

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Manusia pada dasarnya selain makhluk individu juga sebagai makhluk sosial. Dikatakan sebagai makhluk individu karena setiap individu memiliki ciri khas tersendiri yang membedakan dirinya dengan orang lain. Sedangkan dikatakan sebagai makhluk sosial karena antara individu dengan individu lainnya akan saling membutuhkan untuk menjalankan suatu kehidupan guna menuju suatu tujuan tertentu. Hakikat manusia sebagai makhluk sosial mendorong manusia untuk saling berkomunikasi satu sama lain. Maka dari itu penting untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Kamaruzzaman (2016), dalam penelitiannya mengatakan komunikasi menjadi unsur penting dalam berlangsungnya kehidupan di masyarakat. Selain suatu kebutuhan, aktivitas komunikasi juga merupakan unsur pembentuk suatu masyarakat, karena tidak mungkin manusia hidup di suatu lingkungan tanpa adanya komunikasi satu sama lain.

Proses komunikasi dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Edi dan Syarwani (2014) mengatakan komunikasi yang dilakukan secara langsung yaitu interaksi dengan satu orang atau lebih secara langsung atau tatap muka tanpa adanya perantara. Sedangkan komunikasi yang dilakukan secara tidak langsung yaitu melalui media atau perantara seperti televisi, radio, telepon, internet, surat kabar dan lain sebagainya yang tidak dapat dijangkau secara langsung atau tatap muka. Keterampilan komunikasi interpersonal sangat dibutuhkan pada jangkauan usia berapapun, terutama pada kalangan siswa atau pelajar.

DeVito (2012) mengatakan kompetensi komunikasi interpersonal memungkinkan untuk mengembangkan dan memelihara hubungan yang bermakna dalam persahabatan, cinta, keluarga, dan pekerjaan. Komunikasi interpersonal memegang peranan sangat penting bagi hubungan apa saja, diantaranya untuk meningkatkan hubungan antar individu, berbagi pengalaman dan pengetahuan, mampu mengendalikan sikap individu, serta menghindari dan mengatasi konflik pribadi. Berdasarkan penelitian Dika et al (2016) mengatakan dampak yang didapatkan jika memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang baik akan memiliki rasa kepercayaan diri yang tinggi. Senada dengan penelitian yang dilakukan Yulius dan Habel (2020) mengatakan juga keterampilan komunikasi interpersonal yang tinggi akan menimbulkan peningkatan hubungan yang erat antar individu, dapat berbagi pengalaman atau pengetahuan serta informasi kepada orang lain. Hasil peneliti Dika et al (2016) mengatakan komunikasi yang efektif dapat menimbulkan rasa kesenangan, pengertian pengaruh pada sikap, dan memiliki hubungan yang baik, sehingga akan terciptakan hubungan yang penuh kasih sayang dan terbentuknya hubungan yang harmonis.

Penelitian Sapto (2017) juga mengatakan dengan komunikasi maka seseorang dapat meningkatkan interaksi sosial dengan orang lain. Perihal dampak positif menurut para penelitian terdahulu, hal ini menyadarkan kita betapa pentingnya meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal. Penelitian yang dilakukan oleh Sapto memiliki pengaruh sebesar 4,8% konsep diri terhadap komunikasi interpersonal, sedangkan sisanya sebesar 95,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya. Ridwan et al dalam penelitian Bela dan Jurana (2020) menegaskan bahwa keterampilan komunikasi interpersonal adalah hal penting yang harus

dilakukan agar dapat menimbulkan hubungan antar pribadi dan proses komunikasi yang lancar, sehingga aktifitas dalam lingkup masyarakat dapat berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan beberapa poin diatas menjelaskan bahwa keterampilan komunikasi interpersonal yang tinggi sangat membantu membangun pemahaman. Memiliki keterampilan komunikasi yang tinggi akan meningkatkan hubungan yang erat dengan masyarakat di sekitar, dapat meningkatkan moral dan disiplin yang tinggi pada diri kita, juga dapat menyampaikan serta menerima pesan dan informasi dengan bijak.

Berangkat dari pernyataan diatas berbanding terbalik dengan keadaan saat ini yang dialami beberapa remaja, terkhusus remaja dikalangan pelajar. Selain dampak positif keterampilan komunikasi interpersonal yang tinggi, terdapat juga dampak negatif pada keterampilan komunikasi interpersonal yang rendah. Anita (2013) dalam penelitiannya mengatakan masalah dalam komunikasi muncul bukan karena perasaan yang dialami oleh individu, melainkan individu tersebut gagal mengkomunikasikannya secara efektif. Dampak dari rendahnya komunikasi interpersonal dijumpai dengan rasa gugup jika berbicara dengan orang yang belum dikenal, merasa gemetaran jika berhadapan dengan orang banyak, tidak berani mengemukakan pendapat di depan umum, serta takut mendapat kritikan.

