

**EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK
SIMULATION GAMES UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI
INTERPERSONAL SISWA KELAS IX SMP N 40 SEMARANG**

Bunga Hawa R¹, Wiwik KUSDARYANI², Siti Fitriana³

1. Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang, email: bungahawa07@gmail.com,
2. Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang, email: wiwiks1425@gmail.com,
3. Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang, email: sitifitriana@upgris.ac.id

Kata Kunci:	Abstrak
<p><i>Layanan bimbingan kelompok, simulasi permainan, komunikasi interpersonal, bimbingan dan konseling.</i></p> <p>Keywords :</p> <p><i>Group guidance services , simulation games , interpersonal communication , guidance and counseling.</i></p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektifitas permainan simulasi dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi interpersonal peserta didik kelas 9 SMP N 40 Semarang. Metode kuantitatif dengan model eksperimen <i>onegroup pretest posttest</i> menjadi jenis dalam penelitian ini. Sepuluh peserta didik kelas 9 dengan keterampilan komunikasi interpersonal rendah ditetapkan sebagai subjek dipilih secara purposive sampling. Pengumpulan data menggunakan skala komunikasi interpersonal dengan 33 pernyataan sudah teruji keabsahan dan keakuratannya. Data dianalisis non-parametrik dilakukan uji <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i>. Hasil analisis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) $0,005 < 0,05$. Maka dari itu, terdapat kenaikan keterampilan komunikasi antarpribadi yang signifikan melalui penerapan bimbingan kelompok berbasis <i>simulations games</i>. Rata-rata skor <i>pretes</i> meningkat dari 84,2 menjadi 100,4 pada <i>posttes</i>. Peningkatan terbesar terlihat pada perilaku suportif dan positif, sementara keterbukaan mengalami peningkatan terendah. Dengan demikian, bimbingan kelompok menggunakan teknik simulasi efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi peserta didik kelas IX di SMP N 40 Semarang.</p> <p>Abstract</p> <p><i>This study aims to test the effectiveness of simulation games in group guidance to improve interpersonal communication skills of 9th grade students at SMP N 40 Semarang. The quantitative method with a one-group pretest-posttest experimental model is the type in this study. Ten 9th grade students with low interpersonal communication skills were determined as subjects selected by purposive sampling. Data collection using an interpersonal communication scale with 33 statements has been tested for validity and accuracy. Data were analyzed non-parametrically using the Wilcoxon Signed Ranks Test. The results of the analysis showed a Sig. (2-tailed) value of $0.005 < 0.05$. Therefore, there was a significant increase in interpersonal communication skills through the implementation of simulation games-based group guidance. The average pretest score increased from 84.2</i></p>

	<i>to 100.4 in the posttest. The greatest increase was seen in supportive and positive behavior, while openness experienced the lowest increase. Thus, group guidance using simulation techniques is effective in improving interpersonal communication skills of IX grade students at SMP N 40 Semarang.</i>
--	---

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan aspek esensial dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang senantiasa bergantung pada interaksi dengan individu lain. Dyatmika (2021) menjelaskan bahwa komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian dan penerimaan informasi yang bermakna yang memungkinkan terjadinya saling pengertian, baik melalui ucapan maupun tindakan nonverbal, juga terjadi secara langsung ataupun tidak.

Komunikasi interpersonal menjadi jenis komunikasi yang paling fundamental. DeVito dalam Suwatno (2023), menjelaskan bahwa berkomunikasi antar sesama mencakup interaksi melalui ucapan dan gerakan melalui dua orang atau lebih dan terjadi secara terus-menerus melalui proses saling memengaruhi. Rahmi (2021) mengemukakan bahwa komunikasi antarpribadi adalah kegiatan rutin penyampaian dan penerimaan gagasan, informasi, dan emosi untuk mencapai saling pengertian. Efektivitas komunikasi antarpribadi ditunjukkan oleh lima karakteristik utama, yaitu keterbukaan, empati, suportif, positif, dan kesetaraan. Dr. Jannatun Nisa dkk. (2024) menambahkan bahwa komunikasi interpersonal merupakan bentuk pertukaran informasi yang paling mudah dan efisien, serta berfungsi sebagai sarana untuk memengaruhi orang lain. Sejalan dengan itu, Wello & Novia (2021) menilai bahwa komunikasi interpersonal melibatkan pertukaran makna, perasaan, dan informasi secara langsung melalui pesan verbal dan nonverbal. Dr. dr. Rudy Dwi Laksono dkk. (2025) menekankan jika keoptimalan komunikasi interpersonal tidak cuma terlihat pada ujaran, tetapi bisa dengan cara penyampaian pesan, seperti intonasi suara, ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan bentuk bahasa tubuh lainnya. Dengan demikian, meskipun tanpa kata-kata, pesan tetap dapat tersampaikan melalui perilaku nonverbal yang mencerminkan emosi dan kepribadian seseorang.

