

PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN KOMUNIKATIF UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI SISWA DALAM PERGAULAN TEMAN SEBAYA DI SMP NEGERI 43 SURABAYA

Nesya Rachma Zulfiantina

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: Nesya20026@mhs.unesa.ac.id

Denok Setiawati

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email : denoksetiawati@unesa.ac.id

Abstrak

Sebuah kepercayaan diri atau efikasi diri dalam pergaulan teman sebaya pada siswa itu sangat penting. Bagi siswa ketidakpercayaan diri atau efikasi diri yang rendah akan menghambat tugas perkembangannya terutama dalam menjalani hubungan antar teman sebaya. Penelitian ini bertujuan untuk menguji skor beda siswa dalam efikasi diri pergaulan teman sebaya antara sebelum dan sesudah penerapan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif. Penelitian menggunakan metode penelitian yaitu kuantitatif eksperimen dengan desain pre-eksperimen one group pre-test dan post-test. Subjek penelitian sebanyak 14 siswa menggunakan teknik random sampling. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik non parametrik dengan analisis uji *Wilcoxon* dengan bantuan aplikasi SPSS 23 , menunjukkan hasil analisis bahwa nilai signifikansi penelitian yaitu 0,001 atau lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa efikasi diri dalam pergaulan teman sebaya antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dikatakan meningkat atau H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga adanya peningkatan efikasi diri pergaulan teman sebaya dengan pemberian bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif.

Kata Kunci: efikasi diri pergaulan teman sebaya, bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif

Abstract

A student's self-confidence or self-efficacy in peer interactions is very important. For students, lack of self-confidence or low self-efficacy will hinder their developmental tasks, especially in relationships between peers. This research aims to examine students' different scores in self-efficacy in peer relationships between before and after implementing group guidance on communicative game techniques. The research uses a research method, namely quantitative experimentation with a one group pre-test and post-test pre-experimental design. The research subjects were 14 students using random sampling techniques. The data analysis technique used is non-parametric statistics with Wilcoxon test analysis with the help of the SPSS 23 application, showing the results of the analysis that the significance value is 0.001 or less than 0.05. So it can be concluded that self-efficacy in peer interactions between before and after being given treatment is said to increase or H_0 is rejected and H_a is accepted. So that there is an increase in self-efficacy in peer interactions by providing group guidance on communicative game techniques.

Keywords: self-efficacy in peer relationships, group guidance, communicative game techniques

PENDAHULUAN

Fase remaja merupakan masa krisis identitas. Hal ini dikarenakan pada usia remaja yaitu usia yang transisi menuju kedewasaan. Pada fase tersebut remaja mengalami proses sulit dimana remaja harus mengembangkan identitas dirinya dan harus bisa beradaptasi dengan tugas perkembangannya mulai dari dengan perubahan yang dialami dari fisik maupun psikis serta menjalani hubungan antar teman sebaya. Salah satu tugas perkembangan sosial adalah bergaul dengan teman sebaya. menurut Karl C. Gariison, pergaulan yang baik dengan teman sebaya yaitu berhubungan dengan penerimaan dalam kelompok (Mayasari, 2014). Pergaulan teman sebaya yang termasuk

kategori baik mempunyai pengaruh sejumlah faktor, termasuk pula efikasi diri (Rachmawati & Hidayah, 2016). Hubungan dengan teman sebaya begitu penting bagi kehidupan para remaja sebab mereka ingin dianggap dan diterima menjadi bagian dari anggota suatu kelompok atau dapat berinteraksi dengan baik di sekolah.. Remaja akan beradaptasi dengan kebiasaan-kebiasaan ketika bersama pergaulannya.

Efikasi diri dikatakan termasuk bagian aspek dari wawasan diri individu yang mana mempengaruhi kehidupan sehariannya. Ini sebab adanya efikasi diri pada individu yang akan dapat berpengaruh untuk penentuan perilaku yang nanti mereka lakukan demi menggapai tujuan tertentu yang akan di hadapi (Abdullah, 2019).

Efikasi diri juga bisa menentukan seseorang akan berpikir,

Kemampuan untuk membuat agar individu bisa lebih percaya diri, yakin pada diri sendiri dan bisa memotivasi diri sendiri, dan bisa menjaga atau mawas diri (Sari, 2020). Efikasi diri memiliki arti hubungan interpersonal atau bisa disebut dengan efikasi diri sosial. Gecas (1989) dalam (Mayasari, 2014) Orang yang terdapat efikasi diri sosial kategori baik, menyatakan mampu melakukan kontak sosial serta menjalin pertemanan yang baru. Oleh karena itu, efikasi diri sosial ialah kepercayaan dari individu atas kemampuan mereka untuk memulai, melakukan, dan memelihara hubungan sosial serta mengelola konflik dengan orang lain.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian terkait tingkatan efikasi diri dari siswa SMPN 2 Krian dengan presentase sebesar 40% efikasi diri rendah dan 26% efikasi diri sedang dari 136 siswa, terdapat peserta didik yang kurang pandai dalam bersosialisasi dengan teman sebaya, suka menyendiri, dan menjauhkan diri dari teman sebaya (Wulandari & Pravesti, 2021). Fenomena efikasi diri siswa sedang terjadi di MTS Negeri 2 Kota Jambi pada kelas VIII dengan presentase sebesar 52,5% efikasi diri sedang dan 25% termasuk kategori efikasi diri rendah dari 256 peserta didik, terdapat beberapa peserta didik yang kesulitan melakukan interaksi antar teman sebaya (Andriyani et al., 2023).

Hasil data wawancara dengan didapatkan data yang menyatakan terdapat efikasi diri rendah dalam pergaulan teman sebaya di SMP Negeri 43 Surabaya seperti, tidak merasa percaya diri ketika ingin menjalin sebuah hubungan dengan teman sebaya, merasa dikucilkan karena terdapat perbedaan dalam dirinya, dan kurang suka ketika mendapatkan tugas kelompok. Pada saat melakukan observasi di tempat penelitian di kelas yang ditunjukkan oleh guru BK yaitu kelas 8 A, B, dan C yang sekiranya terdapat siswa yang mengalami efikasi diri rendah dalam pergaulan teman sebaya yaitu pada kelas 8A suasana kelas tersebut siswa didalamnya memiliki sebuah kelompok yang berbeda-beda, dan terdapat beberapa anak yang menyendiri untuk tidak berkumpul dalam suatu kelompok dikarenakan kurang bisa berkomunikasi baik, pendiam, dan tidak ingin berkumpul dengan suatu kelompok. Pada kelas 8B sebagian siswa menyendiri dikarenakan mereka termasuk golongan pintar, dan jika berkumpul dalam kelompok mereka akan menyerahkan diri pada guru nya. Dan untuk kelas 8C permasalahannya yaitu terdapat beberapa kelompok pertemanan didalam kelasnya tetapi ada siswa yang tidak masuk dalam pertemanan tersebut dikarenakan merasa kehadiran dalam kelompok tidak ada dan siswa yang pendiam. Hal tersebut menimbulkan gejala pada siswa yaitu komunikasi yang kurang efektif, kecemasan, timbulnya rasa gugup, menjadi

bertindak dan bermotivasi (Hardianto et.al, 2016). Efikasi pendiam, dan kurang bisa menyesuaikan diri dan rasa kerjasama dengan teman sebayanya.

Dalam membangun hubungan sosial yang baik antar teman sebaya di perlukan ketrampilan efikasi diri yang baik. Individu perlu ketrampilan yang membuatnya dapat berinteraksi diri dengan baik yang akan berdampak positif. Namun, jika memiliki ketrampilan efikasi diri sosial yang rendah maka rendahnya kemampuan dalam berinteraksi. Bandura mengatakan faktor yang mempengaruhi efikasi diri terlihat dari pengalaman dari individu, mengamati perilaku orang lain sebagai proses belajar individu, dan persuasi sosial dari orang yang terpercaya. Permasalahan yang menyebabkan seseorang dengan tingkat efikasi diri kategori rendah dan sedang ialah tidak cukupnya percaya diri untuk melakukan sesuatu yang menantang lingkungan, kurangnya rasa percaya diri terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan berbagai tugas, dan kurangnya rasa percaya diri bahwa dirinya mampu menyelesaikannya berhasil mengatasi permasalahan hidup (Abdullah, 2019).

Peserta didik membutuhkan sebuah pemahaman dan pengembangan dalam perubahan perilaku dalam efikasi diri pergaulan teman sebaya seperti diberikan pemahaman mengenai efikasi diri, bertanggung jawab, menjadi akrab satu sama lain, berani tampil dihadapan orang, bekerjasama dalam kelompok, membantu satu sama lain antar anggota kelompok. Bantuan bagi peserta didik dalam permasalahan efikasi diri terutama meningkatkan efikasi diri pada salah satunya yaitu bimbingan kelompok. Definisi bimbingan kelompok sendiri ialah layanan berbentuk kelompok terdiri dari 10-15 peserta didik yang bertujuan memberikan sebuah pemahaman dan pengembangan yang terdapat manfaat bagi hidup peserta didik dan dapat menunjang kehidupannya (Hastuti, 2020).

Bimbingan kelompok memiliki beberapa metode. Metode yang menjadi sarana menyenangkan bagi anggota kelompok berkaitan dengan efikasi diri siswa yang bisa membantu untuk meningkatkan kerjasama, kemampuan sosial, melatih komunikasi dan meningkatkan pengelolaan emosional yaitu permainan komunikatif (Choiriyah, 2020). Permainan komunikatif merupakan salah satu belajar yang menyenangkan dikarenakan dengan permainan individu bisa belajar tanpa harus mempelajari dan dengan bermain dapat memberikan sebuah pengaruh positif, individu dapat menemukan, mengeksplorasi dan mempraktikan banyak hal (Triamosari & Herpratiwi, 2015). Teknik permainan komunikatif dapat meningkatkan hubungan sosial antar teman sebaya. Pelaksanaan dalam permainan komunikatif dilaksanakan dengan bertujuan antar anggota bisa melatih

komunikasi mereka, mendapatkan kerjasama, memahami, menghargai satu sama lain dan adanya sifat terbuka antar anggota.

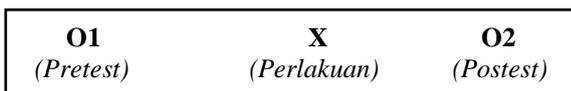
Layanan bimbingan kelompok permainan komunikatif bisa meningkatkan hubungan sosial antar individu dikarenakan, bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif proses pemberian dalam pemahaman dan pengembangan dengan suasana kelompok dan memanfaatkan dinamika yang terjadi antar individu dalam sebuah kelompok, seperti saling berbagi mengenai pengetahuan, semangat kerja antar anggota, dan berbagi mengenai pengalaman yang di alami, sehingga terjadinya peningkatan dinamika kelompok dengan ketrampilan sosial dengan teman sebaya. Untuk membantu meningkatkan suasana kelompok menjadi erat satu sama lain dengan memberikan berbagai permainan yang memiliki nilai-nilai kerjasama kelompok dan bisa bertanggung jawab (Inayah & Nursalim, 2019). Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efikasi diri yang siswa miliki pada pergaulan teman sebaya melalui layanan berbentuk bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan komunikatif, yang akan membantu permasalahan siswa ketika dalam lingkup pergaulan teman sebaya.

METODE

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan secara kuantitatif yang jenis metode penelitiannya ialah *pre-experimental design*, dengan *one group pre-test post test design*. Metode penelitian eksperimen ialah jenis metode pada penelitian dengan tujuan guna mencari pengaruh dari perlakuan tertentu kepada lainnya pada kondisi terkendali (Sugiyono, 2013). Penelitian yang dilakukan ini berlokasi di SMP Negeri 43 Surabaya, peneliti mengambil 14 peserta didik sebagai subjek penelitian yang memiliki efikasi diri pergaulan teman sebaya dalam kategori rendah, sedang dan tinggi Teknik sampel penelitian yang penelitian ini gunakan berupa teknik *simple random sampling*.

Gambar 1. One Group Pretest-Posttest Design



Keterangan :

O1 : Kondisi sebelum diberikan sebuah perlakuan dalam bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan komunikatif terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 43 Surabaya.

X :Pemberian *treatment* melalui bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan komunikatif.

O2 : Kondisi sebelum diberikan sebuah perlakuan dalam bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan

komunikatif terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 43 Surabaya.

Variabel bebas penelitian ini ialah bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif dengan definisi operasioanlanya yaitu upaya pemberi bantuan terhadap individu teridiri dari 14 siswa yang memanfaatkan dinamika kelompok dengan tujuan melatih komunikasi verbal atau non verbal, melatih interkasi antar teman sebaya serta sebagai solusi atas permasalahan dari anggota kelompok. Dan variabel terikat dari penelitian ini adalah Efikasi diri dalam pergaulan teman sebaya dengan definisi operasionalnya adalah keyakinan siswa SMP Negeri 43 Surabaya kelas 8 di dalam berinteraksi dengan teman sebayanya sehingga individu merasa percaya diri dalam bergaul dan bisa beradaptasi dengan baik terhadap teman sebaya menurut magnitude, strength, dan generalisasi.

Teknik pengumpulan data menggunakan anket kuesioner. Dengan menggunakan kuesioner akan mengetahui sebuah variabel yang akan diukur yaitu efikasi diri siswa dalam pergaulan teman sebaya. Dengan subjek penelitiannya yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 43 Surabaya. Siswa sebagai responden akan mengisi jawaban yang tersedia dan sesuai dengan butir-butir pernyataan. Angket kuesioner ini menggunakan pernyataan tertutup yang dapat membantu responden bisa menjawab setiap butir dengan cepat dan memudahkan dalam melakukan analisis data. Instrumen penelitian ini berupa skala likert. Skala ini terdiri atas 4 jenis kategori antara lain, sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Angket yang akan disebar kepada responden melalui google form, dengan bertujuan mempermudah dalam menyimpan dan mengolah data dengan cepat, beserta bisa diakses dengan mudah oleh responden.

Dilakukannya uji validitas dan realibilitas yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan pada instrument sebelum anket akan disebar. Validitas dan realibilitas dilakukan pada 90 peserta didik di kelas VIII dan hasil uji validitas didapatkan melalui perhitungan SPSS 23 yaitu dari sebanyak 40 item pernyataan, 3 item pernyataan dinyatakan tidak valid sebaliknya 37 item pernyataan dinyatakan valid. Suatu anket dikatakan relibilitas jika jawaban dari responden terhadap pernyataan tersebut konsisten atau stabil, dan hasil reabilitas sebesar 0,823 maka kuesioner dinyatakan konsisten

Perolehan data akan dilakukan analisis secara kuantitatif, maka dari itu teknik analisis data menggunakan data Wilcoxon yang tersedia. Peserta didik akan melaksanakan pre-test terlebih dahulu , setelah mengetahui hasil dalam kategori efikasi diri siswa yang sedang dan rendah akan diberi perlakuan menggunakan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif, dan setelah mendapatkan perlakuan siswa akan melaksanakan

post-test, dengan bertujuan agar mengetahui hasil skor perbedaan dalam sebelum dan sesudah diberinya perlakuan. Telah didapatkan sebuah data melalui angket kemudian menggunakan analisis statistic non parametric dengan uji Wilcoxon. Analisis yang diolah dan anlisis sehingga data bisa diukur untuk mengetahui kira-kira nilai pengaruh secara kuantitatif antara suatu perubahan dengan perubahan lainnya yang dilakukan melalui alat uji Wilcoxon agar mendapatkan hasil data yang akurat dan tepat. Alat bantu wilcoxon ini berupa aplikasi SPSS 23. Untuk intrepetasi data dalam pengujian penelitian yang dilakukan ini sebelum maupun sesudah adanya perlakuan melalui statistic nonparametik uji wilcoxon signed ranks test ialah apabila Asymp Sig (2 tailed) < 0,05 artinya H0 ditolak dan Ha diterima, serta apabila Asymp Sig (2 tailed) > 0,05 artinya sebaliknya H0 diterima dan Ha ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam menentukan subjek penelitian yang menggunakan pengukuran awal dengan melakukan penyebaran angket pada kelas VIII a,b, dan c dengan total 90 peserta didik,

Kategori	Kriteria
RENDAH	= $X < M - 1SD$ = $X < (106,46 - 21,543)$ = $X < 84,917$
SEDANG	= $M - 1SD \leq X < M + 1SD$ = $(106,46 - 21,543) \leq X < (106,46 + 21,543)$ = $84,917 \leq X < 128,003$
TINGGI	= $X \geq M + 1SD$ = $X \geq 106,46 + 21,543$ = $X \geq 128,003$

kemudian akan dipilih 14 peserta didik yang akan menjadi subjek penelitian. Pada hasil penyebaran angket ini akan dibagi menjadi 3 kategori antara lain kategori tinggi, sedang serta rendah. Adapun perhitungan dalam menentukan tiga kategori tersebut yaitu :

Tabel 1. Kategori Skor Rendah, Sedang, Tinggi

Berdasarkan hasil kategori yang dihitung, ditentukan skor untuk klasifikasi ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Ini memiliki 90 responden. Kategori tinggi terdapat 19 orang, sedang terdapat 53 orang, dan rendah terdapat 18 orang. Melalui hasil tersebut, maka akan dipilih sebanyak 14 orang, 8 orang termasuk kategori rendah, 4 orang termasuk kategori sedang, dan 2 orang termasuk kategori tinggi, serta akan mendapat perlakuan berupa bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif. Berikut hasil pengukuran awal dari 14 subjek :

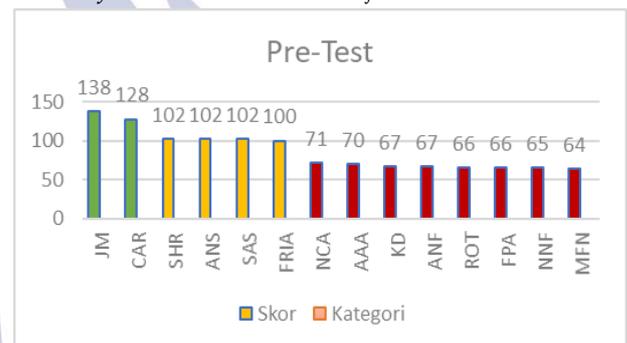
Tabel 2. Hasil Pre-Test Subjek Penelitian

Pre-Test	Skor	Kategori
JM	138	Tinggi

CAR	128	Tinggi
SHR	102	Sedang
ANS	102	Sedang
SAS	102	Sedang
FRIA	100	Sedang
NCA	71	Rendah
AAA	70	Rendah
KD	67	Rendah
ANF	67	Rendah
ROT	66	Rendah
FPA	66	Rendah
NNF	65	Rendah
MFN	64	Rendah

Dari hasil tabel dapat direpresentasikan dalam sebuah grafik yaitu:

Grafik 1. Hasil Pre-Test Subjek Penelitian



Berdasarkan hasil skor *pre-test* yang sudah dilaksanakan, dapat diketahui bahwa dipilihnya 14 peserta didik yang mana dijadikan subjek penelitian diantaranya yaitu JM, CAR, SAS, ANS, FRIA, SHR, KD, NAA, ROT, AAA, FPA, ANE, NNF, dan MFN. Dan 14 subjek tersebut akan diberikan sebuah treatment (perlakuan) sebanyak 8X pertemuan Dalam bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif. dalam penelitian ini permainan yang digunakan dengan mengambil 6 permainan pada layanan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif yaitu puzzle peribahasa, kartu aksi dan cerita, pantonim beraksi, tebak gambar atau unik, satu goresan dan cerita bersambung (Inayah & Nursalim, 2019)

Pertemuan pertama, dilakukan dengan perkenalan dari setiap anggota kelompok agar mengenal satu sama lain, kemudian dilanjutkan diskusi kelompok mengenai pribadi dari setiap anggota kelompok. Dan pada sesi akhir pertemuan pertama ini penutup dan konselor menjelaskan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Pada petemuan ini masih terdapat kecanggungan sesama anggota kelompok.

Pertemuan kedua, diawali dengan diskusi kelompok bertemakan hambatan dalam mencari teman, setelah berdiskusi akan melakukan inti kegiatan yaitu permainan cerita bersambung yang sudah dijelaskan sesuai intruksi

konselor. Permainan cerita bersambung yaitu konselor memberikan sebuah awalan satu kata, kemudian anggota secara bergiliran melanjutkan sambungan satu kata sehingga terbentuknya sebuah cerita. Dan pada akhir kegiatan kedua ini anggota kelompok menyampaikan pesan dan kesan dari pertemuan kedua ini dan sekaligus mengisi LKPD yang sudah tersedia. Pada pertemuan ini hanya beberapa anggota yang terlihat aktif, dan anggota lain masih terlihat malu-malu.

Pertemuan ketiga, diawali dengan diskusi kelompok bertema mencari dan disenangi teman, setelah berdiskusi akan melakukan inti kegiatan yaitu permainan pantonim beraksi yang sudah dijelaskan sesuai intruksi konselor. Permainan pantonim beraksi ini akan dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok mengirim perwakilan 1 anggota untuk menjadi peraga dari kata yang sudah tersedia dan anggota lain akan menjawab. Pada akhir kegiatan ini anggota kelompok memberikan pesan dan kesan dari pertemuan ini dan sekaligus mengisi LKPD yang sudah tersedia. Pada pertemuan ini setengah anggota kelompok terlihat sudah aktif karena bersemangat dengan permainan yang dilakukan, dan masih terdapat tiga anggota yang masih terlihat malu-malu.

Pertemuan keempat, diawali dengan diskusi kelompok bertema aku berani dan percaya diri, setelah berdiskusi akan melakukan inti kegiatan yaitu permainan kartu aksi dan cerita yang sudah dijelaskan sesuai intruksi konselor. Permainan kartu aksi dan cerita yaitu konselor menyiapkan alat berupa bullpen dan sebuah kartu yang berisi aksi dan cerita, kemudian konselor memutar bullpen, siapa yang mendapatkan ujung bullpen anggota tersebut harus memilih kartu aksi atau cerita dan melaksanakan perintah dari kartu tersebut. Pada akhir kegiatan ini anggota kelompok menyampaikan pesan dan kesan dari pertemuan ini dan sekaligus mengisi LKPD yang sudah tersedia. Pada pertemuan ini sudah banyak anggota yang aktif, dan dua anggota yang masih malu-malu untuk menjawab.

Pertemuan kelima, diawali dengan diskusi kelompok bertema tips memulai dan meningkatkan hubungan antar teman sebaya, setelah berdiskusi akan melakukan inti kegiatan yaitu permainan puzzle peribahasa yang sudah dijelaskan sesuai intruksi konselor. Permainan peribahasa yaitu konselor memberikannya sebuah *clue* peribahasa kemudian akan dilanjutkan oleh anggota. Pada akhir kegiatan ini anggota kelompok menyampaikan pesan dan kesan dari pertemuan ini dan sekaligus mengisi LKPD yang sudah tersedia. Pada pertemuan ini hanya beberapa anggota yang terlihat aktif, dan anggota lain masih terlihat malu-malu.

Pertemuan keenam, diawali dengan diskusi kelompok bertema etika pergaulan dengan teman sebaya, setelah berdiskusi akan melakukan inti kegiatan yaitu permainan

tebak gambar yang sudah dijelaskan sesuai intruksi konselor. Permainan tebak gambar ini yaitu dibagi menjadi dua kelompok, anggota kelompok berbaris memanjang, anggota pada barisan pertama mengetahui kata yang tersedia kemudian menggambar pada alat yang tersedia dan ditunjukkan kepada anggota dibelakang secara bergiliran dan anggota yang pada barisan akhir akan menebak. Pada akhir kegiatan ini anggota kelompok menyampaikan pesan dan kesan dari pertemuan ini dan sekaligus mengisi LKPD yang sudah tersedia. Pada pertemuan ini seluruh anggota sudah terlihat aktif karena bersemangat dengan permainan yang dilakukan.

Pertemuan ketujuh, diawali dengan diskusi kelompok bertema membangun kerjasama positif antar teman sebaya, setelah berdiskusi akan melakukan inti kegiatan yaitu permainan satu goresan yang sudah dijelaskan sesuai intruksi konselor. Permainan satu goresan ini yaitu dibagi menjadi dua kelompok, kemudian sudah tersedia kertas yang sudah terdapat gambar satu garis, dan anggota kelompok hanya bisa melanjutkan gambar tersebut dengan satu garis saja secara bergiliran sehingga menjadi satu gambar. Pada akhir kegiatan ini anggota kelompok menyampaikan pesan dan kesan dari pertemuan ini dan sekaligus mengisi LKPD yang sudah tersedia. Pada pertemuan ini seluruh anggota sudah terlihat aktif karena bersemangat dan menjadi kompak satu sama lain dengan permainan yang dilakukan.

Pertemuan terakhir ini, dilaksanakannya post-test, setelah post-test selesai, konselor meminta semua anggota untuk memberikan sebuah kesan dan pesan selama mengikuti pertemuan yang sudah dilakukan. Dan sudah terlihat anggota kelompok sudah melaksanakan nilai-nilai efikasi diri dalam pergaulan teman sebaya.

Setelah diberikan perlakuan dalam 8x pertemuan, 14 siswa sebagai subjek penelitian dan sudah diberikan sebuah perlakuan diminta untuk mengisi angket kuisioner efikasi diri siswa dalam pergaulan teman sebaya di SMP Negeri 43 Surabaya yang sama sebelumnya seperti angket pada saat mengerjakan *pre-test*. Adapun tujuannya pengerjaan *post-test* ialah guna mengetahui adakah perbedaan atau perubahan dari perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif yang diberikan. Berikut data hasil post-test yang sudah dilaksanakan:

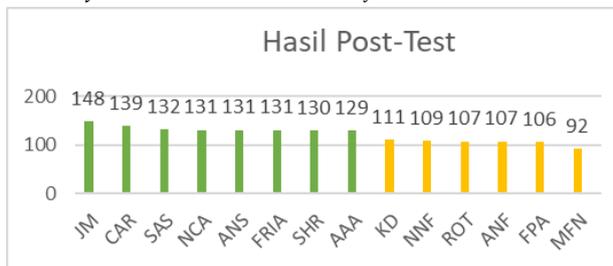
Tabel 3. Hasil Post-Test Subjek Penelitian

Post-Test	Skor	Kategori
JM	148	Tinggi
CAR	139	Tinggi
SAS	132	Tinggi
NCA	131	Tinggi
ANS	131	Tinggi
FRIA	131	Tinggi
SHR	130	Tinggi

AAA	129	Tinggi
KD	111	Sedang
NNF	109	Sedang
ROT	107	Sedang
ANF	107	Sedang
FPA	106	Sedang
MFN	92	Sedang

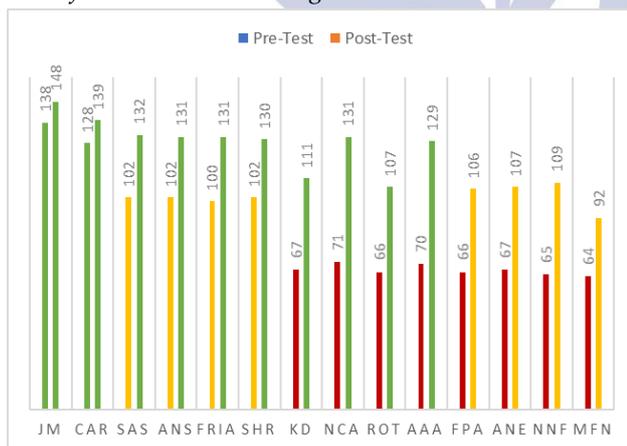
Dari hasil tabel dapat direpresentasikan dalam sebuah grafik yaitu:

Grafik 2. Hasil Post-Test Subjek Penelitian



Berdasarkan hasil diatas , bisa diketahui bahwa dengan pemberian bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif kepada empat belas anggota mengalami peningkatan dimana delapan anggota ada di kategori tinggi sedangkan enam anggota termasuk kategori sedang. Berikut hasil perbandingan *pre-test* dengan *post-test* untuk subjek penelitian:

Grafik 3. Hasil Perbandingan Pre-Test dan Post-Test



Sudah diketahui hasil pre-test maupun post-test, selanjutnya dilakukan pengujian hasil kedua data test tersebut melalui uji Wilcoxon. Uji Wilcoxon berfungsi guna mengetahui perbedaan rata-rata dari 2 sampel saling berpasangan, uji Wilcoxon ini menggunakan aplikasi SPSS, dua data dari pre-test maupun post-test di masukkan lalu dioperasikan. Dibawah ini ialah hasil pengoperasian dari uji Wilcoxon, yaitu :

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

Ranks			
	N	Mean	Sum of Ranks

		Rank		
Post Test - Pre Test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	14 ^b	7.50	105.00
	Ties	0 ^c		
	Total	14		

Dioperasikan melalui aplikasi SPSS, dalam tabel negative ranks yaitu dari 14 responden tidak mengalami penurunan baik dari rata-rata atau total ranking nya, untuk positif ranks yaitu untuk melihat adanya peningkatan antara *pre-test* terhadap *post-test* dari 14 responden dengan rerata 7,50 dan total rankingnya 105,00 jadi terlihat ada peningkatan , dan Ties yang artinya ada persamaan nilai diketahui dalam table tidak ada nilai yang sama. Dan dapat di simpulkan bahwa pre-test ke post-test dari 14 responden meningkat dengan rata-rata 7.50 dan sum of rank 105.00.

Tabel 5. Hipotesis Pre-Test dan Post-Test

Test Statistics ^a	
	Post Test - Pre Test
Z	-3.297 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

Berdasarkan hasil mengambil keputusan, apabila nilai sig. dari penelitian ini < 0,005 dapat diartikan hipotesis diterima sebaliknya nilai sig. dari penelitian ini > 0,005 maka hipotesis ditolak. Dapat diketahui dari tabel bahwa nilai signifikan tabel bernilai 0,001 yang artinya hipotesis dari penelitian diterima artinya penerapan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif efektif dalam meningkatkan efikasi diri pergaulan teman sebaya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon yang dilakukan dalam penelitian dari 14 subjek penelitian apabila nilai sig.< 0,005 diartikan hipotesis diterima sedangkan apabila sebaliknya nilai sig. > 0,005 diartikan hipotesis ditolak. Dapat diketahui bahwa nilai signifikan hasil uji wilcoxon bernilai 0,001. Nilai 0,001 < 0,05 (lebih kecil). Maka, pernyataannya ialah Ha diterima, sehingga adanya perbedaan dari hasil skor *pre-test* dengan *post-test* pada kemampuan efikasi diri pergaulan teman sebaya sebelum maupun setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan komunikatif di SMP Negeri 43 Surabaya

Penelitian ini memberikan dukungan yang relevan pada penelitian dari (Inayah & Nursalim, 2019) dimana hasil dari analisis skor pre-test dan post-test melalui uji

wilcoxon menggambarkan nilai hipotesis nya ialah $0,012 < 0,05$. Maka dari itulah, dinyatakan ada perbedaan skor hasil pada efikasi diri antar teman sebaya sebelum dan setelah diberikan implementasi bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif yaitu diterima. Selain itu, penelitian dilakukan juga oleh (Wulandari & Pravesti, 2021) yang juga menunjukkan hasil Berdasarkan , uji wilcoxon menunjukkan adanya nilai hipotesisnya senilai $0,017 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya yaitu media permainan Ular Tangga Keyakinan efektif dapat meningkatkan efikasi diri siswa.

Permainan komunikasi merupakan permainan yang dapat memberikan pengalaman kepada siswa dalam menjalin komunikasi yang efektif. Permainan komunikasi ditujukan guna meningkatkan kerjasama ataupun keakraban, melatih komunikasi verbal maupun nonverbal, dan juga menciptakan tanggung jawab dan solidaritas untuk menggapai tujuan yang dimiliki kelompok. (Triasmosari & Herpratiwi, 2017). Maka dari itu teknik permainan komunikatif dapat meningkatkan efikasi diri para siswa pada hubungan teman sebaya. Hal ini mengacu terhadap kepercayaan mengenai individu mampu menilai kemampuan mereka sendiri dalam bertindak atau menyelesaikan tugas yang dibutuhkan agar menggapai hasil. Kepercayaan diri pada seluruh keterampilan ini terdiri atas adaptif, percaya diri, kecerdasan, kemampuan kognitif, serta bertindak sesuai situasi. (Feist et al., 2013)

Bimbingan kelompok permainan komunikatif dilakukan selama delapan kali pertemuan. Selama delapan kali pertemuan terdapat hasil perkembangan dari setiap individu. Hasil dari analisis individu menjelaskan supaya mengetahui kondisi dan perkembangan dari subjek penelitian baik sebelum maupun setelah diberikan sebuah perlakuan berupa bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif.

Hasil analisis dari JM antara pre-test serta post-test meningkat sebanyak 10 skor . Dalam pertemuan JM merupakan anggota aktif dalam pertemuan awal hingga akhir dan JM juga suka membantu anggota lainnya jika tidak memahami sesuatu. Hasil analisis dari CAR pre-test dengan post-test meningkat sebanyak 11 skor. Hasil pre-test CAR termasuk dalam kategori tinggi, CAR dapat berinteraksi antar anggota ,mempunyai rasa percaya diri dengan baik, dan bisa memotivasi teman anggota kelompok.

Hasil analisis dari SAS pre-test dengan post-test meningkat sebanyak 31 skor. Peningkatan skor dari SAS dikatakan cukup tinggi, karena SAS sangat antusias ketika melakukan permainan dan beradaptasi dengan anggota kelompok lainnya. Hasil analisis dari NCA pre-test dengan post-test meningkat sebanyak 60 skor. Peningkatan skor NCA paling tinggi diantara anggota kelompok lainnya, dikarenakan NCA merupakan anggota

yang cepat untuk beradaptasi dengan cepat anggota kelompok dan permainan yang dilakukan, walaupun pada pertemuan awal masih terlihat tidak percaya diri dan malu-malu.

Hasil analisis dari ANS pre-test dengan post-test meningkat sebanyak 29 skor. ANS bisa beradaptasi anggota kelompoknya dengan baik, saat diskusi ANS memang belum bisa mengutarakan pendapat berbeda dalam ketrampilan komunikasi dengan teman sebayanya. Tetapi setelah diberikan perlakuan ANS sudah bisa dalam memberikan pendapat saat diskusi kelompok. Hasil analisis dari FRIA antara pre-test dan post-test meningkat sebanyak 31 skor. Peningkatan skor pada FRIA terlihat dari awal pertemuan , walaupun terlihat malu pada pertemuan pertama, tetapi setelah diberikan perlakuan FRIA bisa berkomunikasi

dengan percaya diri dan berinteraksi baik dengan teman anggota kelompoknya.

Hasil analisis dari SHR pre-test dengan post-test meningkat sebanyak 28 skor. Peningkatan skor pada SHR didapatkan dari tidak malu bertanya saat tidak paham, SHR secara bertahap bisa beradaptasi dengan teman anggota kelompoknya. Hasil analisis dari AAA pre-test dengan post-test meningkat sebanyak 59 skor. Peningkatan skor pada AAA dikatakan tinggi, AAA pada pertemuan pertama dan kedua masih terlihat tidak percaya diri dan malu-malu, setelah melakukan beberapa pertemuan dengan melakukan permainan AAA sudah memunculkan rasa percaya dirinya, dan pada permainan yang dilakukan AAA terlihat antusias dan aktif.

Hasil analisis dari KD dan NNF pre-test dengan post-test meningkat sebanyak 44 skor. Peningkatan skor pada KD dan NNF di katakan cukup tinggi. Pada pertemuan awal KD dan NNF merupakan anggota yang tidak percaya diri, ada kemuan untuk menjawab saat diskusi kelompok tetapi tidak berani. Pada pertemuan selanjutnya KD dan NNF sudah mulai berusaha untuk aktif, dengan dukungan dari teman anggota kelompok, sehingga munculah rasa yakin pada diri sendiri dan bisa beradaptasi cepat dalam interaksi antar anggota.

Hasil analisis dari ANE pre-test dengan post-test meningkat sebanyak 40 skor. Peningkatan skor pada ANE dikatakan cukup tinggi, pada pertemuan awal ANE masih tidak percaya diri dalam perkenalan dan berkomunikasi. Tetapi setelah melakukan perlakuan dipertemuan selanjutnya pada saat permainan pantonim beraksi ANE bisa beradaptasi dengan cepat menjadi anggota yang aktif dan bisa berinteraksi dengan anggota kelompok dengan baik. Hasil analisis dari

ROT pre-test dengan post-test meningkat sebanyak 41 skor Pada pertemuan awal hingga kelima ROT merupakan anggota yang tidak percaya diri, ada kemuan untuk menjawab saat diskusi kelompok tetapi tidak berani. Pada

pertemuan selanjutnya ROT sudah mulai berusaha untuk aktif, dengan dukungan dari teman anggota kelompok, sehingga munculah rasa yakin pada diri sendiri dan bisa beradaptasi cepat dalam interaksi antar anggota.

Hasil analisis dari FPA pre-test dengan post-test mengalami peningkatan sebesar 40 skor. Peningkatan skor pada FPA dikatakan cukup tinggi karena pada pertemuan awalnya FPA memang malu-malu, tetapi disaat pertemuan berikutnya FPA sudah bisa beradaptasi dengan cepat. Dan sudah bisa berkomunikasi atau interaksi baik dengan anggota kelompoknya. Hasil analisis dari MFN pre-test dengan post-test meningkat sebanyak 29 skor. MFN ini termasuk anggota kelompok yang pendiam dan tidak percaya diri serta dalam pre-test maupun post-test memiliki nilai yang paling rendah. Tetapi secara bertahap dalam pertemuan MFN mulai untuk yakin pada diri sendiri untuk percaya diri dan melakukan interaksi yang baik, dengan dukungan anggota kelompok lainnya, ketika dalam permainan tebak gambar dan satu goresan MFN melakukan dengan baik karena MFN suka menggambar. Sehingga peningkatan skor pada MFN dikatakan sedang.

Dengan demikian dalam perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik permainan komunikatif yang dilakukan selama 8 kali pertemuan bisa meningkatkan efikasi diri siswa dalam pergaulan teman sebaya. Dimana 14 subjek penelitian mengalami peningkatan skor. Terdapat enam permainan yang dilaksanakan dan dari enam permainan komunikatif terdapat dua permainan yang membuat anggota kelompok ketika bermain sangat kompak, semangat dan antusias yaitu pada permainan tebak gambar dan pantonim beraksi, anggota yang terlihat tidak yakin pada dirinya menjadi yakin dan bisa aktif komunikasi dengan antar anggota. Dalam penelitian permainan pantonim beraksi merupakan permainan yang membuat anggota kelompok semangat dan antusias sehingga terbentuknya interaksi yang baik antar anggota kelompok (Choiriyah, 2020). Permainan yang sudah dilakukan membantu subjek penelitian menemukan pemahaman baru agar dapat meningkatkan efikasi diri pergaulan teman sebaya pada siswa. Untuk peneliti selanjutnya bisa menggunakan permainan tebak gambar dan pantonim beraksi serta bisa menemukan permainan komunikatif yang lebih kreatif lagi dan bisa meningkatkan efikasi diri siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terkait penerapan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif untuk meningkatkan efikasi diri siswa dalam pergaulan teman sebaya di SMP Negeri 43 Surabaya disimpulkan yaitu pada efikasi diri siswa dalam pergaulan teman sebaya di kelas VIII masih ada yang tergolong dalam kategori

rendah. Ketika diberikan sebuah perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif mengalami peningkatan yaitu termasuk pada kategori sedang maupun tinggi. Hasil pengujian skor pre-test dan juga post-test melalui uji Wilcoxon dapat diketahui bahwa nilai signifikansi 0,001 artinya kurang dari 0,05 yang dinyatakan H_0 diterima. Maka diartikan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif efektif dalam meningkatkan pergaulan teman sebaya siswa kelas VIII di SMP Negeri 43 Surabaya..

Saran

Pengalaman peneliti masih terdapat kekurangan dan untuk meningkatkan hasil penelitian bagi peneliti terdapat saran kepada pihak terkait yaitu :

1. Bagi Kepala SMP Negeri 43 Surabaya
Diharapkan sekolah memberikan jam pembelajaran atau layanan BK untuk mengetahui permasalahan dan perkembangan yang dialami oleh siswanya.
2. Bagi Guru BK SMP Negeri 43 Surabaya
Untuk guru bk diharapkan bisa melanjutkan melalui pemberian layanan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif dengan gaya atau topik yang berbeda dan memberikan layanan kepada seluruh kelas.
3. Bagi Peneliti lain
Untuk peneliti lain, penelitian yang dilakukan ini bisa dijadikan rujukan atau referensi , ketika ingin melakukan penelitian yang sama dapat mengambil subjek penelitian yang bersifat berbeda dan dapat lebih baik lagi atau berkembang dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. M. (2019). Similiarity artikel: Social cognitive theory: A Bandura thought review published in 1982-2012. *Journal Psikodimensia*, 18(1), 85–100.
- Andriyani, P., Sutja, A., & Sarman, F. (2023). Pengaruh Interaksi Teman Sebaya terhadap Kepercayaan Diri Siswa di Mts N 2 Kota Jambi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 10258–10268.
- Choiriyah, N. (2020). *Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas VIII di SMP NEGERI 1 Jati Agung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2019/2020*. UIN Raden Intan Lampung.
- HASTUTI, S. R. I. (2020). *UPAYA MENINGKATKAN*

**KOMUNIKASI ANTAR TEMAN SEBAYA
MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK
PADA SISWA SMP NEGERI 8 KOTA JAMBI.**

Inayah, D., & Nursalim, M. (2019). Penerapan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas vii di smp plus nurul hikmah pamekasan. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 10(2).

Mayasari, R. (2014). Pengaruh keterampilan sosial dan efikasi diri sosial terhadap kesejahteraan psikologis. *Al-Munzir*, 7(1), 98–113.

Rachmawati, L. N., & Hidayah, N. (2016). *Pengembangan panduan pelatihan efikasi diri dalam hubungan pertemanan melalui strategi experiential learning bagi siswa SMP*. Universitas Negeri Malang.

Sari, T. T. (2020). Self-efficacy dan dukungan keluarga dalam keberhasilan belajar dari rumah di masa pandemi Covid-19. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(2), 127–136.

Triasmosari, N., & Herpratiwi, M. S. (2015). **PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA DENGAN PERMAINAN KOMUNIKATIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA KELAS XI DI SMK NEGERI 2 METRO** Oleh. UNIVERSITAS LAMPUNG.

Wulandari, D. P., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*.