Peneliti Bela dan Jurana (2020) juga menyebutkan komunikasi interpersonal yang rendah berpengaruh pada proses perkembangan siswa juga pada prestasi belajarnya. Memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang rendah akan menunjukkan beberapa gejala seperti malu, gugup, dan cemas dalam berkomunikasi, dan siswa cenderung tidak ada proses *feedback* saat guru menjelaskan suatu mata pelajaran.

Hal tersebut juga dikatakan Ilham (2018) dalam penelitiannya mengatakan siswa yang mempunyai komunikasi interpersonal yang rendah akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Simpulan berdasarkan rendahnya keterampilan komunikasi interpersonal membawa dampak yang cukup buruk dalam kehidupan sehari-hari. Adanya dampak tersebut dapat membuat hubungan dengan masyarakat sekitar menjadi renggang, juga menimbulkan perasaan tidak nyaman yang dapat menimbulkan individu terkesan introvert atau tertutup. Bisa jadi adanya tidak saling tegur sapa antara individu dengan individu lainnya yang membuat hubungan menjadi canggung. Remaja usia pelajar juga dapat berdampak pada prestasi belajarnya, karena dapat menghambat proses selama kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dapat di asumsikan bahwa keterampilan komunikasi interpersonal membawa pengaruh besar pada keberlangsungan hidup seseorang, tidak terkecuali pada remaja pelajar. Tentu hal ini sangat penting untuk diperhatikan, dalam upaya menuntaskan permasalahan tersebut, karena jika permasalahan tersebut tidak segera ditindak lanjuti dapat berakibat fatal.

Fakta di lapangan juga menemukan fenomena rendahnya keterampilan komunikasi interpersonal siswa yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 2 Sukodono, saat kegiatan observasi Pengenalan Lapangan Persekolahan I (PLP I) pada bulan Maret tahun 2021. Ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung secara daring melalui media *WhatsApp*, guru BK memberikan seputar layanan informasi kepada siswa kelas IX. Hanya beberapa siswa yang menanggapi atau bertanya saat guru BK memberikan kesempatan untuk bertanya pada siswa. Ditemukan juga saat sesi wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran disana menyebutkan bahwa siswa juga merasa kesulitan dalam

menyampaikan pertanyaan atau pendapat karena sulit dalam mengungkapkan dan siswa merasa tidak percaya diri, sehingga siswa cenderung pasif.

Hal tersebut juga didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu, bahwa masih banyak kendala yang dialami siswa dalam berkomunikasi sehingga siswa mengalami masalah dalam komunikasi interpersonal. Peneliti Kamaruzzaman (2016) menyebutkan dari 55 siswa Mts Negeri 1 Pontianak dalam proses komunikasi interpersonal siswa memiliki kategori cukup dengan diperoleh persentase sebesar 44,37%, faktor penghambat komunikasi interpersonal siswa sebesar 42,54% dengan kategori cukup, dan 47,15% jenis-jenis keterampilan komunikasi interpersonal dengan kategori cukup, ini dapat diinterpretasikan bahwa siswa sudah cukup baik dalam memiliki keinginan untuk melakukan komunikasi dan keinginan untuk berbagi informasi.

Fakta lainnya juga ditemukan peneliti Bela dan Jurana (2020) di SMP N 1 Piyungan dan SMP Muhammadiyah Piyungan pada siswa SMP kelas VII dengan subjek 30 siswa, menunjukkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa masih tergolong rendah dengan metode wawancara. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan Ilham (2018) pada siswa kelas X di SMK Negeri 8 Makassar dengan subjek 30 siswa, pada kondisi awal umumnya berada pada kategori rendah yaitu 76,76%, rendahnya keterampilan komunikasi interpersonal siswa dilihat dalam bentuk perilaku pasif Ketika berkomunikasi dengan guru, cenderung diam Ketika diminta mengemukakan pendapat, kurang percaya diri, dan hanya berkomunikasi jika teman yang mendahului untuk berbicara. Namun setelah diberikan *treatment* menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan. Selaras dengan hasil penelitian Anita (2013) mengungkapkan siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah I Melati Sleman

Yogyakarta ditemukan persentase 62% siswa memiliki keterampilan komunikasi interpersonal dengan kategori cukup.

