, tukar-menukar, membicarakan sesuatu dengan orang, memberitahukan sesuatu kepada seseorang, bercakap-cakap, bertukar pikiran, berhubungan, berteman” (Nurjaman dan Umam, 2012: 35).

Komunikasi adalah proses pengalihan informasi dari satu orang atau sekelompok orang dengan menggunakan simbol-simbol tertentu kepada satu orang atau kelompok lain. Proses

pengalihan informasi tersebut selalu mengandung pengaruh tertentu. “Komunikasi efektif ditandai dengan hubungan interpersonal yang baik” (Rohim, 2009: 11). “Unsur-unsur komunikasi terdiri dari komunikator, komunikan pesan, saluran komunikasi, efek, dan umpan balik” (Theodorson dalam Vardiansyah, 2004: 22). Philip Kotler (dalam Effendy, 2013: 18) “menggambarkan model proses komunikasi dengan menunjukkan unsur-unsur komunikasi yang terdapat di dalamnya”.

Menurut Handaya (1975:5), bergaul merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang anak untuk memperoleh kesenangan dan bersosialisasi tanpa pertimbangan hasil akhir. Pergaulan yang dilakukan oleh anak lebih menyenangkan jika dilakukan dengan teman-teman seusianya. Hubungan sosial dengan teman satu lingkungan sekolah dapat menimbulkan dampak positif atau negatif. Dampak positifnya, anak dapat bercerita dengan lugas, tanpa canggung dan sebagainya. Dampak negatif yang diperoleh anak juga tidak sedikit, misalnya berbohong karena tekanan teman-temannya, berkata kotor, berjudi dan sebagainya.

Berteman dengan teman sekelasnya adalah berinteraksi dengan teman-teman yang berada dalam satu kelas yang sama, baik dengan laki-laki maupun perempuan atau biasa disebut dengan teman sebaya. Setiap lingkungan akan berpengaruh pada remaja dalam berkomunikasi. Skripsi ini difokuskan pada pembahasan mengenai kemampuan komunikasi melalui permainan kata berantai.

Permainan merupakan proses alamiah dan naluri dari setiap orang baik anak-anak maupun

dewasa yang berfungsi sebagai nutrisi dan gizi bagi kesehatan fisik dan psikis anak dalam masa perkembangannya. Sepadan dengan pendapat tersebut, Badiatul Muchlisin Asti (Eris Triana, 2012:41) mengemukakan bahwa “permainan pada dasarnya disukai oleh semua orang, baik anak-anak maupun dewasa sebagai sarana untuk saling mengenal dan berinteraksi dalam suasana yang menyenangkan, sebagai sarana belajar, relaksasi, menghibur diri, menjalin keakraban dengan teman, dan mengeksplorasi pengalaman sebagai sarana belajar”. Permainan digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan menggunakan simbol-simbol atau alat komunikasi lainnya. “Pada intinya permainan bersifat sosial, melibatkan proses belajar, mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri dan control emosional dan adopsi peran-peran pemimpin dengan pengikut yang kesemuanya merupakan komponen penting dari sosialisasi” (Serok & Blum, 1993; Rusmana, 2009).

Permainan kata berantai adalah cara mengajarkan siswa bahwa semakin banyak media perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan, maka semakin besar kemungkinan pesan itu dapat tersampaikan. Permainan kata berantai ini merupakan permainan yang didalam penyelenggaraannya memadukan unsur dan kemampuan dari komunikasi yang dipraktekkan dalam setting berkelompok dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam diri siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Suharsimi Arikunto (2007:3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru pembimbing. Jadi pengertian penelitian tindakan kelas adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru berupa kegiatan penelitian tindakan atau arahan dengan tujuan dapat memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan permasalahan kemampuan komunikasi dalam pada siswa kelas XI di MAN 2 Yogyakarta. Peneliti bermaksud memecahkan masalah tersebut melalui suatu permainan yang dinamakan permainan kata berantai.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas XI MAN 2 Yogyakarta yang beralamat di Jl. KH. Ahmad Dahlan No.130, Ngampilan, Kota Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2018 sampai dengan Februari 2019.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan benda, hal atau orang yang berada di tempat dimana seorang

peneliti akan melakukan penelitian (SuharsimiArikunto, 2005:99). Subjek pada penelitian adalah 29 siswa kelas XI jurusan Bahasa 1.

Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data

Metode pengumpulan data merupakan cara-cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data guna memperoleh kegiatan pengumpulan data tersebut agar lebih sistematis. Dalam penelitian ini menggunakan skala kemampuan komunikasi dan pedoman observasi.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif. Dalam teknik analisis data kuantitatif adalah skala untuk mengetahui kemampuan komunikasi siswa. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini yaitu dengan cara menginterpretasikan skor hasil skala kemampuan komunikasi untuk mengetahui tingkat kemampuan komunikasi subyek penelitian dan dengan uji hipotesis.