Pada masa remaja awal banyak siswa masih kurang memiliki keterampilan komunikasi yang efektif. Di tingkat SMP, berbagai hambatan komunikasi interpersonal seringkali muncul, seperti enggan menyampaikan pendapat dalam

diskusi, tidak memperhatikan ketika teman berbicara, menertawakan jawaban teman yang salah, kurang percaya diri saat presentasi, tidak siap menerima kritik, menggunakan nada suara yang tidak sopan, dan lebih suka bermain ponsel daripada berinteraksi tatap muka.

Berdasarkan hasil asesmen kebutuhan menggunakan instrumen AGM-U (Angket Gejala Masalah Umum) terhadap peserta didik kelas 9 SMP N 40 SMG, 67,33% siswa mengalami masalah terkait "Komunikasi Interpersonal". Maka dari itu, diperlukan intervensi menarik dan sesuai, salah satunya melalui layanan bimbingan & konseling.

Layanan BK menyediakan berbagai bentuk intervensi untuk mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal, salah satunya adalah bimbingan kelompok yang dianggap relevan karena memfasilitasi pengembangan aspek pribadi dan sosial siswa melalui dinamika kelompok kecil. Permainan simulasi dianggap efektif karena melibatkan kegiatan bermain yang mendorong partisipasi dan interaksi sosial yang intensif. Dr. Ali Nurdin (2020) menyatakan bahwa konsep komunikasi interpersonal dapat diilustrasikan melalui permainan yang memiliki bahasa, aturan, dan pola perilaku tertentu. Senada dengan itu, Syammari & Basuki (2022) menegaskan bahwa permainan merupakan metode yang dapat mendukung perkembangan sosial dan emosional remaja. Melalui permainan simulasi, siswa memiliki kesempatan untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan emosi mereka dengan lebih bebas. Dengan hal itu, penggunaan *games simulation* dalam bimbingan kelompok diharapkan mampu meningkatkan partisipasi, keberanian, dan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

Studi yang dilakukan oleh Nuriya & Wirastania (2022) menunjukkan bahwa Bkp yang dikemas dalam permainan kata optimal terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas 7. Temuan serupa oleh Saragih dkk. (2023), yang menegaskan layanan bimbingan kelompok berbasis permainan tebak kata memberikan efek positif terhadap keterampilan komunikasi interpersonal siswa karena terdapat perbedaan yang nyata dalam keterampilan komunikasi sebelum dan sesudah intervensi. Lebih lanjut, Loban (2020) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa ada peningkatan sebesar 17,2% dalam hubungan sosial siswa melalui aktivitas permainan dalam bimbingan kelompok. Di samping itu, hasil penelitian oleh Ridwan & Wangid (2021) mengindikasikan adanya

perbedaan skor komunikasi antarpribadi pramuka sebelum dan setelah mengikuti permainan simulasi, di mana rata-rata skor setelah perlakuan lebih tinggi dan perbedaan ini signifikan secara statistik. Penemuan-penemuan ini menegaskan bahwa permainan dalam program bimbingan kelompok terbukti efektif dalam meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa.

Kajian tentang seberapa efektif penggunaan teknik *simulation games* dengan mengaplikasikan beberapa permainan di setiap aspek untuk meningkatkan komunikasi interpersonal di kalangan siswa SMP masih sedikit, terutama untuk siswa kelas 9. Kebaruan dari penelitian ini adalah penggunaan *simulation games* dalam bimbingan kelompok, yang dibuat dengan mempertimbangkan lima aspek komunikasi interpersonal. Setiap sesi akan menggunakan jenis permainan yang berbeda sesuai dengan aspek yang ingin ditingkatkan, bertujuan untuk mengasah keterampilan siswa secara keseluruhan. Pendekatan ini diharapkan menjadi cara baru yang inovatif guna mengoptimalkan komunikasi interpersonal siswa kelas 9. Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian yang diajukan adalah apakah layanan bimbingan kelompok yang dikemas dengan *simulations games* secara efektif memberikan dampak positif komunikasi interpersonal siswa kelas 9 di SMP Negeri 40 Semarang?. Sejalan dengan bedasar pada rumusan masalah, penelitian bertujuan untuk mendapatkan pandangan umum tentang tingkat efektivitas layanan bimbingan kelompok *simulation games* dalam mengembangkan komunikasi interpersonal siswa kelas 9 SMP N 40 Semarang.