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan Dika et al (2016) menunjukkan bahwa secara rata-rata keseluruhan komunikasi interpersonal berada pada kategori tinggi. Hasil ini memberikan gambaran bahwa keterampilan komunikasi siswa SMA Negeri 8 Padang sudah baik. Terdapat populasi 764 orang dengan sampel 263 orang yang terdiri dari kelas X, XI, dan XII. Persentase pada kategori tinggi yaitu 66,16%, pada kategori sedang sebesar 27,38%, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 6,46%. Secara rata-rata capaian terhadap skor ideal adalah 72,55%. Mengenai beberapa kasus yang ditemukan para peneliti terdahulu, agar tercapainya komunikasi interpersonal yang baik perlu adanya kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal Spitzberg et al (dalam DeVito, 2013).

Mike et al (2002) mengatakan untuk menghasilkan komunikasi yang efektif maka hal yang dilakukan utama pada individu adalah mengurangi rasa takut dan malu dalam memulai komunikasi dengan orang lain. Ilham (2018) dalam penelitiannya mengatakan perubahan yang terjadi pada masa ini akan mempengaruhi kehidupan siswa dalam berkomunikasi, karena pada dasarnya setiap individu selalu dihadapkan pada kegiatan komunikasi. Berdasarkan berbagai fenomena yang terjadi maka diperlukan penanganan untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut.

Guru BK sangat berperan penting dalam mengatasi permasalahan siswa. Guru BK/Konselor senantiasa memberikan layanan pada siswa sebagai fasilitator pelayanan BK di sekolah dengan memberikan pembinaan sesuai Permendikbud Nomor 111 Tahun 2014 yang mencakup empat

bidang diantaranya pengembangan pribadi, sosial, belajar dan karier. Upaya yang dapat diimplementasikan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal dengan memberikan layanan sesuai kebutuhan siswa. Layanan yang telah diimplementasikan guru BK menurut peneliti Srie dan Dina (2013) meliputi layanan informasi dan layanan bimbingan kelompok.

Hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru BK SMP Negeri 2 Sukodono mengatakan telah memberikan layanan dasar dalam bidang karier dengan materi yang disampaikan yaitu materi “siap mental untuk menghadapi ujian akhir”, layanan yang diberikan guru BK tersebut telah memenuhi kebutuhan siswa kelas IX dengan media yang digunakan *Microsoft Word* dan *Power Point*, namun sebagian besar guru BK maupun guru mata pelajaran lainnya hanya memanfaatkan media *Microsoft Word*. Juga didukung peneliti Prabhakararao (2016) mengatakan pelayanan BK yang telah diberikan untuk mengatasi permasalahan komunikasi interpersonal telah memberikan pelatihan lisan, misalnya seperti kursus yang bertujuan untuk memahami perilaku komunikasi staf sekolah, kursus komunikasi dasar untuk memberikan penyuluhan bagi siswa yang pendiam/pemalu secara sukarela dan mengembangkan kegiatan kelas yang meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

Menurut Purwanto (penelitian Yusi dan Jaka, 2019) mengatakan berkenaan dengan permasalahan siswa yang memiliki tingkat keterampilan komunikasi interpersonal yang masih rendah dan sekaligus memberikan inovasi bagi guru BK dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling. Maka peneliti mengupayakan manfaat penggunaan media sebagai salah satu layanan bimbingan dan konseling dengan mengajak siswa bermain sambil belajar yang diharapkan

dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan menjadikan proses kegiatan belajar menjadi lebih hidup. Terdapat banyak jenis media yang mampu dirancang sebagai media pembelajaran, media yang disusun dan dikembangkan dengan tepat dapat memotivasi siswa meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Media yang akan dimodifikasi dan dikembangkan adalah media permainan.

Media permainan yang dimaksud adalah media permainan ludo yang dimodifikasi dan dikembangkan menjadi Lubikon (Ludo BK). Pemilihan media permainan ludo karena pada dasarnya individu sangat senang bermain terlebih lagi pada usia anak-anak. Peneliti memilih media permainan karena pada saat magang disalah satu sekolah di Sidoarjo, lingkungan tersebut adalah lingkungan dengan usia anak-anak yang beranjak remaja yaitu siswa SMP. Maka dari itu dengan pemilihan media permainan ini diharapkan mampu mengentaskan masalah dalam penelitian. Permainan ini mudah dan menyenangkan bagi siapapun yang bermain, siswa dapat berlatih *skill* komunikasi dengan melalui media permainan ini yang telah dirancang. Pendapat Fermansyah dalam penelitian Badriah dan Alfin (2019) mengatakan ludo adalah permainan papan tradisional yang berasal dari India yang umum dimainkan dengan lebih dari satu orang atau lebih. Setiap pemain mendapatkan 4 buah token dan harus memutar papan sepenuhnya lalu tiba digaris akhir.