Pemaknaan skor dalam skala penyesuaian diri ini menggunakan kategorisasi jengjang (ordinal), meliputi rendah, sedang, tinggi. Azwar (2015:149) menjelaskan tiga kategorisasi tersebut sebagai berikut:

$X < (\mu - 1,0\sigma)$ Rendah

$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$ Sedang

$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$ Tinggi

Keterangan:

μ :mean

C : standar deviasi

Dalam menentukan kategori tingkat kemampuan komunikasi, maka mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

a. Menentukan Skor Maksimum dan Skor Minimum

Skor Maksimum	Skor Minimum
4xJumlah Item	1xJumlah Item
4x43=172	1x43=43

b. Menghitung Mean

$$\begin{aligned}\sigma &= 1/2 (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum}) \\ &= 1/2 (172 + 43) \\ &= 107,5\end{aligned}$$

c. Menghitung Standar Deviasi

$$\begin{aligned}\sigma &= 1/6 (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}) \\ &= 1/6 (172 - 43) \\ &= 1/6 (129) \\ &= 21,5\end{aligned}$$

Jadi dapat disimpulkan bahwa kategori tingkat kemampuan komunikasi, yaitu sebagai berikut.

$$\begin{aligned}(\mu + \sigma) &= 107,5 + 21,5 \\ &= 129 \\ (\mu - \sigma) &= 107,5 - 21,5 \\ &= 86\end{aligned}$$

$X < (\mu - 1,0\sigma)$	Rendah
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	Sedang
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	Tinggi

$X < 86$	Rendah
$86 \leq X < 129$	Sedang
$129 \leq X$	Tinggi

Untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan, maka hipotesis yang digunakan adalah dengan menggunakan uji analisis komparatif dengan uji Paired Sample dengan bantuan SPSS versi 16. Uji Paired Sample t-test dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari permainan kata berantai terhadap kemampuan komunikasi pada siswa kelas XI Bahasa 1.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Pre-Test

Berdasarkan hasil pre-test diketahui bahwa kemampuan komunikasi siswa sebelum diberikan tindakan yaitu berada dalam kategori rendah.

Hasil Post-Test Siklus I

Dari hasil post test pada siklus I, dapat diketahui bahwa 3 siswa sudah memiliki tingkat kemampuan komunikasi yang tinggi dan 26 siswa lainnya masih kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat dampak positif atas tindakan yang diberikan, dengan membandingkan perubahan rata-rata skor pra tindakan dan skor *post test* pada siklus I.

Hasil Post-Test Siklus II

Berdasarkan hasil post-test pada siklus II, diperoleh hasil peningkatan kemampuan komunikasi masing – masing subyek penelitian. Hasil post-test menunjukkan bahwa semua siswa telah mencapai kriteria keberhasilan (≥ 129 , kategori tinggi). Hal ini menunjukkan kegiatan pemberian layanan dengan menggunakan teknik permainan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tentang meningkatkan kemampuan komunikasi melalui teknik permainan kata berantai pada siswa kelas XI Bahasa 1, dapat diketahui bahwa secara empiris ada peningkatan kemampuan komunikasi. Oleh sebab itu, salah satu upaya untuk membantu siswa kelas XI Bahasa 1 meningkatkan kemampuan komunikasi adalah dengan memberikan tindakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi melalui teknik permainan kata berantai. Permainan adalah suatu aktivitas yang membantu siswa dalam

mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional (Andang Ismail, 2009:23).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menerapkan teknik permainan. Oleh sebab itu, selain meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dengan membangun pemahaman-pemahaman tentang kemampuan komunikasi, guru BK juga dapat memaksimalkan kekuatan kelas dengan saling memberikan masukan-masukan yang konstruktif. Sehingga, peningkatan kemampuan komunikasi siswa menjadi optimal.

Penelitian ini dilakukan selama dua siklus (siklus I dan II). Siklus I dilakukan selama 2 kali tindakan, dan siklus II dilakukan 1 kali tindakan. Pada siklus I, pertemuan pertama, kegiatan ini diawali oleh peneliti dengan memberikan penjelasan dan diskusi mengenai kemampuan komunikasi pada siswa serta penggunaan teknik permainan yang akan diterapkan pada saat pemberian tindakan berlangsung. Pada pertemuan ini siswa terlihat sangat antusias dalam memahami mengenai kemampuan komunikasi, dan mengikuti permainan pada pertemuan pertama dengan lancar dan mudah.

Pertemuan kedua berfokus pada pemberian tindakan yaitu permainan. Sebelum permainan dilakukan, disini peneliti menjelaskan langkah-langkah permainan yang dilakukan kepada siswa. Siswa dibagi beberapa kelompok oleh peneliti, pada sesi ini siswa sangat mudah diatur. Siswa diberikan peralatan permainan. Siswa melakukan permainan dari awal hingga selesai dengan sangat antusias.

Pertemuan-pertemuan pada siklus I berjalan cukup optimal. Siswa mengikuti tindakan dengan baik. Selain itu, siswa menunjukkan antusias yang baik dengan aktif mengikuti, memperhatikan dengan seksama, serta memberikan tanggapan dengan baik. Berdasarkan *post-test* siklus I, diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan komunikasi.

Keterbatasan dan Kelemahan Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas XI Bahasa 1 ini telah diupayakan untuk memperoleh hasil yang maksimal, namun kenyataan masih terdapat keterbatasan yaitu karena tidak adanya jam BK sehingga harus menunggu konfirmasi dari Guru BK.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan komunikasi siswa kelas XI Bahasa 1 dapat ditingkatkan melalui teknik permainan. Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan teknik permainan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas XI Bahasa 1. Peningkatan hasil skala diatas juga didukung dengan hasil observasi yang menunjukkan perubahan perilaku pada siswa saat pemberian tindakan

Saran

1. Bagi Guru BK

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru Bimbingan dan Konseling untuk menerapkan teknik permainan sebagai

salah satu alternatif model pembelajaran, karena model pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa

2. Bagi Sekolah

Model pembelajaran dengan teknik permainan diharapkan mampu diterapkan disekolah dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang, I. (2009). *Education Games*. Jakarta: Pilar Media
- Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S, dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Eris Triana. (2012). *Pengaruh Permainan (Games) Johari Windows terhadap Konsep Diri Remaja di Panti Asuhan Sinar Melati 7 Al Quddus Yogyakarta*. Skripsi UNY.Tidak diterbitkan
- Rusmana, Nandang (2009). *Permainan (Game & Play)*. Bandung : Rizqi Press.