

**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL MELALUI MEDIA GAMES  
TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA KELAS VII C SMP N 2  
KARANGPANDAN TAHUN PELAJARAN 2017 / 2018**

**Oleh :  
Meiyana Ike Pujiastuti  
Dr. Hera Heru Sri Suryani, M.Pd**

Bimbingan dan Konseling  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Slamet Riyadi  
Surakarta

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh layanan bimbingan klasikal melalui media games terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas VII C SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017 / 2018.

Bentuk penelitian ini adalah *eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII C SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017 / 2018 yang berjumlah 32 siswa, sampel yang digunakan adalah kelas VII C SMP N 2 Karangpandan yang berjumlah 32 siswa dengan teknik sampling jenuh atau sampling total. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket dan dokumentasi. Metode angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan klasikal melalui media games, sedangkan teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data-data siswa kelas VII C. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus t-test.

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan t-test diperoleh nilai t sebesar 3,992. Selanjutnya hasil dari  $t_{hitung}$  tersebut dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  dengan  $d.b = (N-1)$ , maka  $d.b = (32-1) = 31$  dalam taraf signifikansi 5% dan 1% yaitu 2,040 dan 2,744. Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  atau  $2,040 < 3,992 > 2,744$ . Dengan demikian hipotesis kerja yang berbunyi “Ada Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Melalui Media Games Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII C SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017 / 2018” diterima kebenarannya pada taraf signifikansi 5% dan 1%.

**Kata Kunci : Layanan Bimbingan Klasikal, Media Games, Komunikasi Interpersonal**

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang Masalah**

Komunikasi adalah hubungan kontak antara satu individu dengan individu yang lainnya maupun antara kelompok. Komunikasi selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan dalam segala aspek kepentingan manusia. Manusia yang ditakdirkan sebagai makhluk sosial tidak akan lepas dari kehidupan manusia yang lainnya karena mereka akan saling membutuhkan satu dengan yang lainnya untuk bisa bertahan dalam kehidupan. Setiap saat manusia berpikir, bertindak dan belajar dengan menggunakan komunikasi. Kegiatan komunikasi dapat dilakukan dalam berbagai macam, antara lain komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok maupun komunikasi massa. Menurut Gerald R. Miller komunikasi terjadi ketika suatu sumber menyampaikan pesan kepada penerima untuk mempengaruhi perilaku penerima pesan (Ahmad Sultra, 2017 : 30).

Dalam sebuah proses komunikasi yang dibangun, masing-masing dari setiap individu mencoba untuk mengamati dan memahami bahkan meniru bagaimana individu lain bersikap terhadap dirinya sendiri maupun terhadap lingkungan sekitarnya. Contohnya proses komunikasi yang di bangun dalam keluarga yang harmonis, maka secara langsung maupun tidak langsung anggota keluarga lainnya terutama anak akan mengamati dan akan meniru proses komunikasi tersebut. Menjaga komunikasi yang baik dalam suatu keluarga adalah cara yang paling utama untuk menghindari masalah yang akan timbul disebabkan kesalahpahaman

antar anggota keluarga. Proses komunikasi yang telah diajarkan dalam keluarga akan berdampak pada komunikasi individu dalam lingkungan sosialnya.

Selain itu komunikasi dapat digunakan setiap individu untuk mengekspresikan dirinya, bertukar atau menyatakan pendapat dengan individu lain dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi merupakan dasar seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain, karena tanpa komunikasi maka hubungan sosial juga tidak akan terjadi. Komunikasi antar pribadi merupakan proses yang unik, artinya tidak seperti kegiatan yang lainnya. Karena dalam komunikasi antar pribadi dituntut adanya tindakan saling memberi dan saling menerima diantara pribadi yang terlibat dalam komunikasi. Tingkatan komunikasi interpersonal dapat dijumpai dalam dalam kehidupan keluarga, kelompok atau organisasi maupun kehidupan antara dua orang.