METODE

Adapun penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Ali (2022) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif mengandalkan analisis statistik, sehingga menyajikan data yang diperoleh dan hasil akhir dalam bentuk *numerik* atau angka. Sementara itu, Arib dkk. (2024) menekankan bahwa metode eksperimen dilakukan untuk menilai efektivitas suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi terkendali. Desain *pra-eksperimental* tipe *one group pretest posttest* digunakan dalam kajian ini, yang memberikan pengukuran awal sebelum perlakuan dan pengukuran akhir setelah perlakuan untuk menilai perubahan yang terjadi. Hikmawati (2020) menyatakan bahwa membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* memungkinkan peneliti untuk

menilai efektivitas perlakuan secara lebih akurat.

Penelitian dilaksanakan di SMP N 40 Semarang, menggunakan populasi seluruh siswa kelas 9 A sampai dengan H. Sampel penelitian terdiri dari sepuluh siswa, yakni dua siswa kelas 9 A, dua siswa kelas 9 B, tiga siswa kelas 9 D, dan tiga siswa kelas 9 F. *Purposive sampling* menjadi teknik pemilihan sampel penelitian, yaitu memilih subjek berdasarkan tujuan serta kriteria tertentu. Dalam konteks ini, siswa dipilih berdasarkan tingkat komunikasi interpersonal yang rendah, yang ditentukan melalui *pretest* menggunakan skala komunikasi interpersonal yang disebarluaskan melalui *Google Form*. Teknik ini sejalan dengan penjelasan Suriani & Jailani (2023) yang menyatakan bahwa *purposive sampling* bukanlah pengambilan sampel secara acak melainkan berdasarkan pertimbangan yang telah ditentukan sebelumnya.

Instrumen penelitian meliputi observasi *non-partisipan* dan skala komunikasi interpersonal. Skala disusun menggunakan jenis *Likert* dengan beberapa pilihan jawaban, diantaranya Sangat Sesuai, Sesuai, Tidak Sesuai, dan Sangat Tidak Sesuai. Tiap butir pernyataan berisi pernyataan *favorable* dan *unfavorable* yang merepresentasikan indikator komunikasi interpersonal. Data dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon* dengan perangkat lunak *SPSS*. Indah & Ahmad (2025) menjelaskan bahwa uji *Wilcoxon* adalah teknik statistik nonparametrik yang digunakan untuk menentukan perbedaan signifikan dua set data berpasangan ketika data tersebut tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Uji ini berfungsi sebagai alternatif uji-t berpasangan dan digunakan untuk menilai efektivitas melalui perubahan nilai sebelum dan sesudah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL *PRE TEST*

Sebelum pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan metode *simulation games* peneliti melakukan pengukuran awal atau *pre test* kepada 10 siswa dalam kelompok eksperimen. Pengukuran ini dilakukan dengan menggunakan skala komunikasi interpersonal yang terdiri dari 33 pernyataan yang telah terbukti valid dan reliabel. Hasil dari pengukuran awal menunjukkan bahwa tingkat komunikasi interpersonal siswa sangat beragam, dengan skor yang berkisar antara 79 hingga 90.

Tabel 1. Hasil Skor Pre Test

NO	NAMA	PRE TEST	
		SKOR	KATEGORI
1.	GRK	81	Rendah
2.	LRPF	90	Tinggi
3.	MNP	88	Tinggi
4.	KA	82	Rendah
5.	HNS	90	Tinggi
6.	RS	89	Tinggi
7.	AFN	81	Rendah
8.	MA	80	Rendah
9.	RD	79	Rendah
10.	IC	82	Rendah

Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan, hasil dari pengukuran awal atau *pre test* menunjukkan bahwa 6 siswa (60%) berada dalam kategori rendah, dengan skor yang berkisar antara 79 hingga 82, yaitu GRK (81), KA (82), AFN (81), MA (80), RD (79), dan IC (82). Sementara itu, 4 siswa (40%) berada dalam kategori tinggi, dengan skor yang berkisar antara 88 hingga 90, yaitu LRPF (90), MNP (88), HNS (90), dan RS (89).

Rata-rata skor dari pengukuran awal atau *pretest* adalah 84,2 menunjukkan bahwa secara umum siswa dengan keterampilan komunikasi interpersonal berada pada kategori rendah. Karena lebih dari setengah siswa (60%) masih berada dalam kategori rendah, maka diperlukan intervensi untuk mengoptimalkan kemampuan komunikasi interpersonal mereka. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih menghadapi hambatan dalam beberapa aspek komunikasi interpersonal, seperti berani mengungkapkan pendapat, menunjukkan empati kepada teman, memberikan dukungan, menunjukkan sikap positif, dan menjaga kesetaraan dalam berkomunikasi.

HASIL POST TEST

Sesudah pelaksanaan *treatment* melalui program layanan bimbingan kelompok metode *simulation games* sebanyak lima kali, dilakukan pengukuran akhir atau *posttest* untuk menilai perubahan dalam tingkat komunikasi interpersonal siswa. Hasil dari *posttest* menunjukkan peningkatan pada semua anggota di kelompok eksperimen.

Tabel 2. Hasil Skor Post Test

NO	NAMA	POST TEST	
		SKOR	KATEGORI
1.	GRK	101	Tinggi
2.	LRPF	93	Tinggi
3.	MNP	98	Tinggi
4.	KA	94	Tinggi
5.	HNS	97	Tinggi
6.	RS	114	Sangat tinggi
7.	AFN	115	Sangat tinggi
8.	MA	96	Tinggi
9.	RD	99	Tinggi
10.	IC	97	Tinggi

Dari hasil *post test*, terlihat bahwa 8 siswa (80%) masuk dalam kategori tinggi dengan rentang skor antara 93 hingga 101, yaitu LRPF (93), MNP (98), KA (94), HNS (97), MA (96), RD (99), IC (97), dan GRK (101). Di sisi lain, 2 siswa (20%) berhasil mencapai kategori sangat tinggi dengan rentang skor 114 hingga 115, yakni RS (114) dan AFN (115).

Skor rata-rata *posttest* untuk kelompok eksperimen meningkat menjadi 100,4 berada pada kategori sangat tinggi. Kenaikan sebesar 16,2 poin (dari 84,2 menjadi 100,4) menunjukkan bahwa program layanan bimbingan kelompok yang dikemas dengan teknik *simulation games* berkontribusi yang positif terhadap peningkatan ketrampilan komunikasi interpersonal siswa SMP Negeri 40 Semarang kelas IX.

Tabel 3. Perbandingan Hasil *Pre test* dan *Post test*

NO	Nama AK	Skor <i>pre test</i>	Kategori	Skor <i>post test</i>	Kategori	Tingkat Perbedaan
1	GRK	81	Rendah	101	Tinggi	20
2	LRPF	90	Tinggi	93	Tinggi	3
3	MNP	88	Tinggi	98	Tinggi	10
4	KA	82	Rendah	94	Tinggi	12
5	HNS	90	Tinggi	97	Tinggi	7
6	RS	89	Tinggi	114	Sangat tinggi	25
7	AF	81	Rendah	115	Sangat tinggi	34
8	MA	80	Rendah	96	Tinggi	16
9	RD	79	Rendah	99	Tinggi	20
10	IC	82	Rendah	97	Tinggi	15

Berdasarkan tabel yang ada, terlihat bahwa semua siswa (100%)

mengalami peningkatan dalam skor komunikasi interpersonal setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *simulation games*. Peningkatan terbesar dialami oleh AFN dengan selisih 34 poin, diikuti oleh RS dengan selisih 25 poin. Sementara itu, peningkatan terkecil terjadi pada LRPF dengan selisih 3 poin, meskipun tetap menunjukkan adanya pertumbuhan yang positif.

Yang menarik adalah enam siswa yang sebelumnya berada di kategori rendah (79-82) berhasil naik ke kategori tinggi (93-101), bahkan dua di antaranya mencapai kategori sangat tinggi (114-115). Temuan ini memberikan indikasi kuat bahwa layanan bimbingan kelompok berbasis *simulation games* memiliki efektivitas yang signifikan, khususnya bagi siswa dengan kemampuan komunikasi interpersonal yang sebelumnya berada pada level rendah

Tabel 4. Perbandingan Skor Per Aspek Pre Test Dan Post Test

NO	ASPEK	SKOR PRE TEST	SKOR POST TEST	SELISIH
1.	Keterbukaan	129	129	0
2.	Empati	155	177	22
3.	Perilaku suportif	191	229	38
4.	Perilaku positif	182	238	56
5.	Kesetaraan	211	231	20

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya variasi yang signifikan dalam peningkatan nilai pada setiap aspek komunikasi interpersonal. Ini mengindikasikan bahwa program layanan bimbingan kelompok yang menggunakan teknik *simulation games* memberikan pengaruh yang bervariasi pada setiap aspek tersebut.