Pengembangan media permainan ludo sudah ada pada penelitian sebelumnya, namun di penelitian-penelitian sebelumnya permainan ini dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil prestasi belajar. Sedangkan dipenelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa. Maka dari itu permainan ludo dimanfaatkan sebagai pengembangan media untuk mewujudkan tujuan tersebut dan seluruh siswa



diharapkan dapat terlibat aktif dalam mengikuti media permainan ini. Media permainan ludo dapat dimainkan melalui salah satu layanan bimbingan dan konseling yaitu layanan bimbingan kelompok.

Berdasarkan penelitian Gaby et al (2017) mengatakan melalui layanan bimbingan kelompok diharapkan siswa mampu mengembangkan dan mengontrol kemampuannya secara optimal, mampu mengambil keputusan atau berpendapat secara tepat dan bijaksana, serta mampu mengatasi masalah-masalah yang dihadapinya baik didalam maupun diluar sekolah. Selain itu siswa juga diharapkan mampu memperoleh wawasan yang luas dan dinamis. Berdasarkan fenomena di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam berdasarkan permasalahan tersebut dengan judul penelitian “Pengembangan Media Permainan Lubikon (Ludo BK) dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Keterampilan Interpersonal Siswa SMP”.

## **B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan dalam penelitian dan pengembangan ini terbagi menjadi dua tujuan yaitu, tujuan umum dan tujuan khusus. Adapun rincian tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tujuan umum, menghasilkan panduan permainan ludo yang terdiri dari panduan untuk guru dan panduan untuk siswa.
2. Tujuan khusus:
  - a. Menghasilkan panduan permainan ludo yang memenuhi kriteria akseptabilitas melalui uji ahli dan calon pengguna.
  - b. Menghasilkan panduan permainan ludo yang efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMP.

### C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan diharapkan mampu menghasilkan produk yang layak dan berkualitas untuk digunakan sebagai media dalam bimbingan dan konseling. Media permainan ludo diharapkan mampu membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMP.

Media pengembangan ini terdapat dua bagian yaitu mengenai media permainan ludo dan buku panduan permainan ludo. Adapun penjelasan mengenai media permainan dan buku panduan sebagai berikut:

1. Media permainan ludo merupakan sebuah media permainan yang telah dimodifikasi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMP. Permainan ini dilakukan sebanyak 4 orang. Setiap pemain memiliki 1 markas dan 1 token yang berbeda-beda warna. Aturan permainan telah dimodifikasi dengan topik-topik pembahasan seputar *skill* komunikasi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa meliputi latihan bertanya, latihan menjawab atau berpendapat, latihan mendengarkan serta latihan menyimpulkan.
2. Buku panduan pengembangan media permainan ludo untuk guru dan siswa yang terdiri dari tiga bagian yaitu:
  - a. Pendahuluan  
Merupakan bagian yang berisi pengantar untuk guru, definisi serta bentuk media permainan ludo.
  - b. Petunjuk umum  
Merupakan bagian yang berisi tujuan permainan, peserta dan jumlah peserta, sasaran pengguna, dan aturan umum permainan.
  - c. Petunjuk khusus

Merupakan bagian yang berisi deskripsi dan langkah-langkah permainan.

#### **D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru BK di sekolah, siswa, Program Studi Bimbingan dan Konseling, dan Peneliti yang diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat bagi guru BK, hasil penelitian ini dapat memberikan referensi khususnya pengembangan media permainan Ludo dalam bimbingan kelompok, sehingga dapat memberikan manfaat dalam upaya peningkatan layanan bimbingan dan konseling kepada para siswa serta upaya pengembangan program BK di sekolah.
2. Manfaat bagi siswa, hasil penelitian ini dapat membantu mengembangkan dan meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa untuk kehidupan sehari-hari hingga di masa yang akan datang.
3. Manfaat bagi Program Studi Bimbingan dan Konseling, hasil penelitian ini dapat mengetahui pengembangan media permainan Ludo dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.
4. Manfaat bagi Peneliti, hasil penelitian ini memberikan pengalaman praksis dalam bidang bimbingan dan konseling, yang kelak dapat ditingkatkan melalui berbagai kegiatan pengembangan profesionalitas.

#### **E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa mampu melakukan atau menggunakan media permainan ludo.

2. Penggunaan permainan ludo dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.
3. Siswa mengalami peningkatan dalam berkomunikasi

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian dilakukan di SMP dengan subjek terbatas siswa kelas VIII.
2. Penelitian ini hanya berfokus untuk mengembangkan media permainan ludo dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.
3. Permasalahan yang menjadi pengembangan media ini adalah rendahnya keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa.