



Pengaruh Permainan *Team Work* terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal

Achmad Irfan Muzni¹, Nurul Atieka², Nanik Siti Khotijah³

^{1,2,3}Jurusan Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Universitas Muhammadiyah Metro

E-mail: irf_2007@yahoo.com¹, natieka@gmail.com², naniksiti05@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh Permainan *Team Work* Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas VIII SMPMu Ahmad Dahlan Metro Tahun Pelajaran 2020/2021. Desain penelitian adalah eksperimen Semu. Sampel penelitian peserta didik SMPMu Ahmad Dahlan Metro Tahun Pelajaran 2020/2021 Kelas VIII yang berjumlah 12 peserta didik. Instrumen penelitian menggunakan metode angket. Analisis data menggunakan rumus uji-t dalam mengetahui kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik. Hasil analisis diperoleh hasil gain (d) sebesar 18,91. Diperoleh hasil pengujian hipotesis 12,1153 dengan kriteria pengujian tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan hasil uji beda diperoleh perhitungan $t_{hitung} = 12,1153 > t_{total} = 1,79588$ dari signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan ($db = n - 1 = 12 - 1 = 11$), dengan demikian H_0 ditolak. Kesimpulan pada penelitian ini adalah ada pengaruh positif permainan *team work* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik kelas VIII SMPMu Ahmad Dahlan Metro Tahun Pelajaran 2020/2021.

Kata Kunci: Permainan *Team Work*, Kemampuan Komunikasi interpersonal

ABSTRACT

The research aims to determine Team Work Games' effect on the Interpersonal Communication Ability of Students in Class VIII at SMPMu Ahmad Dahlan Metro 2020/2021 Academic Year. The research design was a quasi-experiment. The research sample of students at Ahmad Dahlan Metro SMPMu Academic Year 2020/2021 Class VIII, amounting to 12 students. The research instrument used a questionnaire method. The data analysis used the t-test formula to determine the interpersonal communication skills of students. The results of the analysis showed that the gain (d) was 18.91. Obtained the results of hypothesis testing 12,1153 with testing criteria reject H_0 if $t_{count} > t_{tabel}$, and different test results obtained by calculation $t_{count} = 12,1153 > t_{total} = 1.79588$ from 0.05 significance and degrees of freedom ($db = n - 1 = 12 - 1 = 11$), thus H_0 is rejected. The conclusion in this study is that there is a positive effect of teamwork games on students' interpersonal communication skills in class VIII SMPMu Ahmad Dahlan Metro for the 2020/2021 academic year.

Keywords: *Team Work Games, Interpersonal Communication Skills*



PENDAHULUAN

Komunikasi adalah peristiwa sosial, peristiwa yang terjadi ketika manusia berinteraksi dengan orang lain. Setiap melakukan komunikasi bukan hanya menyampaikan isi pesan tetapi juga menentukan tingkat hubungan interpersonal. Seseorang merasa senang jika berada di antara teman-temannya dan membicarakan hal-hal yang menarik, karena pertemuan seperti ini merupakan kesempatan untuk mengeluarkan isi hati dan memperoleh pandangan baru terhadap suatu masalah yang dihadapi. Mulyana (2011: 6) menegaskan bahwa “orang yang tidak berkomunikasi dengan manusia bisa dipastikan akan tersesat karena ia tidak sempat menata dirinya dalam suatu lingkungan sosial”.

Menurut Enjang (2009: 68) komunikasi interpersonal adalah komunikasi antar orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap peserta menangkap reaksi yang lain secara langsung, baik secara verbal maupun non verbal. Peserta didik yang memiliki kemampuan dalam komunikasi interpersonal yang baik akan mudah bersosialisasi dan lancar dalam memperoleh pemahaman dari guru dan beberapa sumber belajar di sekolah.

Berdasarkan pernyataan tersebut bila para peserta didik kurang memiliki keterampilan berkomunikasi interpersonal maka akan berakibat siswa mengalami kesulitan dalam menerima dan menyampaikan pesan yang diterimanya kepada teman-temannya maupun kepada gurunya. Kemampuan berkomunikasi sangat penting dimiliki oleh peserta didik karena dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk dapat mengeluarkan ide atau gagasannya. Salah satu cara yang sering digunakan guru adalah dengan meminta siswa berbicara di depan kelas, bertanya, dan menjawab pertanyaan guru untuk melatih keberanian siswa. Selain itu, keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa menjadi sangat penting karena dalam bergaul dengan teman sebayanya siswa seringkali dihadapkan dengan hal-hal yang membuatnya harus mampu menyatakan pendapat pribadinya tanpa disertai emosi, marah atau sikap kasar.

