



**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK BERMAIN  
PURA-PURA IMAJINASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN  
KOMUNIKASI SISWA DI MIN 1 TANAH DATAR**

**SKRIPSI**

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)  
Pada Program Studi Bimbingan dan Konseling*

**OLEH:**

**PUSPA INDAH SUNDARI**  
**NIM. 2130108071**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS  
BATUSANGKAR  
2025 M/1446 H**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : PUSPA INDAH SUNDARI  
NIM : 2130108071  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Bimbingan Konseling

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul "**Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Pura-Pura Imajinasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Di MIN 1 Tanah Datar**" adalah karya sendiri bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, Januari 2025

Saya yang Menyatakan,



**PUSPA INDAH SUNDARI**  
NIM. 2130108071

#### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama PUSPA INDAH SUNDARI, NIM: 2130108071 dengan judul "PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK BERMAIN PURA-PURA IMAJINASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA DI MIN 1 TANAH DATAR". Memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke sidang munaqasyah.

Demikian persetujuan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 20 Januari 2025

Pembimbing,


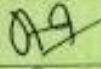
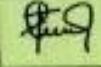


Dra. Hadiarni, M.Pd., Kons  
NIP. 19680319 199603 2 001

### PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama PUSPA INDAH SUNDARI, NIM: 2130108071, dengan judul: PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK BERMAIN PURA-PURA IMAJINASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA DI MIN 1 TANAH DATAR, telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Jum'at, 24 Januari 2025 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat penyelesaian studi (S1) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling.


Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No.	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam TIM	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Rafael Tas' Adi, M.Pd. NIP. 196402102003122001	Ketua Penguji		11/2-25
2	Dra. Hadiarni, M.Pd.,Kons NIP. 196803191996032001	Sekretaris Penguji		13/2-25
3	Dra. Fadhilah Syafwar, M.Pd NIP. 19670810199303002	Anggota penguji		6-2-2025

Batusangkar, Februari 2025

Diketahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



  
Dr. Ridwan Trisopi, S.A.g., M.Pd  
NIP. 197105201995031001

## ABSTRAK

**Puspa Indah Sundari, NIM. 2130108071, “Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Pura-Pura Imajinasi untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa di MIN 1 Tanah Datar”.** Program Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.

Pokok permasalahan dalam skripsi ini adalah siswa yang mengalami keterampilan komunikasi yang rendah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok untuk meningkatkan *keterampilan komunikasi* siswa yang mengganggu perkembangan *keterampilan komunikasi* siswa.

Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif adalah *pre-experimental design* dengan tipe *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD MIN 1 Tanah Datar yang berjumlah 29 orang siswa. Sampel penelitian berjumlah 10 orang dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Instrument yang digunakan adalah instrument dengan menggunakan skala *keterampilan komunikasi* model *likert*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok pendekatan *bermain pura-pura imajinasi* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan komunikasi siswa. Dengan adanya bimbingan kelompok Teknik Bermain pura-pura imajinasi diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan keterampilan komunikasi siswa yang semula berada pada kategori rendah dengan rata-rata 37,7 menjadi meningkat pada kategori sedang dengan rata-rata 77,9 berdasarkan pengujian hipotesis terbukti bahwa besarnya  $t$  yang diperoleh  $t_0 (17,89) > t_t (2,262)$  pada taraf signifikan 5%. Sehingga berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa bimbingan kelompok teknik *bermain pura-pura imajinasi* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan komunikasi siswa.

## ABSTRACT

**Puspa Indah Sundari, NIM. 2130108071, "The Influence of Group Guidance with Pretend Imagination Play Techniques to Improve Students' Communication Skills in MIN 1 Tanah Datar".** Guidance and Counseling Program of the Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.

The main problem in this thesis is students who experience low communication skills, this study aims to determine the influence of group guidance to improve students' communication skills that interfere with the development of students' communication skills.

The research method used is quantitative is pre-exsperimental design with one group pretest-posttest design. The population in this study is grade IV students of SD Min 1 Tanah Datar which totals 29 students. The research sample was 10 people with a purposive sampling technique. The instrument used is an instrument using the Likert model communication skill scale.

The results of the study showed that the guidance of the pretend imagination play approach had a significant effect on improving students' communication skills. With the implementation of group guidance on the student communication skills approach, the results were obtained that there was an increase in students' communication skills which were originally in the low category with an average of 37.7 to increase in the medium category with an average of 77.9 based on hypothesis testing, it is proven that the magnitude of  $t$  obtained  $t_0 (17.89) > t_t (2.262)$  is at a significant level of 5%. So based on this, it is known that the guidance of the pretend imagination play technique group has a significant effect on improving students' communication skills.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Batasan Masalah .....	9
D. Perumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat dan Luaran Penelitian.....	9
G. Definisi Operasional .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
A. Landasan Teori .....	12
1. Keterampilan Komunikasi .....	12
2. Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Pura-Pura Imajinasi .....	18
3. Keterkaitan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Pura- Pura Imajinasi untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi.....	31
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	31
C. Kerangka Berpikir .....	32
D. Hipotesis .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Jenis Penelitian .....	35

B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	35
D. Desain Penelitian .....	37
E. Pengembangan Instrumen.....	37
F. Teknik Pengumpulan Data .....	42
G. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	46
1. Deskripsi Data Hasil Pretest .....	46
2. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Teknik Bermain Pura-Pura Imajinasi.....	49
3. Deskripsi Hasil <i>Post-Test</i> .....	73
B. Analisis Data.....	74
1. Uji Statistik .....	75
2. Uji Normalitas.....	75
3. Uji Homogenitas .....	76
C. Pembahasan .....	81
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>84</b>
A. Kesimpulan.....	84
B. Implikasi .....	84
C. Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Total Peserta Didik Kelas IV MIN 1 Tanah Datar .....	36
Tabel 3. 2 Anggota Sampel dengan Teknik Purposive Sampling .....	36
Tabel 3. 3 Model Pre Eksperimen <i>One Group Pretest-Postest</i> .....	37
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Komunikasi.....	38
Tabel 3. 5 Hasil Validasi Konstruk Instrumen Keterampilan Komunikasi .....	40
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Butir Keterampilan Komunikasi .....	41
Tabel 3. 7 Uji Reliabilitas.....	42
Tabel 3. 8 Skor Jawaban.....	43
Tabel 3. 9 Kategori Keterampilan Komunikasi Siswa .....	45
Tabel 4. 1 Data Pretest Keterampilan Komunikasi Siswa.....	47
Tabel 4. 2 Klasifikasi Skor Pretest Keterampilan Komunikasi di MIN 1 Tanah Datar N=10 .....	48
Tabel 4. 3 Anggota Pretest Kelompok Eksperimen .....	49
Tabel 4. 4 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	49
Tabel 4. 5 Tally Treatment 1.....	56
Tabel 4. 6 Tally Treatment II.....	62
Tabel 4. 7 Tally Treatment III.....	68
Tabel 4. 8 Tally Treatment IV .....	73
Tabel 4. 9 Hasil Post-Test.....	73
Tabel 4. 10 Kategori Skor Post-Test Indikator Keterampilan Komunikasi.....	74
Tabel 4. 11 Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-test.....	74
Tabel 4. 12 Uji Normalitas .....	76
Tabel 4. 13 Test Of Homogenitas.....	76
Tabel 4. 14 Kerja Uji-t Keterampilan Komunikasi .....	77
Tabel 4. 15 Hasil Uji Paired Sample Text .....	78
Tabel 4. 16 Mencari N-Gain.....	79
Tabel 4. 17 Hasil Uji N gain .....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	33
-------------------------------------	----

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Manusia adalah makhluk sosial, oleh karena itu setiap manusia tidak bisa lepas dari kontak sosial dengan masyarakat, dalam interaksinya dengan individu lain. Sebagai makhluk sosial, manusia mempunyai kemampuan dan kebiasaan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan manusia lain. Faktanya, sebagian besar waktu itu adalah untuk komunikasi. Dalam kehidupan bermasyarakat, orang yang tidak berkomunikasi akan terkucil dari lingkungannya.

Menurut (Nirwana Anas & Sapri, 2022) keterampilan komunikasi adalah untuk menyampaikan ide, konsep, pengetahuan, dan informasi baru baik secara lisan maupun tertulis. Kemampuan komunikasi bergantung pada kemampuan kognitif dan kemampuan berbahasa. Kemampuan kognitif bertanggung jawab untuk mengatur pengetahuan, pemikiran, ide, dan informasi yang akan disampaikan melalui kemampuan berbahasa, yang menghasilkan kemampuan komunikasi berkualitas dan kemampuan komunikasi seseorang dapat dinilai melalui empat komponen: ekspresi, evaluasi, respons, dan negosiasi.

Menurut (Misau, 2023) komunikasi adalah proses dari satu orang ke orang lain untuk menyampaikan pesan, ide, dan keyakinan melalui berbagai jenis media untuk mencapai tujuan bersama mengenai masalah atau kesulitan yang dihadapi masing-masing pihak. Komunikasi yang bertujuan untuk melengkapi, meningkatkan dan memahami apa yang ditemui oleh personel yang terlibat dalam komunikasi tersebut. Komunikasi tidak sekedar media penyampaian pesan belaka (yang mungkin menguntungkan salah satu pihak saja) melainkan lebih kepada jalinan antar personal (pribadi) antar pihak-pihak yang terlibat di dalamnya.

Keterampilan komunikasi adalah kemampuan untuk berkomunikasi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan materi pelajaran, baik secara lisan

maupun tulisan. Keterampilan komunikasi ini siswa dapat untuk memberikan tanggapan, mengemukakan ide dan pendapat mereka, dan berani bertanya dengan baik ketika mereka mengalami kesulitan memahami materi pelajaran (Fitriah et al., 2020).

Menurut (Kajian et al., 2024) keterampilan komunikasi adalah salah satu yang sangat penting bagi kehidupan anak karena anak-anak memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. keterampilan komunikasi yang baik, yaitu anak dapat dengan mudah dipahami oleh orang lain dalam bahasa lisan dan tulisannya. Keterampilan berkomunikasi tidak hanya dapat membantu anak mencapai prestasi akademik, tetapi juga berdampak pada berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya adalah bagaimana anak diterima di lingkungan sosialnya.

Kemampuan seseorang untuk menyampaikan atau mengirim pesan yang jelas dan mudah dipahami oleh penerima pesan dikenal sebagai keterampilan komunikasi, yang sangat penting agar komunikasi berjalan dengan baik dan lancar serta menguntungkan baik penyampai maupun penerima. Terutama keterampilan komunikasi bagi siswa, Keterampilan komunikasi adalah cara bagi siswa untuk mengungkapkan apa yang mereka pikirkan (Iwi Afifah & Hotifah, 2016).

Keterampilan komunikasi yang baik akan meningkatkan semangat belajar, meningkatkan moral dan disiplin siswa, dan membantu mereka mengetahui hak dan kewajiban mereka secara terbuka. Ini juga akan membantu mereka mendapatkan informasi yang mereka perlukan. Siswa membutuhkan keterampilan komunikasi untuk berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan komunikasi efektif meliputi keterampilan berbicara, berbicara, dan mendengarkan, dengan tujuan menyampaikannya secara ringkas, jelas, dan menarik (Owen, 2018).

Menurut Piaget dalam (Fani, 2023) karakteristik keterampilan komunikasi anak-anak yaitu cenderung berpusat pada dirinya sendiri dan kesulitan memahami sudut pandang orang lain, anak-anak sering berbicara tentang diri mereka sendiri, mainan, atau kegiatan yang mereka sukai tanpa

mempertimbangkan minat orang lain, anak-anak memahami komunikasi berdasarkan konteks sosial dan budaya di mana mereka hidup, anak-anak juga sering mengajukan pertanyaan untuk memperoleh informasi, dan mereka sering meniru gaya bicara dan kosakata orang-orang di sekitarnya.

Keterampilan ini meningkatkan kesejahteraan emosional dan sosial anak selain membantu prestasi akademiknya. Komunikasi tidak terbatas pada kata-kata yang diucapkan, itu mencakup interaksi dalam bentuk apa pun, seperti senyuman, anggukan kepala, sikap badan, ungkapan minat, sikap, dan perasaan yang sama (Damayani Pohan & Fitria, 2021). Menurut (Magdalena et al., 2021) semua orang membutuhkan keterampilan komunikasi karena keterampilan ini membentuk karakter, kemampuan intelektual, dan kemampuan sosial seseorang. Oleh karena itu, keterampilan komunikasi sangat penting bagi perkembangan siswa karena akan membantu mereka berinteraksi dengan teman sebaya, pendidik, dan lingkungan sekitar mereka dengan cara yang efektif. Keterampilan komunikasi sangat diperlukan untuk mencapai keberhasilan dalam belajar (Harding, 2018).

Keterampilan komunikasi penting karena memiliki potensi untuk membawa perubahan positif dalam skala yang lebih luas. Dalam dunia yang semakin terhubung dan bergantung ini, keterampilan ini menjadi modal berharga bagi individu yang ingin berhasil dalam berbagai aspek kehidupan dan berkontribusi secara positif dalam masyarakat (Razali et al., 2023). Selain itu Kemampuan ini tidak hanya meningkatkan interaksi sosial, tetapi juga membantu mereka merasa lebih percaya diri dalam lingkungan sosial. Keterampilan komunikasi yang baik berkontribusi pada keberhasilan akademis, memungkinkan anak-anak untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi di kelas dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Dengan kemampuan untuk berbicara dan mendengarkan dengan efektif, anak-anak lebih siap menghadapi tantangan di sekolah .

Namun, tidak semua siswa SD dapat berkomunikasi dengan baik. Beberapa siswa terus mengalami keterbatasan komunikasi yang menyebabkan maladaptasi sekolah. Maladaptasi sekolah terjadi ketika siswa tidak dapat

beradaptasi dengan lingkungan sekolah, terutama dalam proses komunikasi kemampuan berbicara yang rendah, kurangnya kemampuan mendengarkan, penggunaan bahasa yang tidak jelas, berpartisipasi dalam kelompok yang kurang, dan sulit untuk menyampaikan ide (Volynets & Khavkin, 2021). Menurut Buss 1980 (dalam Hardiyanto, 2022) dengan kurangnya keterampilan komunikasi, siswa SD mengalami kesulitan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia, sehingga mereka cenderung menggunakan bahasa daerah dan menghadapi kesulitan saat harus menyampaikan ide atau informasi di depan banyak orang. Siswa yang mengalami masalah komunikasi juga akan mengalami kesulitan berbicara di depan umum.

Dan hal itu dapat memberikan dampak yang signifikan pada proses pembelajaran dan perkembangan siswa, karena siswa yang mengalami kesulitan berkomunikasi lebih cenderung menjadi pasif selama proses pembelajaran. Mereka tidak mengembangkan pengetahuan, tidak terlibat dalam diskusi, dan tidak memungkinkan diskusi aktif antara siswa dan pendidik. Kesulitan membangun dan mempertahankan hubungan pertemanan. Selain itu, siswa yang lebih sering menggunakan bahasa daerah daripada bahasa Indonesia dapat mengakibatkan kekurangan kemampuan mereka untuk menggunakan bahasa Indonesia dengan baik. Hal ini juga dapat memengaruhi hubungan sosial mereka, kesehatan mental dan emosional mereka. Semua ini akan menghambat kemampuan siswa untuk berkomunikasi (Safitri et al., 2022).

Upaya dalam membantu meningkatkan keterampilan komunikasi siswa di sekolah dapat dilakukan melalui layanan bimbingan dan konseling. Bimbingan dan konseling berperan dalam meningkatkan perkembangan sosial terkait dengan keterampilan komunikasi siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa yang rendah adalah melalui bimbingan kelompok. Menurut Prayitno (dalam Nurhasanah & Romiaty, 2021) bimbingan kelompok adalah suatu metode untuk memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok.

Menurut Prayitno dalam (Adityawarman et al., 2020) bimbingan kelompok adalah layanan yang membantu peserta didik dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir/jabatan, dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu sesuai dengan tuntutan karakter yang terpuji melalui dinamika kelompok. Selanjutnya menurut Prayitno (dalam Henri & Fiptar, 2021). Bimbingan kelompok adalah kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan menggunakan dinamika kelompok. Semua peserta dalam kegiatan kelompok berinteraksi satu sama lain secara bebas mereka untuk mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran, dan lain sebagainya ,apa yang dibicarakan ini semuanya berguna baik untuk peserta individu maupun untuk peserta lainnya.

Dalam bimbingan kelompok dibahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian bersama anggota kelompok. Masalah yang menjadi topik pembicaraan dalam layanan bimbingan kelompok dibahas melalui suasana dinamika kelompok secara intens dan konstruktif, diikuti semua anggota kelompok di bawah bimbingan pimpinan kelompok (Erlangga, 2017).

Tujuan bimbingan kelompok menurut Prayitno (dalam Fadilah, 2019a) mengemukakan bahwa tujuan bimbingan kelompok dibagi menjadi dua bagian yaitu tujuan bimbingan kelompok umum dan tujuan bimbingan kelompok khusus. Bimbingan kelompok secara umum bertujuan untuk membantu orang yang mengalami masalah melalui prosedur kelompok. Selain itu, tujuan umum bimbingan kelompok juga bertujuan untuk mengembangkan pribadi masing-masing anggota kelompok melalui berbagai suasana yang menyenangkan maupun menyedihkan. Secara khusus, tujuan bimbingan kelompok adalah untuk mengajarkan individu untuk memperoleh keterampilan komunikasi, membangun keakraban dengan orang lain, menjadi berani untuk menyatakan pendapatnya di depan orang lain, menciptakan hubungan yang lebih baik dengan orang lain, dan meningkatkan kemampuan untuk mendengarkan dan menyampaikan pendapat mereka.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, karakteristik

komunikasi anak-anak bahwa anak-anak sering menggunakan kalimat pendek dan sederhana, terdiri dari 1-2 kata, cenderung sederhana, terbatas, dan tidak gramatikal (Fitri & Pransiska, 2020). Adapun dampak keterampilan komunikasi dalam berbagai aspek perkembangan anak-anak, termasuk kognitif, sosial-emosional, akademik, kepercayaan diri, dan keterlibatan dengan lingkungan. Terkait dengan karakteristik anak-anak maka menurut (Kathryn Geldard et al., 2016) adalah melalui bimbingan kelompok dengan teknik bermain pura-pura imajinasi.

Menurut (Kathryn Geldard et al., 2016) bermain pura-pura imajinasi (*imagination pretend play*) yang disingkat menjadi bermain imajinasi, adalah bermain yang terjadi secara alami pada anak-anak yang masih kecil salah satunya adalah siswa SD yang berusia antara (6-10 tahun). Anak yang masih kecil suka berpura-pura menjadi orang lain, misalnya dokter yang memeriksa pasien atau ibu yang menyusui anaknya. Dalam bermain tersebut, mereka berdandan dan menggunakan properti, misalnya kotak makanan kosong ketika mereka berpura-pura berbelanja. Dengan demikian, mereka menggabungkan penggunaan objek, tindakan, kata-kata, dan interaksi dengan sosok imajinasi untuk menghasilkan drama. Menurut definisi di atas Bermain imajinasi memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan kreativitas, memahami peran orang lain, dan belajar tentang dunia di sekitar mereka. Teknik ini melibatkan siswa dalam kegiatan bermain peran dan berimajinasi, yang dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan berbicara, mendengarkan, dan berempati. Melalui aktivitas ini, siswa dapat berlatih mengekspresikan diri, menyampaikan ide, dan merespons dengan baik.

Menurut (Lestari & Julita, 2023) bermain Imajinasi adalah komponen penting dari pengalaman manusia, dan permainan pura-pura berfungsi sebagai cara penting untuk ekspresinya di masa kanak-kanak. Permainan imajinasi atau permainan pura-pura adalah kegiatan cerita yang melibatkan berbagai perspektif dan manipulatif ide dan emosional yang menyenangkan bagi anak. Selanjutnya menurut (Kapitany et al., 2022). Bermain pura-pura imajinasi adalah aspek mendasar dari kognisi manusia dan komponen penting dari

kapasitas kita untuk berpikir, bernalar, dan memecahkan masalah. Kemampuan manusia untuk menghasilkan representasi mental dari objek, kejadian, atau situasi yang tidak dapat dipahami secara langsung adalah kapasitas luar biasa yang melebihi batas pengalaman sensorik langsung. Pada intinya, bermain pura-pura melibatkan penangguhan sementara ketidakpercayaan, memungkinkan individu untuk menciptakan dan menghuni dunia imajiner, bermain peran, dan mengeksplorasi kemungkinan alternatif yang mendasari fenomena ini adalah perkembangan teori pikiran anak.

Penggunaan bermain pura-pura imajinasi banyak memberikan manfaat pada siswa. Tujuan dari teknik bermain pura-pura imajinasi yaitu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif, menyenangkan, aman dan terlibat dalam percakapan, negosiasi peran, pertukaran ide yang menimbulkan keterampilan komunikasi, semakin banyak kesempatan untuk mengungkapkan diri, kesempatan yang lebih luas untuk berbicara dan dapat memberikan kesenangan kepada siswa karena bermain pura-pura imajinasi pada dasarnya permainan. Dengan bermain siswa menjadi senang karena bermain adalah dunia siswa (Lillard, 2017).

Rendahnya keterampilan komunikasi banyak terjadi di sekolah dasar (SD). Terlepas dari kenyataan bahwa keterampilan komunikasi sangat penting bagi siswa, kondisi menunjukkan bahwa siswa terus mengalami kesulitan keterampilan komunikasi, yang menyebabkan mereka menjadi pasif selama proses pembelajaran. Siswa lebih cenderung berbicara dalam bahasa daerah daripada bahasa Indonesia (Safitri et al., 2022b).

Di sekolah kelas IV SD Negeri Buluh juga ada kasus keterampilan komunikasi yang rendah. Menunjukkan siswa sulit menyampaikan kembali secara lisan mengenai cerita yang pernah diketahui sebelumnya, kurangnya keterampilan siswa dalam berbicara, siswa memiliki kontak mata, gerak tubuh, dan ekspresi wajah yang kaku saat berkomunikasi, hal ini membuat interaksi menjadi terasa kaku dan kurang komunikatif dan juga siswa masih mengalami kendala dalam menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, kosakata dan struktur kalimat yang terbatas membatasi kemampuan

siswa dalam mengungkapkan ide dan pemikirannya secara jelas (Adini et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilihat di MIN 1 Tanah Datar dari tanggal 16 Juli sampai 28 Juli 2024 ditemukan bahwa ada anak yang rendah keterampilan komunikasinya, yaitu kesulitan mengekspresikan ide, kurang percaya diri kemampuan komunikasi yang rendah dan tidak pernah tampil ke depan, beberapa siswa hanya menjawab dengan kalimat pendek dan sederhana, bahkan ada yang hanya mengangguk atau menggelengkan kepala. Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa siswa yang keterampilan komunikasinya rendah yaitu disebabkan oleh berbagai faktor yaitu, seperti pemalu takut salah ketika berbicara di depan orang lain terutama teman-teman di sekolah, kurang latihan, kebiasaan diam dan kurang berlatih berkomunikasi secara aktif dan kurangnya kepercayaan diri dalam berbicara dan menyampaikan ide atau pendapat.

Selanjutnya hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV yaitu ibu S pada tanggal 25 Agustus 2024, diperoleh informasi yaitu ada beberapa siswa yang sangat kurang sopan pada saat merespons perkataan guru seperti menggunakan suara yang terlalu tinggi. Selain itu, siswa takut memulai pembicaraan. Namun, di lingkungan sekolah, siswa diharuskan mampu berkomunikasi dengan baik dengan orang-orang di lingkungan mereka, termasuk guru, staf tata usaha, dan teman sebaya. Ada juga siswa ketika diminta maju ke depan kelas, harus dirangsang ketika mau berbicara banyak siswa yang merasa gugup, malu, dan enggan untuk tampil, cenderung diam atau berbicara dengan suara yang pelan sehingga sulit didengar, rasa kurang percaya diri membuat siswa kurang aktif dalam kegiatan diskusi dan enggan untuk bertanya atau memberikan tanggapan.

Dengan demikian berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik bermain pura-pura imajinasi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa di MIN 1 Tanah Datar”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, maka ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa siswa yang terindikasi memiliki keterampilan komunikasi rendah.
2. Pengaruh bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.
3. Pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik Bermain Pura-Pura Imajinasi untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi pada Siswa MIN 1 Tanah Datar.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi masalah penelitian yaitu Pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik bermain pura-pura imajinasi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa di MIN 1 Tanah Datar.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik bermain pura-pura imajinasi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa di MIN 1 Tanah Datar?

## **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik bermain pura-pura imajinasi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa MIN 1 Tanah Datar.

## **F. Manfaat dan Luaran Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat, Adapun manfaat yang didapat antara lain:

## 1. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan kegunaan baik secara teoritis dan praktis.

### a. Manfaat Teoritis

Diharapkan melalui penelitian ini dapat menambah wawasan dan keilmuan khususnya mengenai pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik bermain pura-pura imajinasi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi.

### b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa Manfaat bagi siswa : Membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi sehingga dapat menyelesaikan tugas dengan baik.
- 2) Manfaat bagi peneliti : Memberikan pengalaman bagi si peneliti dalam penulisan karya ilmiah.
- 3) Manfaat bagi guru : Memberikan masukan kepada guru tentang salah satu cara mengatasi kesulitan dalam keterampilan komunikasi pada siswa adalah dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain pura-pura imajinasi.

## 2. Luaran Penelitian

- a. Sementara luaran penelitian ini atau target yang ingin dicapai dalam penelitian ini selanjutnya layak sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana S1 BK, dan diseminarkan pada forum munaqasah.
- b. Luaran penelitian ini adalah Artikel ini adalah akan dijadikan artikel yang diterbitkan di Jurnal Ilmiah Terakreditasi Nasional.

## G. Definisi Operasional

Dalam untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam memahami istilah-istilah yang terdapat dalam pembahasan ini, maka perlu dijelaskan definisi operasional dari beberapa istilah yang terdapat dalam skripsi ini.

**Keterampilan komunikasi**, keterampilan komunikasi adalah kemampuan seseorang dalam Berbicara, kemampuan menyampaikan ide,

kemampuan mendengar, kemampuan dalam kerja kelompok, bahasa tubuh yang sesuai. Keterampilan komunikasi adalah salah satu yang sangat penting bagi kehidupan anak karena anak-anak memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. keterampilan komunikasi yang baik, yaitu anak dapat dengan mudah dipahami oleh orang lain dalam bahasa lisan dan tulisannya.

**Bimbingan Kelompok** adalah bentuk konseling terstruktur yang melibatkan konselor atau fasilitator membimbing sekelompok individu untuk mencapai tujuan perkembangan tertentu. Dalam proses bimbingan kelompok, konselor atau fasilitator merancang dan mengelola sesi-sesi yang terfokus pada topik-topik yang relevan dengan kebutuhan dan tujuan perkembangan anggota kelompok (Mutiara & Astuti, 2021). Adapun teknik-teknik bimbingan kelompok anak-anak yaitu teknik bermain, terapi kelompok perilaku kognitif, intervensi berbasis mindfulness teori, terapi singkat yang berfokus pada solusi, terlihat salah satunya adalah teknik bermain, yang digunakan teknik bermain yaitu *bermain pura-pura imajinasi*.

**Bermain pura-pura imajinasi** merupakan sebuah metode Permainan imajinasi atau permainan pura-pura adalah kegiatan cerita yang melibatkan berbagai perspektif dan manipulatif ide dan emosional yang menyenangkan bagi anak. Teknik ini melibatkan siswa dalam kegiatan bermain peran dan berimajinasi, yang dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan berbicara, menyampaikan ide, mendengarkan, kemampuan berpartisipasi dalam kelompok dan bahasa tubuh yang sesuai. Melalui metode ini, siswa dapat berlatih.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Keterampilan Komunikasi**

###### **a. Pengertian Komunikasi**

Komunikasi adalah proses penting yang memungkinkan manusia bertukar informasi, gagasan, dan perasaan satu sama lain. Melalui komunikasi, kita dapat menyampaikan pesan, membangun dan mempertahankan hubungan sosial, dan mencapai tujuan tertentu. Menurut (Matias & Cardoso, 2021) Komunikasi merupakan komponen penting dari kehidupan manusia, mencakup proses rumit untuk bertukar informasi, konsep, dan perasaan antara individu atau kelompok.

Keterampilan komunikasi dasar adalah kemampuan yang diperlukan untuk menyampaikan dan menerima informasi secara efektif dalam berbagai konteks. Keterampilan ini mencakup berbagai aspek seperti berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis, serta kemampuan non-verbal seperti bahasa tubuh dan ekspresi wajah (Reith-Hall & Montgomery, 2022).

Definisi Komunikasi umumnya adalah proses menciptakan, menyampaikan, menerima, dan mengolah pesan yang terjadi di dalam diri seseorang dan atau di antara dua atau lebih orang dengan tujuan mempengaruhi atau mengubah sikap, perilaku, perasaan, atau pendapat seseorang. Komunikasi merupakan sebagai pertukaran informasi dalam pertukaran informasi yang memiliki karakter kognitif atau afektif-evaluatif (Mittal, 2022).

Komunikasi didefinisikan sebagai komunikator yang menyampaikan pesan kepada komunikan melalui saluran dengan tujuan mempengaruhi atau mengubah sikap, perilaku, perasaan, atau pendapat. Konseptualisasi komunikasi sangat kompleks dan dapat dipahami dengan berbagai cara karena melibatkan banyak faktor (DIMON, 2019).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Komunikasi adalah proses penting dan penting bagi manusia untuk saling bertukar informasi, ide, dan perasaan, menyampaikan pesan, dan memengaruhi atau mengubah sikap, perilaku, dan pemahaman.

#### **b. Pengertian Keterampilan Komunikasi Anak-Anak**

Keterampilan komunikasi adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Keterampilan komunikasi mengacu pada kemampuan individu untuk berkomunikasi dengan baik, agar mampu menjadi terampil secara generasi (Hidayat1 & Rineva, 2022).

Keterampilan komunikasi adalah proses interaksi kegiatan manusia di mana dua atau lebih orang saling mempengaruhi dan bertukar pikiran, informasi, dan pengetahuan untuk berpartisipasi satu sama lain dan mendapatkan informasi yang diberitahukan bersama (Erlangga, 2017). Menurut (Coffelt et al., 2019) Kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif untuk berbagi pandangan, emosi, dan informasi melalui berbagai cara, termasuk komunikasi verbal, non-verbal, tertulis, dan elektronik, dikenal sebagai keterampilan komunikasi.

Keterampilan komunikasi merupakan kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dan berbagi informasi, ide, atau pengalaman dalam berbagai cara kepada orang lain (Tavernier & Hu, 2017). Keterampilan komunikasi merupakan kemampuan seseorang untuk berkomunikasi. Kemampuan komunikasi perlu dipelajari dan dilatih karena bukan kemampuan yang dibawa sejak lahir (Mulyaningrum et al., 2020).

Kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui media atau saluran komunikasi manusia sehingga orang dapat memahami pesan atau informasinya dengan baik dikenal sebagai keterampilan komunikasi. Keterampilan komunikasi adalah kemampuan untuk berkomunikasi tentang berbagai topik yang

berkaitan dengan pelajaran, baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan komunikasi sangat penting untuk sukses dalam belajar (Ainun Nisa, 2022).

Ketika keterampilan berkomunikasi dimiliki, peserta didik dapat berpartisipasi dalam pembelajaran aktif dan memiliki kepercayaan diri untuk mengemukakan argumen mereka. Keterampilan berkomunikasi juga membantu mereka belajar menghargai perbedaan pendapat yang akan mereka temui dalam lingkungan sehari-hari tentang keterampilan berkomunikasi. (Mendikbud RI, 2013) menyatakan bahwa komunikasi dalam kegiatan pembelajaran adalah aktivitas untuk menyampaikan hasil pengamatan dan kesimpulan yang didasarkan pada hasil analisis melalui media seperti tulisan atau lisan. Pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik. Jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, pengungkapan pendapat dengan singkat dan jelas, dan kemampuan bahasa yang baik dan benar adalah semua kemampuan yang dikembangkan.

Berdasarkan definisi di atas, dapat dipahami bahwa keterampilan komunikasi adalah kemampuan seseorang untuk mempengaruhi dan bertukar informasi, pengetahuan, dan pemikiran dengan orang lain secara efektif, yang memungkinkan mereka berinteraksi dan berbagi pengetahuan. Dengan keterampilan komunikasi, siswa akan mampu berkomunikasi dengan mudah tentang berbagai topik yang berkaitan dengan materi pembelajaran, baik secara lisan maupun tulisan.

### **c. Karakteristik Keterampilan Komunikasi Anak-Anak**

Adapun karakteristik keterampilan komunikasi anak-anak menurut piaget dalam (Meranti Raya Nomor et al., 2020) :

- 1) Anak-anak cenderung berpusat pada dirinya sendiri dan memiliki kesulitan dalam memahami sudut pandang orang lain.
- 2) Mereka sering berbicara tentang diri sendiri, mainan, atau kegiatan yang mereka sukai tanpa mempertimbangkan minat orang lain.

- 3) Anak-anak memahami komunikasi berdasarkan konteks sosial dan budaya di mana mereka berada.
- 4) Mereka juga banyak meniru gaya bicara dan kosakata orang-orang di sekitarnya.
- 5) Anak-anak sering mengajukan pertanyaan untuk memperoleh informasi dan memahami lingkungannya

#### **d. Aspek-Aspek Keterampilan Komunikasi**

Adapun aspek-aspek keterampilan komunikasi menurut (Kathryn Geldard et al., 2016) yaitu :

##### 1) Kemampuan Berbicara

Kemampuan untuk mendengarkan dengan seksama saat orang lain berbicara. Ini termasuk memahami instruksi dan menanggapi dengan tepat. Kemampuan berbicara mencakup aspek seperti pengucapan yang baik, penggunaan kosakata yang sesuai, serta pengaturan nada dan intonasi yang tepat untuk mendukung makna yang ingin disampaikan. Selain itu, berbicara juga melibatkan kemampuan untuk beradaptasi dengan audiens, sehingga pesan dapat diterima dengan baik. Dengan latihan dan pengalaman, kemampuan berbicara dapat meningkat, memungkinkan individu untuk berpartisipasi aktif dalam percakapan, presentasi, dan situasi sosial lainnya (Dinar Nur Inten, 2018).

##### 2) Kemampuan Menyampaikan Ide

Kemampuan menyampaikan ide anak-anak adalah aspek penting dalam perkembangan komunikasi yang melibatkan penggunaan bahasa yang jelas, organisasi pikiran, dan ekspresi non-verbal. Anak-anak mulai belajar untuk mengungkapkan pemikiran dan perasaan mereka dengan cara yang dapat dipahami oleh orang lain, seringkali melalui kalimat sederhana dan contoh konkret. Selain itu, mereka juga menggunakan ekspresi wajah dan gerakan tubuh untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Dengan berlatih secara konsisten, kemampuan ini dapat berkembang, memungkinkan

anak-anak untuk berinteraksi secara efektif dalam berbagai konteks sosial dan akademik

### 3) Keterampilan Mendengarkan

Kemampuan untuk mendengarkan dengan seksama saat orang lain berbicara. Ini termasuk memahami instruksi dan menanggapi dengan tepat

### 4) Kemampuan Berpartisipasi dalam Diskusi

Kemampuan berpartisipasi dalam diskusi adalah keterampilan penting bagi anak-anak yang memungkinkan mereka untuk terlibat aktif dalam percakapan dan berbagi pemikiran dengan teman sebaya maupun orang dewasa. Dalam konteks diskusi, anak-anak belajar untuk mendengarkan dengan saksama, menghargai pandangan orang lain, dan menyampaikan pendapat mereka dengan percaya diri. Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk bertanya, memberikan tanggapan, dan merespons dengan cara yang konstruktif, yang semuanya membantu membangun suasana kolaboratif

### 5) Bahasa Tubuh yang Sesuai

Bahasa tubuh adalah aspek komunikasi non-verbal yang sangat penting bagi anak-anak, karena mereka sering kali mengekspresikan diri melalui gerakan, ekspresi wajah, dan kontak mata sebelum mereka sepenuhnya menguasai keterampilan berbicara. Melalui bahasa tubuh, anak-anak dapat menyampaikan perasaan dan reaksi mereka dengan cara yang jelas, seperti tersenyum untuk menunjukkan kebahagiaan, mengerutkan dahi saat bingung, atau mengangkat tangan untuk meminta perhatian. Dengan mengamati dan memahami bahasa tubuh orang lain, anak-anak juga belajar empati dan bagaimana menyesuaikan respons mereka dalam situasi sosial. Mengembangkan kesadaran terhadap bahasa tubuh sangat penting untuk komunikasi efektif, karena ini membantu anak-

anak mengekspresikan diri dan memahami orang lain dengan lebih baik.

**e. Pentingnya Keterampilan Komunikasi Anak-Anak**

Keterampilan komunikasi sangat dibutuhkan bagi semua individu. Hal ini disebabkan keterampilan komunikasi berfungsi sebagai model untuk perkembangan kemampuan intelektual, sosial, dan karakter siswa. Komunikasi pada dasarnya merupakan dasar dari semua aspek kehidupan, jadi ketika seseorang berkomunikasi dengan baik, mereka dapat meningkatkan kualitas hidup mereka karena kemampuan mereka untuk berkomunikasi dapat membantu kemampuan mereka yang lain (Rifa Hanifa Mardhiyah et al., 2021). Dengan keterampilan komunikasi siswa dapat meningkatkan prestasi akademik, membangun hubungan yang positif, mempersiapkan karier, mengembangkan kepemimpinan, dan meningkatkan kepercayaan diri mereka. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan komunikasi harus menjadi prioritas dalam pendidikan untuk mempersiapkan siswa secara komprehensif.

**f. Manfaat Keterampilan Komunikasi Anak-Anak**

Manfaat keterampilan komunikasi yaitu membantu memahami informasi dan pesan disampaikan guru pada materi pelajaran. Selain itu, melalui keterampilan komunikasi, membantu siswa memahami informasi dan pesan yang diberikan oleh guru dalam materi pelajaran. selain itu, juga dapat menggunakan keterampilan komunikasi mereka untuk memberikan tanggapan, mengemukakan ide dan pendapat mereka, dan berani bertanya dengan baik ketika mereka mengalami kesulitan memahami materi pelajaran (Haryanti & Rahma Suwarma, 2018).

## **2. Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Pura-Pura Imajinasi**

### **a. Bimbingan Kelompok**

#### **1) Pengertian Bimbingan Kelompok**

Bimbingan kelompok adalah bentuk konseling terstruktur yang melibatkan konselor atau fasilitator membimbing sekelompok individu untuk mencapai tujuan perkembangan tertentu. Dalam proses bimbingan kelompok, konselor atau fasilitator merancang dan mengelola sesi-sesi yang terfokus pada topik-topik yang relevan dengan kebutuhan dan tujuan perkembangan anggota kelompok (Mutiara & Astuti, 2021).

Sebagai salah satu Layanan dasar dalam Bimbingan konseling, layanan Bimbingan kelompok merupakan layanan yang membantu siswa dalam pengembangan pribadi, pengembangan kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir atau jabatan dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu sesuai dengan tuntutan karakter yang terpuji melalui dinamika kelompok (Mendikbud RI, 2013)

Menurut Prayitno (dalam Abdul Hanan, 2017) Bimbingan kelompok merupakan suatu upaya bimbingan kepada individu-individu melalui kelompok dengan menggunakan dinamika untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini layanan Bimbingan kelompok merupakan layanan yang dilaksanakan melalui dinamika kelompok. Artinya efektivitas dinamika kelompok sangat menentukan keberhasilan layanan Bimbingan kelompok, di mana keaktifan semua anggota kelompok dalam saling berinteraksi dan mengeluarkan pendapat merupakan faktor utama.

Dari beberapa pengertian Bimbingan Kelompok tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Bimbingan Kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, saran, dan

sebagainya, dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat agar dapat membantu individu mencapai perkembangan secara optimal.

## 2) Tujuan Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan bimbingan dan konseling yang melatih keterampilan komunikasi kepada peserta didik dan membantu peserta didik mengatasi permasalahan-permasalahan dalam berkomunikasi.

Menurut Prayitno (dalam Fadilah, 2019) tujuan bimbingan kelompok dibagi menjadi dua bagian, tujuan bimbingan kelompok umum dan tujuan bimbingan kelompok khusus yaitu:

### a) Tujuan Umum

Berkembangnya kemampuan sosialisasi dan interaksi siswa, memfasilitasi pemecahan masalah yang umum dihadapi anak-anak di sekolah dasar.

### b) Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan bimbingan kelompok adalah agar siswa sebagai peserta layanan :

- (1) Membantu anak-anak mengembangkan keterampilan komunikasi dan hubungan sosial.
- (2) Mampu mengeluarkan pendapat, ide, sebagainya pada orang banyak
- (3) Belajar menghormati orang lain
- (4) Bertanggung jawab atas pendapat yang dikemukakan
- (5) Mampu mengendalikan diri dan menahan emosi
- (6) Dapat bertenggang rasa
- (7) Menjadi akrab satu sama lain
- (8) Membahas topik-topik umum yang dirasakan atau menjadi kepentingan bersama

Tujuan khusus bimbingan kelompok di atas dapat dicapai melalui pembahasan topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual (hangat) dan menjadi perhatian peserta layanan.

### 3) Komponen Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno (Rufaedah & Masruroh, 2022) Komponen pokok bimbingan kelompok ada tiga, yaitu :

#### a) Pemimpin Kelompok

Pemimpin Kelompok (PK) adalah Guru Bimbingan Konseling atau Konselor yang terlatih dan mempunyai fungsi serta kewenangan menyelenggarakan praktik konseling profesional. Sebagaimana untuk jenis layanan konseling lainnya konselor memiliki keterampilan khusus menyelenggarakan bimbingan kelompok. (Anas Waluwandja & Dami, 2018) menjelaskan bahwa pengetahuan pemimpin kelompok dan keterampilannya dalam merencanakan, membentuk dan memfasilitasi kelompok dapat membantu sasaran yang jelas dalam layanan Bimbingan Kelompok.

#### b) Anggota Kelompok

Tidak semua kumpulan orang atau individu dapat dijadikan anggota kelompok. Untuk terselenggaranya layanan Bimbingan konseling Guru BK atau Konselor perlu membentuk kumpulan individu menjadi kelompok-kelompok yang efektif untuk layanan Bimbingan kelompok. Besarnya kelompok (jumlah anggota kelompok), dan homogenitas atau heterogenitas anggota kelompok dapat mempengaruhi kinerja kelompok. Sebaiknya jumlah anggota kelompok tidak terlalu besar dan juga tidak terlalu kecil. Kekurangan 31 efektifkan kelompok akan mulai terasa jika jumlah anggota kelompok melebihi 10 orang.

#### c) Materi Bimbingan Kelompok

Layanan Bimbingan kelompok membahas materi yang terkandung dalam topik-topik tertentu, baik "topik tugas" maupun

"topik bebas". Topik tugas adalah topik bahasan yang ditentukan oleh PK dan "ditugaskan" kepada kelompok untuk membahasnya, sedangkan "topik bebas" adalah topik bahasan dikemukakan kelompok. yang datangya atau secara bebas oleh para anggota.

Topik tugas sebagai materi layanan Bimbingan kelompok dapat diambil dari berbagai sumber, yaitu hasil identifikasi data, hasil aplikasi instrumentasi seperti AUM Umum, AUM PTSDL, Sosiometri, serta dari berita aktual yang diperoleh dari media, baik media cetak maupun elektronik.

#### 4) Asas dalam Bimbingan Kelompok

Adapun asas dalam bimbingan kelompok meliputi:

- a) Kesukarelaan, yaitu menjadi anggota kelompok atas dasar keinginan sendiri dan tidak ada pemaksaan dalam mengemukakan pendapat. Semua anggota dapat menampilkan diri secara spontan tanpa rasa malu atau dipaksa oleh teman lain atau pemimpin kelompok.
- b) Keterbukaan, yaitu keterusterangan dalam menyampaikan pendapat. Para anggota bebas dan terbuka mengemukakan pendapat, ide, saran, tentang apa saja yang dirasakan dan dipikirkannya tanpa adanya rasa malu dan ragu-ragu.
- c) Kenormatifan, aturan dalam menyampaikan ide atau gagasan hendaknya dengan baik dan benar, gaya bahasa yang menyenangkan tidak menyalahkan anggota kelompok dan sesuai dengan norma yang berlaku. Semua yang dibicarakan dalam kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma-norma dan kebiasaan yang berlaku.
- d) Kerahasiaan, yaitu menjaga pembicaraan dari orang luar mengenai permasalahan yang dianggap penting dan menyangkut pribadi orang lain. Para anggota harus menyimpan dan merahasiakan informasi apa yang dibahas dalam kelompok, terutama yang tidak layak diketahui orang lain (Prayitno, 2017).

## 5) Manfaat Bimbingan Kelompok

Menurut Menurut (Arumiyah et al., 2018) manfaat dari bimbingan kelompok yaitu:

- a) Anak dapat mengenal dirinya melalui hidup bergaul dengan teman lain, sehingga dapat mengukur kemampuan dirinya lebih pandai atau kurang, sehingga anak lalu mengambil sikap bagaimana kalau lebih dan bagaimana kalau kurang.
- b) Dapat meningkatkan Keterampilan Komunikasi, untuk mengekspresikan diri secara efektif dan mendengarkan orang lain.
- c) Dapat mengurangi rasa malu, agresif, penakut, emosional marah dan sebagainya.
- d) Peningkatan Kepercayaan Diri, Melalui interaksi positif, siswa dapat merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan.

## 6) Tahap-Tahap Bimbingan Kelompok

Suatu proses layanan sangat ditentukan pada tahapan-tahapan yang harus dilalui sehingga akan terarah, runtut, dan tepat pada sasaran. Menurut Prayitno (dalam Hartanti & Nindi Riandika, 2022) ada empat tahapan yaitu:

### a) Tahapan Pembentukan

Tahap ini merupakan tahapan untuk menjadikan individu calon peserta kelompok (8-12 orang) benar-benar merupakan satu kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama. Di sini tahap pengantaran secara kental tersampaikan oleh PK.

Memberikan penjelasan bimbingan kelompok sehingga masing-masing anggota akan tahu apa arti dari bimbingan kelompok dan mengapa bimbingan kelompok harus dilaksanakan serta menjelaskan aturan main yang akan diterapkan dalam bimbingan kelompok ini. Jika ada masalah dalam proses pelaksanaannya, mereka akan mengerti bagaimana cara menyelesaikannya. Asas kerahasiaan juga disampaikan kepada

seluruh anggota agar orang lain tidak mengetahui permasalahan yang terjadi pada mereka.

#### b) Tahap Peralihan

Tahap peralihan yaitu tahapan untuk mengalihkan kegiatan awal ke kegiatan berikutnya, yaitu kegiatan yang lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok. Pada tahap ini PK menjajaki dan menafsirkan apakah AK benar-benar telah siap memasuki tahap pembahasan topik tertentu. Jika diperlukan, PK memberikan contoh-contoh topik yang akan dikemukakan dan dibahas.

Dalam keadaan seperti ini pemimpin kelompok, dengan gaya kepemimpinannya yang khas, membawa para anggota meniti jembatan itu dengan selamat. Adapun yang dilaksanakan dalam tahap ini yaitu:

- (1) Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya
- (2) Menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya
- (3) Membahas suasana yang terjadi
- (4) Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota
- (5) Bila perlu kembali kepada beberapa aspek tahap pertama.

#### c) Tahap Kegiatan

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan kelompok, maka aspek-aspek yang menjadi isi dan pengiringnya cukup banyak, dan masing-masing aspek tersebut perlu mendapat perhatian yang seksama dari pemimpin kelompok. Ada beberapa yang harus dilakukan oleh pemimpin dalam tahap ini, yaitu sebagai pengatur proses kegiatan yang sabar dan terbuka, aktif akan tetapi tidak banyak bicara, dan memberikan dorongan dan penguatan serta penuh empati. Tahap ini ada berbagai kegiatan yang dilaksanakan, yaitu:

- (1) Masing-masing anggota secara bebas mengemukakan masalah atau topik bahasan.
- (2) Menetapkan masalah atau topik yang akan dibahas terlebih dahulu.
- (3) Anggota membahas masing-masing topik secara mendalam dan tuntas.
- (4) Kegiatan selingan

Kegiatan tersebut dilakukan dengan tujuan agar dapat terungkapnya masalah atau topik yang dirasakan, dipikirkan dan dialami oleh anggota kelompok. Selain itu dapat terbahasnya masalah yang dikemukakan secara mendalam dan tuntas serta ikut sertanya seluruh anggota Bimbingan Kelompok [18] secara aktif dan dinamis dalam pembahasan baik yang menyangkut unsur tingkah laku, pemikiran ataupun perasaan.

d) Tahap Pengakhiran

Pada tahap pengakhiran bimbingan kelompok, pokok perhatian utama bukanlah pada berapa kali kelompok itu harus bertemu, tetapi pada hasil yang telah dicapai oleh kelompok itu. Kegiatan kelompok sebelumnya dan hasil-hasil yang dicapai seyogyanya mendorong kelompok itu harus melakukan kegiatan sehingga tujuan bersama tercapai secara penuh. Dalam hal ini ada kelompok yang menetapkan sendiri kapan kelompok itu akan berhenti melakukan kegiatan, dan kemudian bertemu kembali untuk melakukan kegiatan. Ada beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini, yaitu:

- (1) Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri.
- (2) Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan serta hasil-hasil kegiatan.
- (3) Membahas kegiatan lanjutan.

(4) Mengemukakan pesan dan harapan. Kegiatan kelompok memasuki pada tahap pengakhiran, kegiatan kelompok hendaknya dipusatkan pada pembahasan dan penjelajahan tentang apakah para anggota kelompok mampu menerapkan hal-hal yang mereka pelajari (dalam suasana kelompok), pada kehidupan nyata mereka sehari-hari.

#### 7) Isi Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok membahas materi atau topik-topik umum, baik topik tugas maupun topik bebas. Topik tugas adalah topik atau pokok bahasan yang diberikan kepada kelompok oleh pembimbing (pimpinan kelompok). Didiskusikan, sedangkan topik bebas adalah topik atau pokok bahasan yang dikemukakan secara bebas oleh anggota kelompok. Anggota kelompok bergiliran mengemukakan topik secara bebas, dan kemudian diputuskan mana yang akan dibahas terlebih dahulu.

#### 8) Dinamika Kelompok dalam Bimbingan Kelompok

Dinamika kelompok merupakan media efektif bagi anggota kelompok dalam mengembangkan aspek-aspek positif ketika mengadakan komunikasi antar pribadi dengan orang lain. Dinamika kelompok adalah suasana kelompok yang hidup yang ditunjukkan oleh keinginan untuk bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok. Setiap anggota kelompok menunjukkan keterbukaan dan keterbukaan, dan berkontribusi pada keberhasilan kegiatan kelompok.

Secara khusus dinamika kelompok untuk memecahkan masalah pribadi anggota kelompok, jika fokus interaksi kelompok adalah untuk memecahkan masalah pribadi tersebut. Dalam situasi seperti ini, setiap anggota kelompok akan berkontribusi langsung atau tidak langsung pada pemecahan masalah pribadi tersebut melalui dinamika kelompok yang mereka bangun.

Dalam kehidupan berkelompok, dinamika kelompok akan menentukan arah dan pencapaian tujuan kelompok. Dinamika kelompok juga digunakan dalam konseling kelompok untuk membantu anggota kelompok mencapai tujuan mereka. Hanya kelompok yang benar-benar hidup yang memiliki dinamika kelompok, yaitu kelompok yang bergerak secara dinamis dan di mana setiap anggota memiliki kemampuan untuk berkolaborasi secara aktif untuk mencapai tujuan bersama (Setyawan & Pd, 2022).

#### 9) Teknik-Teknik Bimbingan Kelompok Anak-Anak

Adapun teknik-teknik dalam bimbingan kelompok anak-anak menurut (McDonald & Drey, 2018) yaitu :

- a) Teknik bermain, bertujuan untuk mendorong keterampilan komunikasi dan pembelajaran melalui aktivitas yang menyenangkan
- b) Teknik storytelling merupakan menggunakan cerita untuk mengajarkan moral dan keterampilan sosial.
- c) Teknik Art Therapy bertujuan memfasilitasi ekspresi pengalaman dan emosi melalui seni.
- d) Teknik Mindfulness untuk meningkatkan kesadaran diri dan kontrol emosi dengan latihan pernapasan dan meditasi.
- e) Teknik Bibliotherapy, Membantu anak-anak memahami dan mengatasi masalah dengan membaca buku dan cerita.

Terlihatlah bahwa salah satu tekniknya adalah teknik bermain, teknik bermain banyak berbagai macam-macam yaitu; Boneka dan mainan, teknik bermain pura-pura imajinasi, teknik permainan menggunakan miniatur hewan, permainan (Games), permainan bercerita (Storytelling Games), dari beberapa teknik bermain di atas salah satunya yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *bermain pura-pura imajinasi* (Kathryn Geldard et al., 2016).

## **b. Teknik Bermain Pura-Pura Imajinasi**

### **1) Pengertian Teknik Bermain Pura-Pura Imajinasi**

Bermain pura-pura imajinasi (*imagination pretend play*) yang disingkat menjadi bermain imajinasi, adalah bermain yang terjadi secara alami pada anak-anak. Anak yang masih kecil suka berpura-pura menjadi orang lain, misalnya dokter yang memeriksa pasien atau ibu yang menyusui anaknya. Dalam bermain tersebut, mereka berdandan dan menggunakan properti, misalnya kotak makanan kosong ketika mereka berpura-pura berbelanja.

Menurut (Lestari & Julita, 2023) bermain Imajinasi adalah komponen penting dari pengalaman manusia, dan permainan pura-pura berfungsi sebagai cara penting untuk ekspresinya di masa kanak-kanak. Permainan imajinasi atau permainan pura-pura adalah kegiatan cerita yang melibatkan berbagai perspektif dan manipulatif ide dan emosional yang menyenangkan bagi anak.

Dengan demikian, mereka menggabungkan penggunaan objek, tindakan, kata-kata, dan interaksi dengan sosok imajinasi untuk menghasilkan drama. menghasilkan drama.

### **2) Tujuan Teknik Bermain Pura-Pura Imajinasi**

Menurut (Kathryn Geldard et al., 2016). tujuan bermain pura-pura imajinasi yakni :

- a) Memampukan anak mengeluarkan dan mengartikulasikan ide, harapan, rasa takut, dan fantasi secara lisan dan non-lisan.
- b) Memampukan anak mengekspresikan pikiran yang mendasari atau proses berpikir.
- c) Mencapai kelegaan dan kesembuhan dari luka emosi
- d) Memampukan anak merasakan kekuatan melalui pengekspresian emosi secara fisik

- e) Memampukan anak menguasai masalah dan peristiwa di masa lalu.
  - f) Memberi anak kesempatan untuk mengembangkan wawasan mengenai peristiwa di masa kini dan di masa lalu.
  - g) Membantu anak menghadapi risiko dalam mengembangkan perilaku baru.
  - h) Membantu anak melatih perilaku baru dan menyiapkan diri bagi situasi kehidupan tertentu.
  - i) Memberi anak kesempatan untuk membangun konsep diri dan kepercayaan diri.
  - j) Membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
- 3) Kelebihan Teknik Bermain Pura-Pura Imajinasi
- Adapun kelebihan teknik bermain pura-pura imajinasi yakni :
- a) Bermain pura-pura imajinasi adalah aktivitas kreatif yang memungkinkan anak-anak menggunakan imajinasi dan fantasi mereka, yang memungkinkan mereka mengeksplorasi dunia mereka sendiri dan membangun kreativitas mereka sendiri.
  - b) Metode bermain pura-pura imajinasi ini telah banyak mempengaruhi karakteristik anak. Ini terjadi karena anak-anak belajar untuk lebih fokus, menjadi lebih kreatif, membaca konsep baru, dan memperoleh lebih banyak kontrol atas dunia mereka sendiri.
  - c) Metode bermain pura-pura imajinasi juga mendorong pengembangan diri. Ini memberi siswa kesempatan untuk mencoba hal-hal baru dan mengembangkan potensi mereka.
  - d) Aktivitas bermain pura-pura yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran cenderung menyenangkan bagi siswa (Tyas et al., 2022).
- 4) Langkah-Langkah Penerapan Teknik Bermain Pura-Pura Imajinasi
- Menurut (Kathryn Geldard et al., 2016). ada beberapa tahapan atau langkah yaitu:

- a) Guru menyiapkan beragam perlengkapan yang sesuai dengan usia sehingga dapat menggunakannya dengan mudah.
- b) Guru menyediakan lingkungan yang bisa memungkinkan anak-anak menciptakan dan memasuki dunia imajinasi, kemudian gunakan pengalaman itu untuk terapi. Dalam menyediakan lingkungan guru harus melakukan (1) memberi ruang fisik, mencakup bahan dan perlengkapan untuk membantu anak-anak memasuki dunia yang di yakni menjadi nyata (2) menggunakan relasi di antara anak dan guru untuk membantu anak-anak berpartisipasi dan mendapat manfaat dari bermain imajinasi.
- c) Guru dapat memulai tema bermain dan tidak bergabung dengan tema yang telah dimulai anak tertentu.
- d) Guru melakukan lebih banyak kontrol dan arahan terhadap bermain itu.
- e) Guru menggunakan pernyataan, pertanyaan, dan refleksi konten untuk membantu anak tersebut dalam bermain mereka. Misalnya, konselor dapat bertanya, 'Kamu dokter atau ibu?' dan 'Kamu berada di rumah atau di dalam mobil?'
- f) Konselor juga dapat membuat pertanyaan seperti 'Inilah mobil mu, kamu dapat menggunakannya untuk pergi berbelanja (sambil menawarkan anak itu mobil mainan)'.  
g) Pernyataan, pertanyaan, dan refleksi konten tersebut membantu anak itu menggunakan kemampuan bermain imajinasi lebih banyak dengan cara menarik perhatian anak itu ke penggunaan bahan baru Guru juga dapat mencontohkan perilaku peran baru dengan menjadi partisipan yang aktif dan mengambil peran mereka sendiri.
- h) Guru memberikan pujian dan reward untuk kelompok yang telah menunjukkan penampilannya.