UJI NORMALITAS

Sebelum menguji hipotesis, peneliti perlu melakukan analisis awal berupa uji prasyarat, khususnya uji normalitas data yang digunakan untuk melihat apakah data yang didapat berdistribusi normal, karena karakteristik distribusi ini akan memengaruhi pemilihan teknik statistik yang tepat untuk pengujian hipotesis.

Dengan ukuran sampel penelitian 10 siswa (<50), prosedur yang paling tepat untuk diterapkan adalah uji *Shapiro-Wilk*. Dalam pengambilan keputusan, data dianggap berdistribusi normal jika nilai (Sig.) melebihi 0,05. Sebaliknya, jika

nilai signifikansi di bawah 0,05, data dikategorikan tidak berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest	.289	10	.018	.825	10	.029
PostTest	.271	10	.035	.776	10	.007
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil dari SPSS, terlihat jika nilai sig pada uji *Shapiro Wilk* pada data *pretest* adalah 0,029, sedangkan untuk data *posttest* adalah 0,007. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat dikategorikan untuk data *pretest* dan *posttest* tidak memiliki distribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas, yang merupakan syarat penggunaan analisis parametrik, tidak terpenuhi.

Karena tidak memenuhi asumsi normalitas, metode analisis parametrik seperti *Paired Sample T-Test* tidak dapat digunakan. Maka, analisis hipotesis harus menggunakan metode statistik non-parametrik yang lebih cocok dengan sifat data sebagai alternatif agar hasil pengujian tetap valid dan dapat dipercaya.

UJI HIPOTESIS

Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* merupakan uji non parametrik yang digunakan untuk melihat perubahan pada dua kelompok data yang berpasangan, terutama ketika asumsi normalitas tidak terpenuhi.

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat perbedaan kenaikan nilai komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah menerima layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik simulation games.
- H_a : Terdapat perbedaan kenaikan nilai komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah menerima layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik simulation games.

Tabel 6. Hasil Uji Wilcoxon

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		
a. Posttest < Pretest				
b. Posttest > Pretest				
c. Posttest = Pretest				

Berdasarkan tabel *Ranks* pada hasil uji *Wilcoxon*, terlihat bahwa tidak ada *negative ranks* maupun *ties*. Hal ini mengindikasikan tidak terdapat siswa yang skornya turun, dan tidak terdapat siswa yang mendapat skor yang sama antara *pretest* dan *posttest*. Artinya, semua subjek dalam penelitian mengalami perubahan yang konsisten, yaitu peningkatan skor.

Selain itu, terdapat 10 *positive ranks* dengan nilai *mean rank* sebesar 5,50 dan *sum of ranks* sebesar 55,00. Hasil ini mengindikasikan bahwa semua siswa dalam kelompok penelitian mengalami peningkatan skor komunikasi interpersonal setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok menggunakan teknik *simulation games*. Temuan ini juga memperkuat bahwa intervensi yang diberikan mempunyai dampak positif terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Tabel 7. Test Statistic

Test Statistics ^a	
	Posttest - Pretest
Z	-2.805 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Menunjukkan pada data yang telah ditentukan uji statistik, nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,005. Angka ini lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05, sehingga sesuai

dengan aturan pengambilan keputusan hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang berarti secara statistik antara skor komunikasi interpersonal peserta didik ketika sebelum dan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok berbasis teknik *simulation games*.

Temuan ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan memberikan dampak positif terhadap peningkatan skor siswa. Maka dari hal itu, diketahui bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan *teknik simulation games* efektif dalam mengoptimalkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas 9 SMP N 40 Semarang.

PEMBAHASAN

Penelitian mengindikasikan adanya peningkatan yang nyata dalam keterampilan komunikasi interpersonal siswa setelah mengikuti program layanan bimbingan kelompok yang menggunakan teknik *simulation games*. Mahmud & Sunarty dalam Arifin dkk. (2024) berpendapat bahwa teknik *simulation games* memiliki keunggulan karena mampu menciptakan suasana yang tidak membosankan. Hal ini mendorong partisipasi siswa dan berpengaruh pada keterampilan komunikasi mereka selama proses bimbingan kelompok, terlebih teknik ini dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Keberhasilan ini terlihat dari data yang menunjukkan bahwa teknik *simulation games* dalam bimbingan kelompok efektif dalam dampak positif terhadap kemampuan berkomunikasi siswa dalam situasi kelompok. Peningkatan tersebut terlihat jelas dari perbedaan skor rata-rata *posttest* yang lebih optimal daripada dengan skor *pretest*. Selain itu, hasil dari uji *Wilcoxon* mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan, dengan nilai *Asymp. Nilai Sig. (2-tailed)* adalah 0,005, yang lebih kecil daripada 0,05. Ini sejalan dengan kriteria dalam pengambilan keputusan, sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Sehingga dapat disimpulkan, nilai komunikasi interpersonal sebelum dan sesudah layanan terdapat perbedaan yang signifikan menggunakan program layanan bimbingan kelompok yang menggunakan teknik *simulation games*.

Secara spesifik, hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa ada perbedaan nilai dalam kemampuan komunikasi interpersonal siswa di aspek perilaku positif dan perilaku suportif, sementara peningkatan yang paling kecil

terlihat pada aspek keterbukaan. Peningkatan pada dua aspek awal didorong oleh sifat permainan yang diterapkan, seperti “Suara Dukungan dari Teman Sebaya” yang memotivasi siswa untuk saling memberikan dorongan dan penghargaan, serta “Giringan Bola Misteri Box” yang mengembangkan sikap berpikir kritis dan pengambilan keputusan yang positif selama permainan. Kegiatan tersebut membangun lingkungan kelompok yang ramah dan saling mendukung, yang pada gilirannya membantu siswa menunjukkan perilaku yang saling mendukung dan positif, serta memperkuat kemampuan komunikasi antarpribadi mereka. Temuan ini didukung oleh Fitriani & Halomoan (2025) yang menyatakan bahwa siswa yang berada dalam lingkungan komunikasi yang bersifat positif, terbuka, dan saling mendukung memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang lebih baik karena mereka merasa nyaman untuk mengekspresikan diri. Selain itu, hasil penelitian Luluk dkk. (2025) yang menyatakan bahwa interaksi yang berlandaskan pada kesetaraan, rasa empati, dan dukungan sosial mendorong orang agar bisa percaya diri ketika menyuarakan pendapat dan mengembangkan komunikasi yang baik. Selaras dengan itu, penelitian dilakukan oleh Putri dkk. (2025) juga membuktikan bahwa komunikasi yang mendukung dan terbuka bisa menciptakan lingkungan belajar yang nyaman serta meningkatkan semangat belajar siswa.

Sementara itu, aspek keterbukaan menunjukkan peningkatan yang paling tidak ada sama sekali. Melalui permainan “*Truth or Dare: Pertanyaan dan Tantangan*”, beberapa siswa masih terlihat malu, ragu, dan tidak mau membagikan informasi pribadi di hadapan teman teman sebayanya. Keterbukaan rendah ini diduga berkaitan dengan tingkat kepercayaan diri yang juga masih rendah. Polumulo dkk. (2023) menjelaskan bahwa seiring menurunnya kepercayaan diri siswa, kemampuan komunikasi interpersonal mereka juga menurun. Hal ini terjadi karena siswa cenderung menarik diri, takut menjadi bahan tertawaan, dan sulit menyampaikan pendapat di hadapan orang banyak. Damayanti dkk. (2023) juga mengemukakan bahwa siswa ketika memiliki rasa percaya diri besar ia cenderung lebih mampu beradaptasi dengan situasi sosial, sehingga mereka dapat berkomunikasi dengan lebih efisien. Selain itu, Utomo & Harmiyanto (2024) menekankan bahwa kemampuan dalam berkomunikasi dengan orang lain sangat berkaitan dengan tingkat kepercayaan diri, semakin baik cara siswa berkomunikasi, semakin besar pula rasa percaya diri yang mereka miliki. Oleh

karena itu, kurangnya keterbukaan yang terlihat pada beberapa siswa saat bermain dikarenakan kemampuan berkomunikasi mereka yang masih kurang serta kepercayaan diri yang belum sepenuhnya berkembang.

Efektivitas layanan ini mengindikasikan bahwa kegiatan *simulation games* meliputi berbagai jenis permainan, yaitu: Domikado *Truth or dare*, Kursi Empati, SUDARA (Suara Dukungan dari teman Sebaya), Giringan bola *Mystery Box* dan Tebak Kata tidak hanya berperan dalam menciptakan dinamika kelompok yang lebih hidup, tetapi juga dapat mendorong siswa menjadi semakin percaya diri dalam berbicara dan mengungkapkan pendapatnya. Oleh karena itu, peneliti menyatakan bahwa penerapan teknik *simulation games* merupakan strategi yang sangat efektif untuk mengoptimalkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik. Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian Paramesthi dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok yang dikemas dalam permainan simulasi, terjadi peningkatan nyata dalam komunikasi antar sesama siswa. Dengan demikian, penggunaan metode *games* dalam layanan bimbingan kelompok ini terbukti efektif dalam meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa. Pendukung lainnya berasal dari penelitian Eka Hikmah Aprilia (2023), yang menyatakan bahwa metode permainan simulasi di sekolah mampu meningkatkan komunikasi interpersonal sampai mencapai tingkat efektivitas 85%, yang dikategorikan sebagai sangat efektif. Hal serupa juga terlihat pada penelitian yang dilakukan oleh Erlita Zulvani dkk. (2023) juga menunjukkan adanya perubahan yang optimal dalam kemampuan komunikasi antar pribadi siswa sebelum dan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok, yang kembali menekankan pentingnya pendekatan berbasis permainan. Selain itu terdapat penelitian yang relevan lainnya yang menunjukkan bahwa permainan kursi kosong dan teknik *self talk* efektif untuk memberikan dampak positif dan berarti terhadap peningkatan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa, seperti yang dibuktikan dalam penelitian oleh Pautina & Tuasikal (2022) dalam penelitiannya, ditemukan bahwa teknik *self talk* dan kursi kosong efektif dan berdampak baik pada kenaikan kemampuan komunikasi interpersonal.

KESIMPULAN

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok

yang menerapkan teknik permainan simulasi terbukti berhasil memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik kelas 9 di SMP N 40 Semarang. Setelah mengikuti bimbingan, siswa menunjukkan perubahan yang baik dalam cara mereka berinteraksi, menjadi lebih terbuka saat mengungkapkan pendapat, mampu menunjukkan rasa empati, dan memberikan dukungan positif kepada teman-teman mereka. Hasil ini mengindikasikan penggunaan metode permainan dalam bimbingan kelompok dapat menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan melibatkan, sehingga membantu siswa untuk lebih baik dalam mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, M. M. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif dan penerapannya dalam penelitian. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(2), 1–5.
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental research dalam penelitian pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511.
- Arifin, A. A., Thalib, S. B., & Hasan, K. (2024). *BIMBINGAN KELOMPOK Berbasis Nilai Budaya Segulaha*. Cendekia Publisher.
- Damayanti, N. M., Kholili, M. I., & Dewantoro, A. (2023). Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Jurnal Psikoedukasi dan Konseling*, 7(1), 9. <https://doi.org/10.20961/jpk.v7i1.71319>
- Dr. Ali Nurdin, S. A. M. S. (2020). *Teori komunikasi Interpersonal Disertai Contoh Fenomena Praktis*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=gCTyDwAAQBAJ>
- Dr. dr. Rudy Dwi Laksono, S. P. D. M. K. F. S. H. M. H. M. M. P., Olivia Ridheta Citrawijaya, S. A. C. P. S. C. C. C., Dr. Enjang Pera Irawan., S. S. M. I. K., Dr. Gusti Noorlitaria Achmad, S. E. M. M., Radna Nurmalina, S. E. M. S., Noorfitri, K. C. P., Muhammad Nur Hidayat, S. S. M. M., Dr. Yudi Sapta Pranoto, S. P. M. S., Muhamad Wisnu Nurhidayat, S. E., & Dr. Fournita Agustina, S. P. M. S. (2025). *PENGANTAR ILMU KOMUNIKASI*. Azzia Karya Bersama. <https://books.google.co.id/books?id=j0ppEQAAQBAJ>
- Dr. Jannatun Nisa, M. A., Eko Fajar Wanto, S. S. M. I. K., & Prabudi Darus., S. S. M. I. K. (2024). *KOMUNIKASI ANTARPRIBADI DALAM PENINGKATAN PRODUKTIVITAS KERJA KARYAWAN*. SCOPINDO MEDIA PUSTAKA. <https://books.google.co.id/books?id=ZRk4EQAAQBAJ>
- Dyatmika, T. (2021). *Ilmu komunikasi*. Zahir Publishing.
- Eka Hikmah Aprilia. (2023). Implementasi Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulation Games Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa

Bunga Hawa R, Wiwik Kusdaryani, Siti Fitriana: ***Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Simulation Games Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas IX SMP N 40 Semarang***

- Kelas VIII MTsN 3 Banyuwangi. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(2), 89–100. <https://doi.org/10.36456/p.v3i2.8163>
- Erlita Zulvani, Siti Fitriana, & Argo Widiarto. (2023). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Simulation Games Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Man 1 Pati. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(2), 233–244. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i2.1267>
- Fitriani, A., & Halomoan, A. (2025). Konsep Diri Siswa dan Siswi MTs Alkautsar Depok Melalui Komunikasi Interpersonal. *Syntax Idea*, 7(5), 733–751. <https://doi.org/10.46799/syntaxidea.v7i5.12927>
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi penelitian*. Rajawali Press.
- Indah, N. I. S., & Ahmad, F. (2025). Exploring the Wilcoxon Test in Science Education: A Literature Review of Empirical Research. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 7(2), 158–169.
- Loban, M. N. (2020). The Effectiveness of Games in Group Guidance in Improving Students' Interpersonal Relationships. *Konselor*, 9(2). <https://doi.org/10.24036/0202092108718-0-00>
- Luluk, L. R., Wiantina, N. A., & Siregar, F. (2025). PERAN TEMAN SEBAYA TERHADAP PERILAKU ASERTIF MAHASISWA AS-SYUKRIYYAH. *JIEGC Journal of Islamic Education Guidance and Counselling*, 6(1), 51–60.
- Nuriya, N. W., & Wirastania, A. (2022). Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kata Dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 5 Surabaya. *Efektor*, 9(2), 242–247. <https://doi.org/10.29407/e.v9i2.17705>
- Paramesthi, A., Suryanti, H. H. S., & Jawandi, A. (2024). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan terhadap Keterampilan Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kelas X MIPA 1 Sma Negeri Colomadu. *MEDI KONS: Jurnal Prodi Bimbingan dan Konseling UNISRI Surakarta*, 8(1). <https://doi.org/10.33061/jm.v8i1.7811>
- Pautina, M. R., & Tuasikal, J. M. S. (2022). Bimbingan Kelompok Experiential Learning dan Dampaknya Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal. *Irfani (e-Journal)*, 18(2), 189–201.
- Polumulo, M., Rahim, M., & Nurilawati Botutihe, S. (2023). Percaya Diri dan Hubungannya dengan Kemampuan Komunikasi Interpesonal Siswa. *Student Journal of Guidance and Counseling*, 2(2), 134–144. <https://doi.org/10.37411/sjgc.v2i2.1865>
- Putri, E., Pradana, B. C. S. A., & Kuncoro, W. (2025). KOMUNIKASI INTERPERSONAL GURU DALAM PEMBELAJARAN PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA (P5) DI SMPN 48 SURABAYA. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL MAHASISWA KOMUNIKASI (SEMAKOM)*, 3(2, Juli), 830–834.

Bunga Hawa R, Wiwik KUSDARYANI, Siti Fitriana: ***Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Simulation Games Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas IX SMP N 40 Semarang***

- Rahmi, S. (2021). *Komunikasi Interpersonal dan Hubungannya Dalam Konseling*. Syiah Kuala University Press. <https://books.google.co.id/books?id=PqYkEAAAQBAJ>
- Ridlwan, F., & Wangid, M. N. (2021). The Effectiveness of Simulation Games in Improving Interpersonal Communication among the Scouts of SMAN 1 Wanadadi Banjarnegara. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v6i2.9972>
- Saragih, R. S. B., Saam, Z., & Donal, D. (2023). Layanan Bimbingan Kelompok Berbasis Permainan (Tebak Kata) Dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Borneo*, 4(2), 1–5. <https://doi.org/10.35334/jbkb.v4i2.3258>
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Suwatno, N. A. (2023). *Komunikasi Interpersonal Panduan Membangun Keterampilan Relasional Kontemporer Oleh Suwatno, Nerissa Arviana*. 2023. Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=ZyfeEAAAQBAJ>
- Syammari, S., & Basuki, A. (2022). *Effectiveness of Group Guidance Services using Simulation Games Techniques to Improve Students' Prosocial Behavior in Grade VIII of State Junior High School 1 Bantul*.
- Utomo, D. P., & Harmiyanto, H. (2024). Hubungan keterampilan komunikasi interpersonal dan kepercayaan diri siswa kelas X Sman 1 Garum Kabupaten Blitar. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(2), 14.
- Wello, M. B., & Novia, L. (2021). *Developing Interpersonal Skills: Mengembangkan Keterampilan Antar Pribadi*. CV. Beta Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=3ngYEAAAQBAJ>