Menurut Arni Muhammad komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi diantara seseorang dengan seseorang lainnya yang dapat diketahui responnya secara langsung dan komunikasi merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan dalam kehidupan sehari-hari (Suranto Aw, 2011 : 4)

Komunikasi interpersonal juga dapat terjadi kapan dan dimana saja, begitu juga dalam lingkup sekolah. Dengan melakukan komunikasi satu sama lain, siswa dapat melangsungkan hidupnya dengan baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Di lingkungan sekolah siswa dituntut untuk mampu berkomunikasi dengan baik dengan semua warga dalam lingkungan sekolah, antara lain teman sebaya, guru, staf-staf dan personil sekolah lainnya.

Siswa yang memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik akan mudah bersosialisasi dan lebih bersikap terbuka dengan lingkungan dimana ia berada.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling pada kenyataannya tidak semua siswa dapat berkomunikasi interpersonal dengan baik. Hal ini ditunjukkan masih ada sekitar 40% siswa kelas VII C yang kurang memiliki kemampuan berkomunikasi interpersonal, masih ada siswa yang menutup diri, kurang percaya diri dan siswa yang kurang mampu bergaul dengan teman-temannya.

Dalam upaya membantu siswa untuk memahami komunikasi interpersonal yang baik maka perlu adanya pemberian layanan bimbingan klasikal mengenai komunikasi interpersonal melalui media games agar siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan. Sehingga siswa dapat memahami dirinya sendiri dan memahami bagaimana cara untuk bersikap dalam berkomunikasi dengan teman sebaya maupun dengan orang lain. Pelaksanaan layanan bimbingan klasikal melalui media games yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi interpersonal sehingga siswa tidak mengalami hambatan berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam lingkup sekolah. Hal ini sesuai dengan temuan Anggi Wahyu Yuliana dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dengan Anak Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP N 17 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016”, yang menyatakan bahwa komunikasi interpersonal orang tua dengan anak mempunyai pengaruh terhadap

penyesuaian sosial anak dilingkungan sekitarnya.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu diadakan penelitian mengenai komunikasi interpersonal siswa di lingkungan sekolah, baik dengan teman sebaya maupun dengan orang lain. Penelitian ini diformulasikan dalam judul “Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Melalui Media Games Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII C SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017/2018”.

### **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

- 1) Masih rendah kemampuan berkomunikasi interpersonal siswa dalam lingkungan sekolah.
- 2) Ada 15 siswa yang merasa kurang percaya diri dalam melakukan komunikasi interpersonal dengan temannya.

### **Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini masalahnya hanya dibatasi pada “Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Melalui Media Games Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII C SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017/2018”.

### **Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini masalahnya dirumuskan sebagai berikut : “Apakah ada Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Melalui Media Games Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII C SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017/2018?”.

## **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Melalui Media Games Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII C SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017/2018.

## **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut :

- 1) Manfaat Teoritis
  - a. hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang positif serta dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan bidang bimbingan dan konseling, khususnya mengenai komunikasi interpersonal siswa melalui kegiatan bimbingan klasikal dengan media games.
- 2) Manfaat Praktis
  - a. Manfaat bagi Siswa, untuk siswa yang memiliki kemampuan berkomunikasi interpersonal rendah dapat melatih diri dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi interpersonal melalui kegiatan bimbingan klasikal di sekolah.
  - b. Manfaat bagi Guru, hasil penelitian ini dapat digunakan guru BK dalam memberikan layanan bimbingan klasikal kepada siswa berkaitan dengan komunikasi interpersonal siswa di sekolah.
  - c. Manfaat bagi Sekolah, dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan yang berkaitan dengan komunikasi interpersonal siswa dan dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengetahui pengaruh layanan bimbingan klasikal terhadap

komunikasi interpersonal siswa melalui media games.

## **METODE PENELITIAN**

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 2 Karangpandan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari sampai bulan Maret 2018.

### **Bentuk dan Strategi Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif jenis eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan dengan tujuan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap sesuatu hal lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono 2015 : 72). Jenis penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest – Posttest Design*.

Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti akan menggunakan layanan bimbingan klasikal dalam penelitian yang akan dilakukan dan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan klasikal terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas VII C di SMP N 2 Karangpandan.

### **Populasi, Sampel dan Sampling**

#### **Populasi**

Menurut Sugiyono (2015 : 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian hasilnya dapat ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VII C SMP N 2 Karangpandan tahun pelajaran 2017 /

2018 yang berjumlah 32 siswa. Menurut Nana Syaodih (2012 : 250) sampel adalah kelompok kecil yang akan diteliti dan hasilnya akan ditarik pada kesimpulan.

### **Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Sugiyono, 2015 : 81).

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII C SMP N 2 Karangpandan tahun pelajaran 2017 / 2018 yang berjumlah 32 siswa.

### **Sampling**

Menurut Sugiyono (2015 : 81) teknik sampling merupakan teknik dalam pengambilan sebuah sampel. Teknik sampling di bagi menjadi 2 (dua) teknik yaitu *Probability Sampling* dan *Nonprobability Sampling*.

Dalam pengambilan sampel yang akan digunakan untuk penelitian harus benar-benar *representative*, artinya sampel tersebut harus dapat mewakili populasi. Adapun teknik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sampling jenuh atau sampling total yang termasuk dalam *Nonprobability Sampling*.

### **Variabel Penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto (2006 : 8) variabel adalah suatu obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian kemudian dari hasilnya dapat diambil sebuah kesimpulan.

Dalam penelitian ini ada dua macam variabel penelitian yakni variabel terikat dan variabel bebas.

Adapun penjelasan 2 variabel tersebut yakni :

1) Variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi variabel lainnya.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Layanan Bimbingan Klasikal” pada siswa kelas VII C SMP N 2 Karangpandan.

2) Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi variabel lainnya, dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah “Komunikasi Interpersonal” pada siswa kelas VII C SMP N 2 Karangpandan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi.

1) Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan dengan tujuan untuk memperoleh informasi atau data dari responden mengenai hal-hal yang bersangkutan dengan pribadinya (Suharsimi Arikunto, 2006 : 151).

Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup, dimana responden hanya bisa memilih jawaban yang telah disediakan oleh peneliti atas pertanyaan ataupun pernyataan dari angket tersebut.

2) Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 158) dokumentasi adalah teknik pengumpulan data melalui benda-benda tertulis, seperti buku, catatan harian dan dokumen yang berkaitan dengan obyek yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data-data siswa kelas VII C di SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berupa daftar diri siswa dan foto-foto kegiatan.

## Uji Coba Instrumen

### 1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang dapat menunjukkan tingkatan – tingkatan kevalidan atau kesahihan dalam sebuah instrumen (Suharsimi Arikunto, 2006 : 168).

Suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut memiliki validitas yang tinggi, dan sebaliknya jika instrumen tersebut kurang valid maka memiliki validitas yang rendah.

Pengukuran validitas item dalam penelitian menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien Korelasi antara X dan Y

$X$  : Item Soal Angket Ganjil

$Y$  : Item Soal Angket Genap

$N$  : Jumlah Sampel

Berdasarkan uji coba angket komunikasi interpersonal siswa yang terdiri dari 45 item pernyataan dan di ujikan pada 31 responden yaitu kelas VII D SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017 / 2018 di temukan sebanyak 5 item yang tidak valid.

Dari 5 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid, selanjutnya tidak disertakan dalam angket pada penelitian ini, karena 5 item pernyataan tersebut memiliki  $r$  hitung <  $r$  tabel.

## Uji Reliabilitas

Suharsimi Arikunto (2006 : 178 ) mengemukakan bahwa reliabilitas adalah sesuatu instrumen yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data atau informasi karena instrumen tersebut sudah baik.

Teknik yang digunakan untuk mencari reliabilitas adalah teknik belah dua dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment* angka kasar sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien Korelasi antara X dan Y

$X$  : Item Soal Angket Ganjil

$Y$  : Item Soal Angket Genap

$N$  : Jumlah Sampel

Kemudian dimasukkan dalam rumus Spearman-Brown sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2 r_{1/2 1/2}}{(1 + r_{1/2 1/2})}$$

Keterangan:

$r_{11}$  : Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

$r_{1/2 1/2}$  : korelasi antara skor-skor setiap belahan soal

Berdasarkan uji reliabilitas try out angket komunikasi interpersonal siswa yang di analisis menggunakan rumus Spearman Brown diperoleh nilai 0,892 dan masuk dalam kategori 0,800 – 1,00 atau mempunyai reliabilitas sangat tinggi.

## Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah

data dari semua responden terkumpul (Sugiyono, 2015 : 147).

Setelah semua data yang dibutuhkan dalam menganalisa data, peneliti menggunakan rumus statistik t-test untuk menganalisa data, berikut rumus dari t-test :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

Md : mean dari deviasi (d) antara post-test dan pre-test

xd : perbedaan dari deviasi dengan mean deviasi

N : banyaknya subyek

df : atau db adalah N - 1

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan klasikal melalui media games terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas VII C SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017 / 2018.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data Hasil Uji Validitas *Try Out* Angket Kelas VII D

Hasil perhitungan dengan program SPSS versi 17 dari 45 butir soal angket komunikasi interpersonal yang diberikan siswa kelas VII D yang termasuk dalam kategori valid yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45.

Sedangkan butir soal yang tidak valid yaitu nomor 5, 10, 13, 22 dan 36.

### Deskripsi Data Hasil Angket Komunikasi Interpersonal Siswa Sebelum Layanan Bimbingan Klasikal Melalui Media Games

Hasil angket yang dibagikan kepada siswa kelas VII C SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017 / 2018 sebagai sampel penelitian mengenai layanan bimbingan klasikal melalui media games terhadap komunikasi interpersonal siswa sebelum diberikan layanan memperoleh nilai tertinggi 146 dan nilai terendah 113. Adapun analisis data diperoleh nilai mean = 130,9375, nilai median = 133,75, nilai modus = 139,39 dan nilai standar deviasi = 8,965 (lampiran 11).

Selanjutnya dari hasil angket Komunikasi Interpersonal Siswa sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal melalui media games pada siswa kelas VII C SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017 / 2018 tersebut dapat digambarkan dalam daftar frekuensi dan digambarkan dalam bentuk grafik dan polygon.

### Deskripsi Data Hasil Angket Komunikasi Interpersonal Siswa Setelah Layanan Bimbingan Klasikal Melalui Media Games

Hasil angket yang dibagikan kepada siswa kelas VII C SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017 / 2018 sebagai sampel penelitian mengenai layanan bimbingan klasikal melalui media games terhadap komunikasi interpersonal siswa setelah diberikan layanan memperoleh nilai tertinggi 148 dan nilai terendah 124. Adapun analisis data

diperoleh nilai mean = 135,0625, nilai median = 134,75, nilai modus = 134,125 dan nilai standar deviasi = 6,4271 (lampiran 13).

Selanjutnya dari hasil angket Komunikasi Interpersonal Siswa setelah diberikan layanan bimbingan klasikal melalui media games pada siswa kelas VII C SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017 / 2018 tersebut dapat digambarkan dalam daftar frekuensi dan digambarkan dalam bentuk grafik dan polygon.

### **Pengujian Hipotesis**

Berdasarkan hasil analisis data secara statistik tentang pengaruh layanan bimbingan klasikal melalui media games terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas VII C SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017 / 2018 diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,992 (lampiran 14), selanjutnya hasil dari  $t_{hitung}$  tersebut dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  dengan  $d.b = (N-1)$ , maka  $d.b = (32-1) = 31$  dalam taraf signifikansi 5% dan 1% yaitu 2,040 dan 2,744. Dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  atau  $2,040 < 3,992 > 2,744$ .

Berdasarkan hasil analisis data di atas, maka hipotesis nihil yang berbunyi “Tidak ada Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Melalui Media Games Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII C SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017 / 2018” tidak terbukti kebenarannya.