Berdasarkan pra-survey yang dilakukan pada tanggal 12 Februari 2020 di SMPMu Ahmad Dahlan Metro, dengan cara observasi terhadap 10 peserta didik yang mengalami kurangnya kemampuan komunikasi interpersonal yaitu peserta

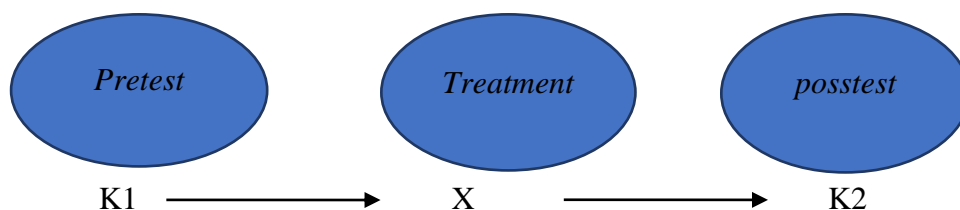
didik kurang berempati dengan orang lain, kurangnya kepedulian sesama teman, dan kurangnya ketertarikan untuk melakukan komunikasi dengan orang lain.

Penelitian tentang permainan *Team Work* yang dapat mempengaruhi kemampuan komunikasi interpersonal pada peserta didik kelas VIII SMPMu Ahmad Dahlan Metro. Didalam permainan kerjasama siswa dituntut untuk menggunakan aspek kognitif dan psikomotoriknya. Oleh karena itu diharapkan komunikasi interpersonal peserta didik memiliki komunikasi interpersonal yang meningkat.

Berdasarkan uraian diatas serta permasalahan yang muncul peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan *Team Work* terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Peserta didik Kelas VIII SMPMu Ahmad Dahlan Metro”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen dengan desain Posttest only Control Group Design. Desain ini menggunakan dua kelompok yang diteliti. Kelompok pertama yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan memberikan materi terkait kemampuan komunikasi interpersonal disertai dengan permainan *Team Work* dan kelompok kedua yaitu kelompok pengendali (control) yang menggunakan pembelajaran seperti biasa digunakan di SMPMu Ahmad Dahlan Metro.



Gambar 2. One group pretest-posttest design

Menurut Sugiyono (2008: 81) menyatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jika populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Maka sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representative (mewakili)”. Sedangkan menurut Arikunto (dalam Zuriah, 2005) Sampel didefinisikan sebagai pemilihan sejumlah subjek penelitian sebagai wakil dari



populasi sehingga dihasilkan sampel yang mewakili populasi yang dimaksud. Semakin banyak ciri dan karakteristik yang ada pada populasi maka akan semakin sedikit subjek yang tercakup dalam populasi, dan sebaliknya. Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Menurut Sugiyono (2012: 217) “teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel”. Berdasarkan pendapat di atas teknik sampling adalah bagian dari metodologi statistik yang berhubungan dengan pengambilan sampel. Menurut Sugiyono (2012: 120) bahwa “*purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Pertimbangan dalam pemilihan sampel ini adalah peserta didik yang menjadi pertimbangan dalam pengambilan sampel pada penelitian ini adalah jumlah anggota dalam permainan menyebrang sungai dan menggiring bola berjumlah 7-20 peserta didik (Suwarjo dan Eva 2011:61) anggota permainan tersebut di pilih antara 18 orang dengan dirinci 5-12 peserta didik yang memiliki kemampuan sedang dan tinggi dalam yang diharapkan bisa memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang tinggi. Pengambilan sampel pada penelitian ini sebanyak 12 peserta didik.

Table 1. Kisi-Kisi Instrument Angket Kemampuan Komunikasi Interpersonal

Variabel	Aspek	Indikator	No Item	
			Positif	Negatif
Komunikasi Interpersonal	<i>Openess</i>	a. Memulai hubungan baru dengan orang lain	1	2
		b. Menunjukkan keterbukaan dalam hubungan dengan orang lain	3	4,5
		c. Menunjukkan kepercayaan kepada orang lain untuk berbagi perasaan.	6	7
	<i>Empathy</i>	a. Menunjukkan perhatian kepada orang lain	8,10,	9
		b. Menjaga perasaan orang lain	11,13,	12,
		c. Mengerti keinginan orang lain	14,15,	16,



Variabel	Aspek	Indikator	No Item	
			Positif	Negatif
<i>Supportive Attitude</i>		a. Memberikan dukungan kepada teman	17,	18,19,
		b. Memberikan penghargaan terhadap orang lain	20,	21
		c. Spontanitas.	22	23
<i>Positive Thinking</i>		a. Menghargai perbedaan orang lain	24,	25
		b. Berpikir positif terhadap orang lain	26,	27
<i>Equality</i>		a. Menempatkan diri setara dengan orang lain	28,29,	30
		b. Mengakui pentingnya kehadiran orang lain	31,	32

Penelitian ini, data yang diperoleh tidak langsung disimpulkan tetapi akan diolah terlebih dahulu, diatur dan dianalisis supaya dapat diambil keputusan dari hasil peneliti ini. Data tersebut akan dianalisis dengan mengelola dan menganalisa data dengan membandingkan nilai-nilai *pre-test* dan *post-test*. Untuk menganalisis hasil *pretest* dan *posttest*, menurut Arikunto (2010:349) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean darideviiasi (d) antara *post-test* dan *pre-test*.

Xd = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi.

N = Banyaknya subjek

Df = atau db adalah N-1

Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis H_1 tidak diterima, yang artinya:



Jika $t_{hitung} \geq t_{table}$ maka ada pengaruh permainan *team work* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik SMPMu Ahmad Dahlan Metro Tahun Pelajaran 2020/2021.

Jika $t_{hitung} < t_{table}$ maka tidak ada pengaruh permainan *team work* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik SMPMu Ahmad Dahlan Metro Tahun Pelajaran 2020/2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pemberian angket. Data tersebut diperoleh setelah melakukan layanan klasikal menggunakan permainan *Team Work* yang pertama, dan kedua pada peserta didik kelas VIII SMPMu Ahmad Dahlan Metro. Perubahan tingkat kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik dapat dilihat dari perbedaan nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Untuk melihat perbedaan tersebut diberikan layanan klasikal menggunakan permainan *Team Work*. Kemampuan komunikasi interpersonal pada data di atas diperoleh berdasarkan kategori yang telah ditentukan sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Mutu Pretest

Rentang	Frekuensi	%	Kriteria
135 – 160	0	0	Sangat Tinggi
110– 134	1	10%	Tinggi
84 – 109	5	41,6%	Cukup Tinggi
58 – 83	6	50%	Rendah
32 – 57	0	0	Sangat rendah

Berdasarkan diagram tersebut kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik dapat dilihat dari masing-masing aspek. Skor rata-rata pada aspek keterbukaan yaitu 20,75, aspek empati dengan rata-rata 20,75, aspek sikap mendukung dengan rata-rata yaitu 18,41, aspek berpikir positif dengan rata-rata

18,41 dan aspek kesetaraan dengan rata-rata yaitu 15,16. Data ini menunjukkan bahwa skor rata-rata peserta didik pada masing-masing aspek cukup tinggi. Hal ini dibuktikan dengan dijumlahnya skor rata-rata per-aspek yaitu 93,8 masuk pada katogori mutu cukup tinggi.pelaksanaan *pretest* maka akan diberikan perlakuan pemberian layanan klasikal menggunakan permainan *team work* kepada peserta didik. Pelaksanaan treatment untuk mengentaskan masalah kemampuan komunikasi interpersonal yang dialami oleh peserta didik, layanan klasikal menggunakan permainan *team work* dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan tujuan agar peserta didik yang mengalami masalah dalam kemampuan komunikasi interpersonal dapat terselesaikan dengan baik.



Gambar 1. Treatment ke-1



Gambar 1. Treatment ke-2

Tabel 3. Kategori Skor *Posttest* Kemampuan komunikasi interpersonal

Rentan	Frekuensi	%	Kriteria
135 – 160	1	10%	Sangat Tinggi
110 – 134	5	41,66%	Tinggi
84 – 109	6	50%	Cukup Tinggi
58 – 83	0	0	Rendah
32 – 57	0	0	Sangat rendah

Setelah diberikan perlakuan yaitu 12 peserta didik sebagai sampel penelitian kategori sangat tinggi 1 dengan presentase 10% dan kategori tinggi 5 dengan presentase 41,66%, katogori cukup tinggi 6 dengan presentase 50%, selanjtnya tidak ada peserta didik dengan kategori rendah, dan sangat rendah. Berdasarkan kepada distribusi kategori skor kemampuan komunikasi interpersonal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa secara rata-rata kategori



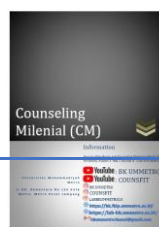
kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik SMPMu Ahmad Dahlan Metro Tahun Pelajaran 2020/2021 mengalami peningkatan.

