

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL MELALUI  
PERMAINAN *TEAM WORK* PADA SISWA KELAS VIII D DI SMP NEGERI 1 SEYEGAN  
SLEMAN YOGYAKARTA**

*ARTIKEL E-JOURNAL*



Oleh

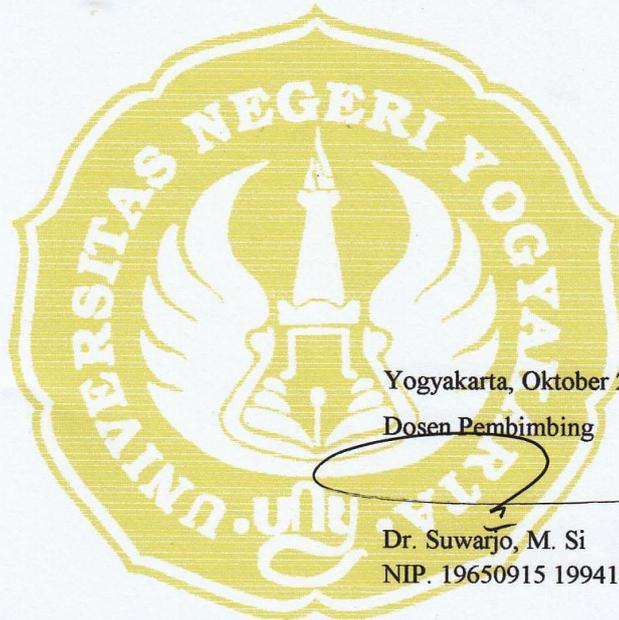
Junia Iriawati Ika Putri

NIM 1010424400

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
OKTOBER 2014**

## PERSETUJUAN

Artikel *e-journal* yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL MELALUI PERMAINAN *TEAM WORK* PADA SISWA KELAS VIII D DI SMP NEGERI 1 SEYEGAN SLEMAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Junia Iriawati Ika Putri, NIM 10104244040 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk dipublikasikan



Yogyakarta, Oktober 2014

Dosen Pembimbing

Dr. Suwarjo, M. Si

NIP. 19650915 199412 1 001

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL MELALUI PERMAINAN *TEAM WORK* PADA SISWA KELAS VIII D DI SMP NEGERI 1 SEYEGAN SLEMAN YOGYAKARTA**

### ***IMPROVING INTERPERSONAL COMMUNICATION ABILITY THROUGH TEAM WORK GAMES AT STUDENTS CLASS VIII D OF SMP NEGERI 1 SEYEGAN SLEMAN YOGYAKARTA***

Oleh: Junia Iriawati Ika Putri, Universitas Negeri Yogyakarta  
Email: Juniairiawati\_ikaputri@ymail.com

#### **Abstrak**

Penelitian didasarkan pada kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII D SMP N 1 Seyegan Sleman Yogyakarta yang cukup rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswakeselas VIII D SMP N 1 Seyegan Sleman Yogyakarta melalui teknik permainan *team work*.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam satu siklus menggunakan model kemmis dan Taggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan siklus 1 dilaksanakan melalui lima tindakan dengan menggunakan lima permainan *team work* yang berbeda-beda yaitu menyeberangi sungai, menggiring bola, *see our feet, the longest tie* dan *trust falls*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII D SMP N 1 Seyegan Sleman Yogyakarta yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan skala kemampuan komunikasi interpersonal, observasi dan wawancara.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode permainan *team work* mampu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII D di SMP Negeri 1 Seyegan Sleman Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan skor rata-rata (mean) yang dicapai siswa mengalami peningkatan dari 110,69 menjadi 138,31 dengan persentase peningkatan sebesar 26,35%. Kemampuan komunikasi interpersonal pada pra siklus untuk kategori tinggi tidak ada, kategori sedang sebanyak 21 siswa (65,6%) dan kategori rendah sebanyak 11 siswa (34,4%). Kemudian pada siklus I, kemampuan komunikasi interpersonal sebagian besar dalam kategori tinggi sebanyak 25 siswa (78,1%), kategori sedang sebanyak 7 siswa (21,9%) dan kategori rendah menjadi tidak ada. Hasil interpretasi skala yang menunjukkan 75% siswa termasuk dalam kategori tinggi, hasil interpretasi lembar observasi menunjukkan 50% siswa telah memunculkan aspek komunikasi interpersonal, dan hasil wawancara menunjukkan siswa sudah mampu memahami dan menjelaskan tentang kemampuan komunikasi interpersonal.

Kata kunci: *komunikasi interpersonal, permainan team work*

#### **Abstract**

*This research is based on interpersonal communication ability class VIII D of SMP Negeri 1 Seyegan Sleman Yogyakarta that low enough. This research aims to improve interpersonal communication skills grade eighthD students of SMP N 1Seyegan Sleman Yogyakarta through techniques team work games.*

*This study uses classroom action research (Classroom Action Research) were carried out in a single cycle Kemmis and Taggart using a model consisting of four stages, namely planning, action, observation, and reflection. Implementation cycle I is done through 5 action by using 5 team work gamrs that different each other, namely cross the river, dribble, see our feet, the longest tie,*

*and trust falls. This subjek research is students class VIII D SMP Negeri 1 Seyegan Sleman Yogyakarta tottalling 32 students. Data collection techniques using a scale of interpersonal communication ability, observation and interview*

*This result of this research showed that the application of team work games is capable to increase interpersonal communication ability students class VIII D SMP Negeri 1 Seyegan Sleman Yogyakarta. This indicated an average score ( mean ) of students achieved an increase of 110.69 into 138.31 with a percentage increase of 26.35 %. Interpersonal communication skills in pre-cycle for no higher category, moderate categories are 21 students ( 65.6 % ) and low categories were 11 students ( 34.4 % ). Later in 1 cycle, interpersonal communication ability are mostly in the high category were 25 students ( 78.1 % ), moderate category were 7 students ( 21.9 % ) and low category being no. The results interpretation scale which shows 75 % of students in the high category, results interpretation observation sheet showed 50 % of students have led to aspects of interpersonal communication, and interview results show students are able to understand and explain about the interpersonal communication skills.*

*Keywords : interpersonal communication, team work games*

## **PENDAHULUAN**

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, dalam kehidupan sehari-hari individu tentunya melakukan jalinan komunikasi. Komunikasi merupakan suatu media yang digunakan oleh individu sebagai makhluk sosial. Mulyana (2011: 6) menegaskan bahwa “orang yang tidak pernah berkomunikasi dengan manusia bisa dipastikan akan tersesat karena ia tidak sempat menata dirinya dalam suatu lingkungan sosial”.

Terdapat beberapa masalah dalam komunikasi yang muncul bukan karena perasaan yang dialami oleh seseorang, melainkan seseorang tersebut gagal mengkomunikasikannya secara efektif. Kesulitan mengkomunikasikan perasaan secara efektif, dapat dialami oleh setiap orang termasuk juga dialami oleh para siswa khususnya siswa SMP. Siswa SMP umumnya berkisar antara usia 12-15 tahun. Dimana usia

tersebut menurut Havighrust dalam Nurihsan dan Agustin (2011:55) berada pada masa remaja.

Istilah remaja berasal dari kata *adolescence* yang memiliki kata benda *adolescentia* yang dalam bahasa latin berarti remaja. Remaja diartikan sebagai masa tumbuh menjadi dewasa atau dalam perkembangan untuk menjadi dewasa. Masa remaja menunjukkan tahap perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang ditandai dengan perubahan-perubahan yang meliputi perkembangan fisik secara umum, perkembangan kognitif, dan perkembangan sosial. Menurut Endang Purwanti (2002:106) masa ini sering pula disebut masa sulit dan penuh badai dan topan karena pertumbuhan fisik yang menyerupai orang dewasa namun tidak diikuti oleh perkembangan yang sama.

Di SMP N 1 Seyegan, ditemui beberapa contoh kasus di mana remaja usia sekolah sering berbicara kotor dengan teman bahkan

guru, sering memendam perasaan, tidak berani mengungkapkan pendapat di depan orang banyak, bingung dan gugup bila berhadapan dengan orang banyak. Masalah tersebut pada umumnya disebabkan karena siswa kurang memiliki kemampuan dalam melakukan komunikasi dengan orang lain. Untuk dapat mengentaskan permasalahan yang berkaitan dengan komunikasi interpersonal pada siswa perlu adanya pemberian bantuan kepada siswa. Oleh karena itu, pembentukan komunikasi interpersonal pada siswa, sekolah perlu menyelenggarakan atau memunculkan alternatif-alternatif penyampaian pembelajaran kepada peserta didik dengan media dan metode yang baru untuk menarik minat keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Karl Jaspers (Bolton, 1987:4) komunikasi interpersonal adalah kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dengan individu lain melalui bahasa yang sederhana karena memiliki ciri khas yang hanya dimengerti oleh orang lain dan juga tidak dapat ditemukan ditempat lain. De Vito (1997:236) komunikasi interpersonal merupakan pengiriman pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain dengan efek dan umpan balik yang langsung. Pengirim pesan mengemas pesan yang akan disampaikan dalam bentuk *encoding* terlebih dahulu. Bentuk *encoding* yang dimaksud adalah pengirim pesan memikirkan sungguh-sungguh perasaan atau gagasan yang hendak disampaikan kemudian menerjemahkan perasaan atau

gagasan itu ke dalam kode berupa lambang dalam bentuk verbal maupun non verbal yang dapat diterima oleh penerima pesan.

Pembelajaran yang konvensional menjadikan siswa merasa bosan terhadap pelajaran. Oleh karena itu diperlukan metode lain yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa salah satunya dengan permainan. Permainan merupakan salah satu metode yang efektif untuk belajar keterampilan sosial dengan penciptaan suasana yang santai dan menyenangkan. Kathleen Stassen Berger (Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2011:6) menjelaskan jenis-jenis permainan diantaranya adalah *sensory motor play, mastery play, rough and tumble play, social play, dan dramatic play*.

Pengertian permainan *team work* hakikatnya berasal dari konsep *team* yang mempunyai makna yang sama dengan kata sinergi. Kata sinergi berasal dari Yunani, yaitu *sinergos* yang artinya bekerja bersama, *sun* (bersama), dan *ergon* (bekerja). Metode permainan *team work* termasuk dalam *social play* dikarenakan bermain secara bersama dan ada interaksi dalam kelompok. Bermain *team work* memerlukan interaksi, kekompakan, dan berfokus pada pencapaian tujuan yang sama. Tujuan yang dicapai dalam masalah ini adalah komunikasi interpersonal. Permainan kerjasama adalah cara mengajarkan komunikasi interpersonal yang baik dengan menggunakan metode permainan untuk membantu mengembangkan komunikasi yang

baik yang perlu mereka pelajari. Permainan kerjasama ini merupakan permainan yang didalam penyelenggarannya memadukan unsur dan karakteristik dari komunikasi interpersonal dan kerjasama yang dipraktekkan dalam seting permainan berkelompok dengan tujuan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal dalam pribadi seseorang. Dalam permainan ini, siswa akan dilatih untuk mengasah komunikasi interpersonal yang dimiliki dalam setiap diri individu.

Kemampuan komunikasi interpersonal mengandung unsur-unsur sebagai seperti keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesamaan. Menurut Bolton (1987:17) ada beberapa faktor yang menghambat komunikasi interpersonal ialah pertama menilai yang terdiri dari mengkritik, penamaan/labeling, dan menentukan akar masalah. Kedua memberi solusi yang terdiri dari beberapa faktor penghambatnya seperti perintah, ancaman, menggurui, dan pertanyaan yang berlebihan atau tidak sesuai. Ketiga menghindari pembicaraan orang lain dengan cara pengalihan, nasehat dan menenangkan.

Kesulitan yang dialami pada umumnya disebabkan siswa masih kurang memiliki kemampuan dalam melakukan komunikasi dengan orang lain. Hal ini dapat menyebabkan siswa sulit untuk beradaptasi secara langsung, tidak mampu untuk menyatakan tidak, membuat permintaan serta mengekspresikan perasaan secara penuh kepada orang lain. Permasalahan ini tidak dapat dibiarkan karena

dapat berpengaruh terhadap prestasi dan hubungan sosial siswa, keterampilan komunikasi interpersonal yang dimiliki siswa khususnya siswa dengan guru, staf-staf sekolah dan siswa dengan seseorang yang belum mereka kenal dapat berpengaruh bagi perkembangan dirinya, mereka kurang mendapatkan informasi yang mungkin dapat berguna bagi perkembangan dirinya, bagi mereka yang tidak mampu mengungkapkan pikiran, pendapat dan keinginan kepada orang lain secara tidak langsung dapat berpengaruh bagi kemajuan daya pikir dan prestasinya. Pemaparan di atas mengandung makna bahwa kemampuan komunikasi interpersonal siswa masih rendah.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal bagi siswa kelas VIII D di SMP N 1 Seyegan Sleman Yogyakarta melalui permainan *team work*.

## **METODE PENELITIAN**

### **Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Istilah dalam bahasa Inggris Penelitian Tindakan Kelas (PTK) biasa disebut dengan *Classroom Action Research (CAR)*. Suharsimi Arikunto (2010:129) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas yaitu penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan.

## **Tempat dan Waktu Penelitian**

### 1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Seyegan, yang beralamat di Kasuran, Margomulyo, Seyegan Sleman Yogyakarta

### 2. Waktu penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai September 2014

## **Desain Penelitian**

Penelitian ini didesain menggunakan model Kemmis dan Taggart dengan empat tahapan dalam satu siklus yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi atau pengamatan, dan tahap refleksi.

## **Skenario Siklus**

Setting yang digunakan di dalam kelas dan melibatkan siswa satu kelas. Waktu setting menyesuaikan saat pelajaran maupun jam istirahat. Skenario siklus yang direncanakan dalam penelitian ini dijabarkan dalam skenario sebagai berikut:

1. Menetapkan masalah yang akan diberikan tindakan.

Masalah yang akan dijadikan fokus penelitian adalah masalah peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal pada siswa kelas VIII D SMPN 1 Seyegan.

2. Sebagai awalan peneliti memberikan penjelasan kepada siswa tentang pengertian komunikasi interpersonal .

3. Peneliti menetapkan jenis permainan yang akan diberikan kepada siswa sebagai cara meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Dalam penelitian ini, ada 5 permainan yang dipilih, yaitu :

- a. Menyeberangi Sungai

Menurut Suwarjo & Eva imania (2010:61) permainan ini bertujuan untuk melatih siswa bisa bergerak dengan cepat melalui sikap dan tindakan serta terkoordinasi tanpa harus diberikan instruksi terus menerus. Peserta juga harus saling mendukung dan berkonsentrasi penuh terhadap pekerjaannya agar mereka tidak kehilangan padding, benda berharga yang bisa menyelamatkan kelompok mereka. Cara permainannya adalah Fasilitator membagikan potongan kardus sesuai jumlah anggota kelompok +1 buah padding extra. Tugas masing-masing kelompok adalah bergerak dari titik START sampai FINISH secepat mungkin dan jarak antara dua titik itu diumpamakan sebagai sungai yang aliran sangat deras. Peserta hanya bisa berdiri di atas padding yang diibaratkan sebagai perahu. Setelah seluruh anggota kelompok berdiri di paddingnya masing-masing, maka tersisa satu padding extra dibelakang peserta terakhir. Tugas peserta terakhir adalah mengambil padding tersebut kemudian mengoperkannya ke depan sampai peserta pertama bisa menggunakannya sebagai pijakan didepanya. Padding harus tetap diinjak atau dipegang oleh peserta ketika diletakan ditengah

agar tidak terbawa arus sungai. Jika ada peserta yang lalai tidak memegang atau menginjak padding, fasilitator boleh mengambilnya sehingga perjalanan kelompok tersebut semakin susah. Waktu yang dibutuhkan  $\pm$  20 menit.

Poin belajar yang diperoleh yaitu siswa mampu berkomunikasi dengan baik dan saling mendukung dalam kegiatan untuk dapat menyeberangi sungai meskipun hanya tersedia alat yang sederhana. Hal ini memerlukan kekompakan dan kerjasama yang baik untuk mencapai satu tujuan.

#### b. Giring Bola

Menurut Suwarjo & Eva imania (2010:63) permainan ini bertujuan untuk bekerjasama sebaik mungkin dengan bersikap jujur kepada setiap anggota serta memperhatikan kemampuan fisik pasangannya dan bertanggung jawab. Dibutuhkan kejujuran para pemain dalam permainan ini. Cara permainannya adalah setiap kelompok menggiring bola menggunakan punggung dari titik START sampai FINISH. Pasangan pertama memulai lomba dari titik START sampai FINISH dan dilanjutkan oleh pasangan berikutnya dari titik FINISH ke START, begitu seterusnya sampai semua pasangan mendapat giliran. Jika ada pasangan yang menjatuhkan bola, maka pasangan itu harus mengulang dari awal. Kelompok yang paling cepat

menyelesaikan lomba adalah pemenangnya. Waktu yang dibutuhkan  $\pm$  20 menit.

Poin belajar yang diperoleh yaitu siswa mampu menggiring bola sampai ke garis finish dengan jujur dan siswa mampu bertanggung jawab untuk mengulang kembali menggiring bola dari garis start apabila bola jatuh sebelum garis start.

#### c. *See Our Feet*

Menurut Suwarjo & Eva imania (2010:64) permainan ini bertujuan untuk melatih kemampuan siswa bekerjasama dengan mengandalkan kesamaan sikap. Cara permainannya adalah dengan membagi kelompok menjadi dua sap kebelakang. Ikat masing-masing kaki kanan dengan kaki kiri teman disampingnya. Bergerak menyamping dari START ke FINISH. Waktu yang dibutuhkan yaitu  $\pm$  20 menit.

Poin belajar yang diperoleh yaitu meskipun dengan kaki terikat bukan merupakan halangan untuk mencapai tujuan bersama karena setiap siswa memiliki rasa kepercayaan pada teman yang terikat disebelahnya dan percaya pada dirinya sendiri kalau mampu mencapai garis finish dengan baik dan benar.

#### d. *The Longest Tie*

Menurut Suwarjo & Eva imania (2010:70) permainan ini bertujuan untuk melatih kerjasama, sikap rela berkorban demi kelompok, kejujuran dan empati. Cara permainannya adalah dengan peserta dibagi

menjadi beberapa kelompok. Peserta membuat rangkaian dari barang-barang milik sendiri dengan anggota kelompoknya. Waktu yang dibutuhkan  $\pm$  20 menit.

Poin belajar yang diperoleh yaitu siswa mampu terbuka terhadap setiap anggota kelompoknya dengan memberikan barang-barang yang dimiliki untuk digunakan dalam permainan dan sikap rela berkorban untuk melatih sikap empati pada kelompok

e. *Trust Falls*

Menurut Suwarjo & Eva imania (2010 : 81) permainan ini bertujuan untuk melatih kepercayaan terhadap diri sendiri dan orang lain, mampu menerima dan memberikan pesan secara baik serta tanggung jawab peserta. Cara permainannya adalah dengan membagi peserta menjadi beberapa kelompok masing-masing 3 orang. Satu berdiri di tengah, di samping kiri kanannya. Peserta di tengah menjatuhkan dirinya. Anggota yang lain menerimanya. Anggota yang lain menerimanya. Permainan ini harus dilakukan sampai semua mendapat kesempatan sebagai peserta yang jatuh. Setelah semua mencoba menjadi peserta yang jatuh, kelompok diperlebar menjadi berlima, sehingga proses "*trust fall*" berjalan seperti bandul yang bergerak kesana kemari.

Poin belajar yang diperoleh dari permainan ini adalah melatih siswa untuk bertanggung jawab dan melatih rasa percaya diri dan percaya kepada orang lain. Hal ini

akan membentuk sikap kebersamaan dan kenyamanan ketika berada dalam kelompok.

4. Membagi siswa menjadi kelompok kecil. Peneliti membagi siswa menjadi kelompok kecil disesuaikan dengan kebutuhan jumlah kelompok dalam setiap permainan yang dilaksanakan.
5. Menjelaskan langkah-langkah permainan. Peneliti menjelaskan langkah-langkah dan aturan permainan yang berlaku dalam setiap permainannya agar dapat dipahami oleh siswa.
6. Pelaksanaan tindakan
  - a. Tindakan 1 meliputi pelaksanaan permainan menyeberangi sungai.
  - b. Tindakan 2 meliputi pelaksanaan giring bola.
  - c. Tindakan 3 meliputi pelaksanaan permainan *see our feet*
  - d. Tindakan 4 meliputi pelaksanaan permainan *the longest tie*.
  - e. Tindakan 5 meliputi pelaksanaan permainan *Trust Falls*.
7. Melakukan pengamatan. Berkoordinasi dengan guru BK atau *observer* untuk melakukan pengamatan saat proses pemberian tindakan berlangsung.
8. Diskusi kelompok. Setelah permainan selesai, siswa berdiskusi tentang poin pelajaran yang dapat diambil dari permainan yang dilaksanakan.

9. Mengevaluasi dan merefleksikan. Peneliti mengevaluasi dan mereflesikan hasil dari penggunaan metode *team work* sebagai bahan pertimbangan. Dalam tahap ini, pelaksanaan permainan dan hasil diskusi akan dirangkum dan hasil rangkuman tersebut dijadikan sebagai salah satu pertimbangan apakah perlu adanya siklus kedua atau tidak.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII D di SMP Negeri 1 Seyegan Sleman Yogyakarta melalui teknik *purposive*, dimana penentuan subjek didasarkan atas adanya karakteristik yang menunjukkan kurangnya kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Karakteristik yang menunjukkan kurangnya kemampuan komunikasi interpersonal siswa antara lain:

1. Sering berbicara kotor dengan teman bahkan guru, tidak berani mengungkapkan pendapat di depan orang banyak, sering memendam perasaan yang mengakibatkan terjadinya kesalahpahaman diantara siswa. Hal tersebut didapatkan berdasarkan informasi dari guru Bimbingan dan Konseling
2. Skor yang diperoleh dari hasil skala kemampuan komunikasi interpersonal rata-rata berada pada kategori rendah dan sedang Berdasarkan kriteria diatas maka Peneliti mengambil subjek 32 siswa berdasarkan karakteristik kurang dalam mengelola kemampuan komunikasi interpersonal

berdasarkan hasil skala kemampuan komunikasi interpersonal, observasi dan wawancara dengan guru BK dan siswa.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan skala, observasi, dan wawancara. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengadopsi pengukuran dengan skala Likert. Pada skala Likert responden diminta untuk menjawab suatu pertanyaan atau pernyataan dengan 4 alternatif pilihan jawaban yang sudah disediakan yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai (STS).

Observasi dalam penelitian ini yaitu mengamati perilaku yang terkait karakteristik kemampuan komunikasi interpersonal yang menjadi indikator dari komunikasi interpersonal yang efektif. Sedangkan tehnik wawancara dalam penelitian ini dengan cara pengajuan pertanyaan oleh pewawancara, kemudian dilanjutkan dengan meminta penjelasan dan jawaban kepada terwawancara secara lisan. Selama proses wawancara berlangsung, pewawancara juga bertugas untuk mengingat-ingat, mencatat dan merekam jawaban yang disampaikan.

Sesuai dengan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, maka instrumen yang digunakan meliputi skala, pedoman observasi dan pedoman wawancara. Teknik analisis data dengan menggunakan Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif.

## Metode Pengumpulan Data

### 1. Skala

Skala merupakan teknik mengurutkan sesuatu secara nyata dalam bentuk gradasi (penurunan dari tinggi ke rendah) dalam suatu kontinum (Moh Nazir, 2005:327). Skala yang disusun dalam penelitian ini mengadopsi pengukuran dengan skala Likert. Pada skala Likert responden diminta untuk menjawab suatu pertanyaan atau pernyataan dengan 4 alternatif pilihan jawaban yang sudah disediakan yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai (STS).

### 2. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan perilaku subjek penelitian yang dilakukan secara sistematis (Endang Mulyatiningsih, 2012:26). Dalam penelitian ini, perilaku yang diamati adalah perilaku terkait karakteristik kemampuan komunikasi interpersonal yang menjadi indikator dari komunikasi interpersonal yang efektif.

### 3. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data secara lisan yang dapat dilakukan baik melalui tatap muka secara langsung ataupun melalui media telepon. Proses wawancara dilakukan dengan cara pengajuan pertanyaan oleh pewawancara, kemudian dilanjutkan dengan meminta penjelasan dan jawaban kepada terwawancara secara lisan. Selama proses

wawancara berlangsung, pewawancara juga bertugas untuk mengingat-ingat, mencatat dan merekam jawaban yang disampaikan.

## Validitas Instrumen dan Reliabilitas Instrumen

### 1. Validitas Instrumen

Instrumen yang valid memiliki arti bahwa alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data adalah instrumen yang valid. Validitas suatu instrumen merupakan derajat dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur (Sukardi, 2011:122). Valid berarti bahwa instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, validitas yang digunakan adalah validitas empirik. Validitas empirik dilakukan dengan menghubungkan skor dalam suatu tes dengan skor lain yang telah dibuat (skor faktor dan skor total). Analisis skor dilakukan dengan analisis *Product Moment* menggunakan *software SPSS For Window Seri 16.0*.

Bila korelasi tiap faktor tersebut positif dan  $\geq 0,3$  maka faktor tersebut memiliki validitas yang baik. Sebaliknya apabila korelasi tiap faktor tersebut  $\leq 0,30$  maka butir instrument itu tidak valid (Sugiyono, 2009:124).

### 2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas mengarah pada konsistensi atau keajegan suatu instrumen. Suatu instrumen penelitian dikatakan memiliki reliabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil

yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur (Sukardi, 2011:127). Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama.

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal dan internal. Secara eksternal dapat dilakukan dengan teknik *test-retest*, *equivalent*, dan gabungan antar keduanya. Secara internal, reliabilitas dapat dilakukan dengan cara analisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Pengujian instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan pengujian secara internal dengan menggunakan software *SPSS For Window Seri 16.0* dengan rumus *Alpha Cronbach*

### Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses pemberian makna dan arti pada data mentah yang didapatkan yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian (Moh Nazir, 2005:346). Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari skala kemampuan komunikasi siswa. Data kualitatif didapatkan dari lembar observasi serta pedoman wawancara. Data kuantitatif yang didapat dianalisis dengan membandingkan data awal dan data akhir siklus. Langkah-langkah penghitungannya

menurut Saifudin Azwar (2010:109) adalah sebagai berikut:

1. Menentukan skor tertinggi dan terendah

$$\text{Skor tertinggi} = 4 \times 47 = 188$$

$$\text{Skor terendah} = 1 \times 47 = 47$$

2. Menghitung mean ideal (M)

$$(M) = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$= \frac{1}{2} (188 + 47)$$

$$= 117,5$$

3. Menghitung standar deviasi (SD)

$$(SD) = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

$$= \frac{1}{6} (188 - 47)$$

$$= 23,5$$

Jadi dapat disimpulkan batas antara kategori tersebut adalah:

$$(M+1SD) = 117,5 + 23,5 = 141 \text{ dan } (M-1SD) =$$

$$117,5 - 23,5 = 94$$

### Kriteria Kategorisasi Skor

Kategorisasi	Keterangan	Skor
Rendah	$X < (M-1SD)$	47-94
Sedang	$(M-1SD) \leq X < (M+1SD)$	95-141
Tinggi	$(M+1SD) \leq X$	142-188

### Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kriteria keberhasilan tindakan adalah apabila setelah penggunaan *team work* terjadi peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal. Keberhasilan tindakan layanan

terlihat pada karakter komunikasi interpersonal siswa yang meliputi beberapa karakter sebagai berikut: memiliki sifat terbuka kepada orang lain, mampu berkata jujur, berani bertanggung jawab, memiliki sikap empati terhadap sesama, mampu saling mendukung dan mensupport satu sama lain, memiliki kepercayaan terhadap diri sendiri dan orang lain serta dapat memiliki kesamaan dalam berkomunikasi dengan baik. Peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal dapat dikatakan berhasil apabila:

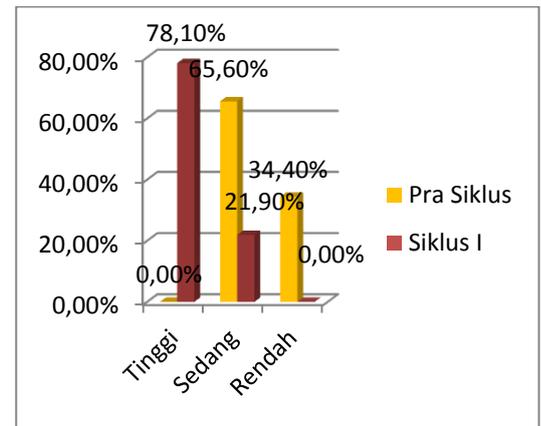
- a. Hasil interpretasi skala menunjukkan 75% siswa termasuk dalam kategori tinggi

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan *team work* mampu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII D di SMP Negeri 1 Seyegan Sleman Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan skor rata-rata (*mean*) yang dicapai siswa mengalami peningkatan dari 110,69 menjadi 138,31 dengan persentase peningkatan sebesar 26,02%. Kemampuan komunikasi interpersonal pada pra siklus untuk kategori tinggi tidak ada, kategori sedang sebanyak 21 siswa (65,6%) dan kategori rendah sebanyak 11 siswa (34,4%). Sementara pada siklus I, kemampuan komunikasi interpersonal sebanyak 25 siswa dalam kategori tinggi yaitu

(78,1%), kategori sedang sebanyak 7 siswa (21,9%) dan kategori rendah menjadi tidak ada.



Grafik perbandingan peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal melalui uji kategorisasi pada pra siklus dan siklus I

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa dengan siswa menyukai penerapan metode permainan *team work* dalam layanan bimbingan dan konseling. Selain itu, mulai muncul aspek komunikasi interpersonal seperti sifat terbuka kepada orang lain, mampu berkata jujur, berani bertanggung jawab, memiliki sikap empati terhadap sesama, mampu saling mendukung dan mensupport satu sama lain, memiliki kepercayaan terhadap diri sendiri dan orang lain serta dapat memiliki kesamaan dalam berkomunikasi dengan baik. Hal ini juga sebagaimana yang dikemukakan oleh guru BK bahwa “awalnya ada beberapa siswa masih kurang kompak dan sering muncul ego, namun akhirnya siswa dapat saling menyesuaikan. Metode permainan *team work* sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal”.

Dengan demikian penerapan metode permainan *team work* dapat meningkatkan

kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII D di SMP Negeri 1 Seyegan Sleman Yogyakarta

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan bila kemampuan komunikasi interpersonal siswa dapat meningkat melalui lima tindakan yang dibagi dalam lima permainan. Kelima permainan tersebut adalah permainan menyeberangi sungai, giring bola, *see our feet, the longest tie* dan *trust falls*. Melalui kelima permainan tersebut seluruh aspek komunikasi interpersonal dapat muncul dan diterapkan dengan baik oleh siswa. Hal ini ditunjukkan skor rata-rata (mean) yang dicapai siswa mengalami peningkatan dari 110,69 menjadi 138,31 dengan persentase peningkatan sebesar 26,02%. Kemampuan komunikasi interpersonal pada pra siklus untuk kategori tinggi tidak ada, kategori sedang sebanyak 21 siswa (65,6%) dan kategori rendah sebanyak 11 siswa (34,4%). Sementara pada siklus I, kemampuan komunikasi interpersonal sebagian besar dalam kategori tinggi sebanyak 25 siswa (78,1%), kategori sedang sebanyak 7 siswa (21,9%) dan kategori rendah menjadi tidak ada. Interpretasi skala yang menunjukkan 75% siswa termasuk dalam kategori tinggi, hasil interpretasi lembar observasi menunjukkan 50% siswa telah memunculkan aspek komunikasi interpersonal,

dan hasil wawancara menunjukkan siswa sudah mampu memahami dan menjelaskan tentang kemampuan komunikasi interpersonal, maka tindakan yang sudah dilakukan dirasa mampu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa

### Saran

Berdasar kesimpulan hasil penelitian di atas, ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan:

#### 1. Bagi Siswa

Siswa dapat mempraktekkan kemampuan komunikasi interpersonal ini dalam berbagai kesempatan agar siswa dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan baik dan tidak lagi terjadi kesalahpahaman antar siswa.

#### 2. Bagi Guru BK

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa permainan *team work* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII D, maka guru BK dapat menggunakan dan mengembangkan permainan *team work* untuk bidang serupa yaitu pribadi sosial ataupun bidang lainnya sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diinginkan dalam proses layanan.

#### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Mempersiapkan waktu tersendiri untuk berkoordinasi mengenai waktu pelaksanaan tindakan yang efektif bagi siswa agar hasil tindakan dapat meningkat secara optimal.

- b. Membagi kelompok siswa dengan lebih merata antara perempuan dan laki-laki.

Mohammad Ali dan Mohammad Asrori.(2006).  
*Paikologi Remaja*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

#### DAFTAR PUSTAKA

Devito, Joseph. 2010. *Komunkasi Antar Manusia*. Tangerang: Kharisma Publishing Group.

D Mulyana. 2011. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Endang Poerwanti dan Nurwanto .(2002).  
*Perkembangan Peserta Didik*. Malang: UMM Press.

Nurihsan, A.J. dan Agustin, M. (2011).  
*Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja: Tinjauan Psikologi, Pendidikan, dan Bimbingan*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.