Maka hipotesis kerja yang berbunyi “Ada Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Melalui Media Games Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII C SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017 / 2018” terbukti

kebenarannya pada taraf signifikansi 5% dan 1%.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat dijelaskan bahwa pemberian layanan bimbingan klasikal melalui media games berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas VII C SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017 / 2018. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung} = 3,992$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% = 2,040 dan 1% = 2,744.

Di SMP N 2 Karangpandan khususnya kelas VII C sebelumnya kemampuan komunikasi interpersonal siswanya cukup rendah, seperti masih ada siswa yang menutup diri, kurang percaya diri dan siswa yang kurang mampu bergaul dengan teman-temannya. Pelaksanaan dari layanan bimbingan klasikal melalui media games diharapkan agar siswa memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang cukup baik, seperti dapat membuka diri atas perbedaan antara teman-temannya, lebih percaya diri, mampu bersosialisasi secara baik dengan lingkungan sekitarnya, sehingga siswa tidak mengalami hambatan berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam lingkup sekolah.

Seperti pendapat dari Yusuf dan Nurihsan (2008 : 6) mengenai tujuan dari pelaksanaan bimbingan klasikal yaitu proses membantu individu (siswa) untuk mencapai perkembangan yang lebih optimal, baik perkembangan secara pribadi maupun sosial.

Setelah pemberian layanan bimbingan klasikal melalui media games sebanyak empat kali tentang komunikasi interpersonal siswa dapat bersikap lebih terbuka dengan temannya, lebih berani dan

percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya, serta dapat berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang di sekitar secara baik.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan klasikal melalui media games berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas VII C SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017 / 2018.

### **Keterbatasan Penelitian**

Dari hasil penelitian ini disadari bahwa hasil penelitian ini masih kurang sempurna dan masih kurang baik karena adanya keterbatasan-keterbatasan antara lain:

- 1) Keterbatasan penelitian dalam hal tenaga maupun waktu penelitian, sehingga kurang maksimalnya dalam penggunaan berbagai macam metode untuk memperoleh data.
- 2) Kurangnya kecermatan dan ketelitian dalam pelaksanaan penelitian.
- 3) Kondisi fisik siswa atau responden dalam mengisi angket dan dalam menerima layanan bimbingan klasikal yang mengakibatkan kurang maksimalnya dalam penerimaan materi bimbingan.
- 4) Data hasil penelitian ini hanya berlaku untuk siswa kelas VII C SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017 / 2018.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data secara statistik tentang pengaruh layanan bimbingan klasikal melalui media games terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas VII C SMP N 2 Karangpandan

Tahun Pelajaran 2017 / 2018 diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,992 (lampiran 14), selanjutnya hasil dari  $t_{hitung}$  tersebut dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  dengan  $d.b = (N-1)$ , maka  $d.b = (32-1) = 31$  dalam taraf signifikansi 5% dan 1% yaitu 2,040 dan 2,744. Dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  atau  $2,040 < 3,992 > 2,744$ .

Berdasarkan hasil analisis data di atas, maka hipotesis yang berbunyi “Ada Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Melalui Media Games Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII C SMP N 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2017 / 2018” terbukti kebenarannya pada taraf signifikansi 5% dan 1%.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan maka dapat di sarankan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Kepada Kepala Sekolah  
Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan bagi sekolah untuk menentukan kegiatan – kegiatan yang dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa dengan pemberian layanan bimbingan klasikal melalui media games.
- 2) Kepada Guru  
Diharapkan guru Bimbingan dan Konseling SMP N 2 Karangpandan melaksanakan pemberian layanan bimbingan melalui media games ataupun media lainnya agar lebih menarik dan siswa merasa antusias sehingga dapat meningkatkan komunikasi interpersonal baik dengan teman sebaya maupun dengan guru Bimbingan dan Konseling itu sendiri.

- 3) Kepada Siswa  
Diharapkan siswa untuk meningkatkan minat dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan klasikal yang dilaksanakan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Sultra dan Nurhakki. 2017. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Suranto Aw. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Syamsu Yusuf dan Nurihsan. 2008. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.