Tabel 4. Data *pretest* dan *posttest*

No	Responden	Hasil <i>Pre-test</i>	Hasil <i>Post-test</i>	Gain (d) <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>
1	Fiola Wulandari	79	97	18
2	Handzholla Dzaky	82	101	19
3	Fildzah Cahya K	83	104	21
4	Hafisd Sena T.A.	96	116	20
5	Damar Maulana R	97	117	20
6	Amalia Dzihni	83	110	27
7	Nabilla	81	101	20
8	Cindy Martika	130	138	8
9	Fathin Jaisyur	100	117	17
10	Hibrizi Al Fawwas	107	120	13
11	Olivia Triana D	80	108	28
12	Fabian Dwi M	108	124	16
Jumlah		1126	1353	227
Rata-rata		$\sum_{n=12} = 1126$	$\sum_{n=12} = 1353$	$\sum_{n=12} = 227$
		$x_1 = \frac{\sum}{n}$	$x_1 = \frac{\sum}{n}$	$x_1 = \frac{\sum}{n}$
		$x_1 = \frac{1126}{12}$	$x_1 = \frac{1352}{12}$	$x_1 = \frac{227}{12}$
		$n = 94$	$n = 112,8$	$n = 18,91$

Sumber data: Diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan dari hasil *pretest* dan hasil *posttest* setelah pelaksanaan layanan klasikal pengaruh permainan *team work* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik yang mengalami kurangnya kemampuan komunikasi interpersonal. Berdasarkan hasil *pretest* diperoleh rata-rata 94 sedangkan skor *posttest* diperoleh rata-rata 112,8 dengan selisih skor *pretest* dan *posttest* 18,91. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik.



Selanjutnya dilakukan perhitungan x_d dan x_d^2 disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 5.Perhitungan X_d dan X_d^2

No	Responden	D	Md	$X_d = d - Md$	X_d^2
1	Fiola Wulandari	18	18,91	-0,9	0,81
2	Handzholla Dzaky	19	18,91	0,1	0,01
3	Fildzah Cahya K	21	18,91	2,1	4,41
4	Hafisd Sena T.A.	20	18,91	1,1	1,21
5	Damar Maulana R	20	18,91	1,1	1,21
6	Amalia Dzihni	27	18,91	8,1	65,61
7	Nabilla	20	18,91	1,1	1,21
8	Cindy Martika	8	18,91	-10,9	118,81
9	Fathin Jaisyur	17	18,91	-1,9	3,61
10	Hibrizi Al Fawwas	13	18,91	-5,9	34,81
11	Olivia Triana D	28	18,91	9,1	82,81
12	Fabian Dwi M	16	18,91	-2,9	8,41
	Jumlah	227	227	0	322,92

Sumber data: diolah dari data hasil pretest dan posttest

Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t sebagai berikut:

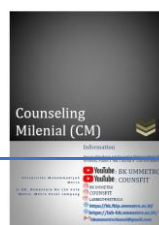
$$\begin{aligned}
 &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}} \\
 &= \frac{18,91}{\sqrt{\frac{322,92}{12(12-1)}}} \\
 &= \frac{18,9}{1,56} \\
 &= 12,1153
 \end{aligned}$$

Keterangan:

thitung = Hasil eksperimen *pre-test* dan *post-test one group design*

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

x_d = Deviasi masing-masing subjek



$\sum x^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

n = Subjek pada sampel

df = ditentukan dengan n-1

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus uji t, menggunakan taraf signifikan (α) sebesar 0,05 atau 5% dengan angka kritiknya sebesar 1,79588 yang diperoleh dari $df = n-1 = 12-1 = 11$. Kriteria pengujian hipotesis diterima apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dan sebaliknya apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak. Hasil perhitungan uji hipotesis tersebut diperoleh hasil $12,1153 \geq 1,79588$, sehingga dengan hasil perhitungan yang demikian hipotesis H_1 diterima yaitu ada pengaruh positif permainan *Team Work* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik. Perhitungan menggunakan taraf signifikan 0,05 sehingga peneliti yakin hipotesis diterima sebesar 95% dan terjadi peluang kesalahan 5% hal ini berarti terdapat peluang kesalahan 5% dengan hipotesis yang diterima.

B. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pengaruh permainan *team work* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. Setelah melakukan analisis data yang terkumpul tentang variabel permainan *team work* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik SMPMu Ahmad Dahlan Metro tahun pelajaran 2020/2021, maka diperoleh hasil penelitian yaitu secara rata-rata secara *pretest* berada pada kategori cukup tinggi dengan rentang skor 84-108 sebanyak 6 peserta didik dengan presentase 41,6%, kategori rendah dengan rentang skor 58-83 sebanyak 6 peserta didik dengan presentase 50%. Kemudian pada *posttest* berada pada kategori sangat tinggi dengan rentang skor 135-160 sebanyak 1 peserta didik, dengan presentase 10%, kategori tinggi dengan rentang skor 110-134 sebanyak 5 peserta didik dengan presentase 41,6%, kategori cukup tinggi dengan rentang skor 84-109 sebanyak 6 peserta didik dengan presentase 50%. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik setelah diberikan permainan *team work*



Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan diperoleh data bahwa kemampuan peserta didik kemampuan komunikasi interpersonal masih rendah, hal ini terbukti dari perolehan hasil rata-rata *pretest* sebesar 94 setelah melakukan *pretest* kemudian memberikan *treatment* untuk mengetahui adakah perubahan yang dialami peserta didik setelah pelaksanaan layanan klasikal peangaruh permainan *team work* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik yang masih rendah maka dilakukan *posttest*. Hasil *posttest* yang dilakukan mengalami peningkatan dengan perolehan rata-rata sebesar 112,8. Hasil *pretest* dan *posttest* di atas diperoleh rata-rata peserta didik yang mengalami perubahan peningkatan kemampuan mengemukakan pendapat pada peserta didik dengan selisih skor sebesar 18,91 . Perbedaan perubahan hasil *pretest* dan *posttest* pada peserta didik dapat dilihat pada grafik sebagai berikut:

Berdasarkan analisis dari hasil uji hipotesis diketahui bahwa ada pengaruh positif permainan *team work* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik. Pengaruh permainan *team work* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikan (α) sebesar 0,05. Taraf signifikan sering disebut juga taraf arti atau nyata. maka, hipotesis diterima 95% dengan kemungkinan terjadi peluang kesalahan sebesar 5%. Hal ini berarti kira-kira terjadi peluang kesalahan dengan menerima hipotesis yang seharusnya ditolak sebesar 5%. Kriteria pengujian terima H_1 jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, hasil uji beda diperoleh perhitungan $t_{hitung} = 12,1153 \geq t_{tabel} = 1,79588$ dari signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan $df = n - 1 = 12 - 1 = 11$, dengan demikian H_1 diterima yang berarti ada pengaruh positif permainan *team work* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik SMPMu Ahmad Dahlan Metro Tahun Pelajaran 2020/2021.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan peserta didik menyukai metode permainan *Team Work* dalam layanan bimbingan dan konseling. Selain itu, mulai muncul aspek kemampuan komunikasi interpersonal seperti sifat terbuka, jujur, berani bertanggung jawab, memiliki sikap empati terhadap



sesama, mampu saling mendukung dan mensupport satu sama lain, memiliki kepercayaan terhadap dirinya dan orang lain serta dapat memiliki kesamaan dalam berkomunikasi dengan baik.

Permainan merupakan salah satu metode atau salah satu alternatif yang efektif untuk digunakan sebagai belajar keterampilan sosial dengan menciptakan suasana yang ceria, santai dan menyenangkan bagi peserta didik. Penelitian ini sesuai dengan pendapat De Vito (dalam Putri 2014:95) bahwa “salah satu tujuan lazim yang harus dicapai dalam komunikasi interpersonal adalah bermain”. Dalam permainan terdapat nilai-nilai yang berguna bagi anak dalam mengembangkan sikap percaya diri, tanggungjawab, terbuka, saling menghargai terhadap orang lain, kejujuran dan spontanitas. Kegiatan bermain memberikan pengalaman bagi siswa akan menyerap segala sesuatu yang terjadi dilingkungannya sekitarnya. Sejalan dengan pendapat Harun Rasyid (dalam Lia Novitasari,2009:21) bermain *Team Work* adalah kesenangan dan kepuasan yang diperoleh oleh seseorang harus melibatkan kehadiran orang lain, dengan peran dan tugas yang seimbang yang telah mereka sepakati bersama. Selain itu proses bimbingan yang terjadi didalam permainan dapat mengubah tingkah laku, sikap, dan pengalaman. Nilai-nilai yang dapat diperoleh peserta didik karena terlibat dalam melakukan permainan (*games*) akan melekat di dalam diri peserta didik.

Menurut Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, (2011: 8) mengemukakan mengenai fungsi bermain, yaitu merangsang perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi dan fisik, di dalam bermain, anak-anak dapat bercakap-cakap dengan teman yang lain, berargumentasi, menjelaskan meyakinkan kosakata yang dikuasi anak-anak dapat meningkatkan karena mereka menemukan kosa kata baru. Kemudian ketika bermain, anak-anak harus memperhatikan cara pandang lawan bermainnya, dengan demikian akan mengurangi egosentrisnya. Dengan demikian penerapan metode permainan *Team Work* dapat berpengaruh pada kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik kelas VIII SMPMu Ahmad Dahlan Metro.



SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif permainan *Team Work* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik SMPMu Ahmad Dahlan Metro. Besarnya pengaruh dapat dilihat dari hasil pretest dengan skor rata-rata 94 yang masuk dalam kategori cukup tinggi, sedangkan skor post-test diperoleh rata-rata sebesar 112,8 yang masuk pada kategori mutu tinggi dengan selisih skor *pre-test* dan *post-test* yaitu 18,91. Pengujian hipotesis didapatkan hasil yaitu $t_{hitung} = 12,1153 > 1,79588$ dari signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan ($dk = n-1 = 12-1 = 10$), dengan demikian H_0 ditolak.

Berdasarkan data yang didapat sebelum dan sesudah melakukan layanan data yang awal skor rata-ratanya cukup tinggi menjadi skor rata-rata tinggi. Hal ini berarti apabila pemberian layanan klasikal pengaruh permainan *Team Work* ditingkatkan dan dioptimalkan, maka kemampuan komunikasi interpersonal pada peserta didik akan meningkat dan menjadi lebih baik lagi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*), maka penulis akan memberikan saran-saran diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru bimbingan dan konseling untuk menjadi referensi dalam memberikan varian materi layanan bimbingan pada peserta didik
2. Bagi peserta didik agar mampu memperbaiki dari aspek-aspek kemampuan komunikasi interpersonal diantaranya keterbukaan, empati, sikap mendukung, berpikir positif, dan kesetaraan.
3. Bagi peneliti lain bisa dijadikan sumber pengetahuan dan sebagai referensi.

DAFTAR PUSTAKA

Creswell, John W (2010). *Research Design Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar



- Devito, J A (2000). *The Intepersonal Communication Book*. New York: Harper Collins
- Endang Purwanti dan Nurwanto (2002). *Perkembangan Pesrta Didik*. Malang UMM Press
- Enjang (2009). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Eris Triana (2012). *Pengaruh Permainan (Games) Johari Window Terhadap Konsep Diri Remaja Di Panti Asuhan Sinar Melati7 Qudus Yogyakarta Skripsi UNY*. Tidak diterbitkan.
- Ghufron dan Risnawati (2011). *Teori-teori Psikologi*. Jogyakarta: Ar-Ruzz Media Grop.
- Gunarsa S.D. (2009). *Dari Anak Sampai Usia Lanjut Bunga Rampai PsikologiPerkembangan*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.(Integrasi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Hayati Nurul. (2009). *Upaya Peningkatan Kekampuan Membaca Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Gambar Bagi Siswa Kelas V Semester II SLB Karanganyar Tahun 2018/2019*. Jurnal Penelitian Program Pendiikan Luar Biasa. Volume .2 .Nomer 3.Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Mulyana. D. (2011). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nisa Chairun Indah. (2017). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Permainan Trut Or Dare (Jujur Dan Tantangan) Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri Tahun 2017. Volume 01. No 04 ISSN: AAA-AAA*.
- Onong. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono, (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitataif, dan R&D)*. Bandung. Alfabeta CV.