**c. Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Pura-Pura Imajinasi**

Bentuk bimbingan yang diterapkan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi adalah bimbingan kelompok, karena dengan bimbingan kelompok dapat untuk mengembangkan keterampilan komunikasi anggota secara holistik, mulai dari aspek verbal, nonverbal, hingga kemampuan empati dan rasa percaya diri, melatih individu untuk menggunakan bahasa yang jelas, terstruktur, dan sesuai dengan konteks peran, mendorong anggota untuk berani mengungkapkan ide, perasaan, dan kebutuhan secara terbuka dan asertif, Membiasakan anggota untuk menyesuaikan gaya bicara, volume, dan intonasi sesuai situasi, pengalaman dan nilai.

Dalam bimbingan kelompok terdapat beberapa keunggulan tidak hanya dalam hal efisiensi waktu dan tenaga. Tetapi dalam bimbingan kelompok yang terpenting adalah adanya interaksi antar anggota kelompok yang merupakan sesuatu khas yang tidak terjadi dalam bimbingan lainnya.

Dengan keunggulan itu menurut (Kathryn Geldard et al., 2016) bimbingan kelompok dapat meningkatkan keterampilan komunikasi melalui teknik bermain pura-pura imajinasi yakni antara konselor dengan anggota kelompok dan antar anggota dengan anggota.

Menurut (Lillard, 2017) bermain pura-pura imajinasi adalah suatu cara untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, empati, dan rasa percaya diri anggota kelompok secara komprehensif. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam permainan ini anak-anak terlibat penuh ketindakan karakter tertentu dalam situasi yang diimajinasikan. Anak-anak ini menjadi aktor dengan kesadaran penuh. Untuk mencapai suatu keberhasilan semua anggota kelompok bergantian untuk bermain peran, hal ini diharapkan agar semua anggota dapat merasakan peran yang berbeda.

Menurut (Kathryn Geldard et al., 2016) melalui kegiatan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik bermain pura-pura

imajinasi diharapkan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi seperti anak yang mengalami masalah keterampilan komunikasi akan kesulitan dalam berbicara di depan umum di mana siswa mengalami ketakutan, kecemasan, kesulitan saat harus menyampaikan informasi atau ide di hadapan banyak orang, bimbingan kelompok mempunyai pengaruh yang positif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi.

### **3. Keterkaitan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Pura-Pura Imajinasi untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi**

Keterampilan komunikasi merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan siswa, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berkomunikasi yang baik tidak hanya membantu siswa dalam menyampaikan ide, perasaan, dan informasi, tetapi juga dalam membangun hubungan sosial yang positif.

Selanjutnya (Anas Munandar Matondang, 2018) menjelaskan bahwa keterampilan komunikasi dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok karena dengan bimbingan kelompok peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari pembimbing/konselor) dan membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari dan untuk perkembangan dirinya baik sebagai individu maupun sebagai pelajar.

Berdasarkan penjelasan di atas menurut (Kathryn Geldard et al., 2016) bimbingan kelompok dengan bermain pura-pura imajinasi tepat memberikan kontribusi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa karena dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, siswa selaku anggota kelompok akan bersama-sama menciptakan dinamika kelompok yang dapat dijadikan sarana untuk mengembangkan keterampilan komunikasi.

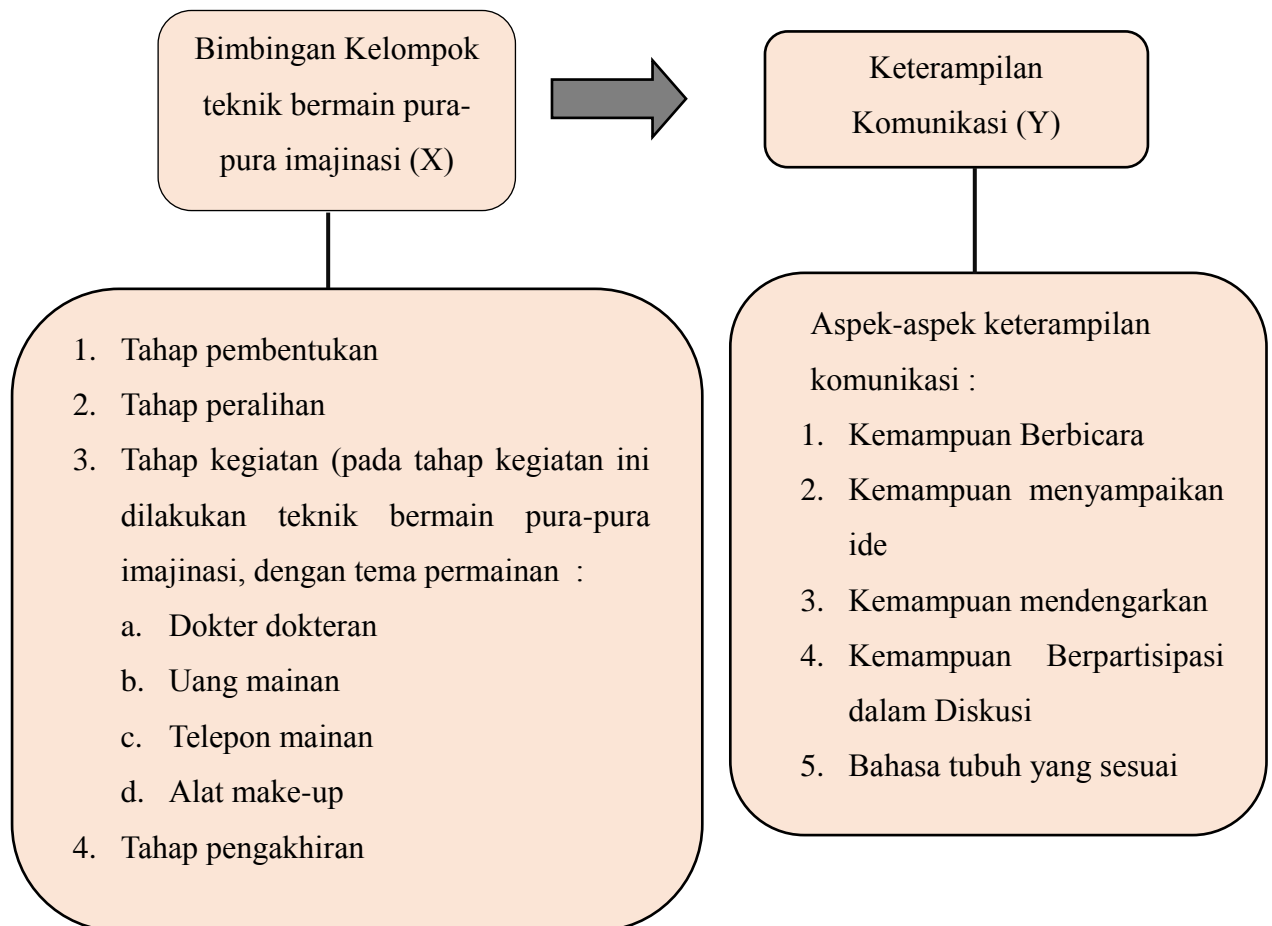
## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian (Fajriani Nurmeilita, 2018) dengan judul Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa (Penelitian pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan). Persamaan yang peneliti yaitu sama-sama membahas tentang layanan bimbingan kelompok, Namun perbedaannya di sini adalah peneliti sebelumnya fokus penelitiannya menggunakan bimbingan kelompok teknik role playing, Sedangkan penulis menggunakan bimbingan kelompok teknik Bermain Pura-Pura Imajinasi untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi pada Siswa MIN 1 Tanah Datar.
2. Selanjutnya, penelitian (Nasution et al., 2023), Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Teknik Role Playing Di Mas Al-Washliyah 22 Tembung. Persamaan yang peneliti teliti yaitu sama-sama membahas tentang layanan bimbingan kelompok dan yang membedakan dengan penelitian peneliti yaitu bimbingan kelompok teknik Bermain Pura-Pura Imajinasi untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi pada Siswa.
3. Jurnal (Junaedi Mahyuddin, 2016) Model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Athirah Makassar yang berjumlah 62 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan cara purposive sampling dan di ujicobakan kepada 8 orang siswa. Berdasarkan penelitian di atas ada terdapat persamaan dengan peneliti yang akan diteliti yakni sama-sama menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan keterampilan. Adapun perbedaan penelitian di atas yakni teknik yang digunakan peneliti yaitu meningkatkan keterampilan komunikasi sedangkan penelitian di atas untuk meningkatkan keterampilan sosial.

### **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui sejauh mana Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik bermain pura-pura imajinasi untuk meningkatkan keterampilan siswa di MIN 1 Tanah Datar, maka untuk lebih jelas kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah:

**Gambar 2. 1**  
**Kerangka Berpikir**



#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir sebagaimana telah diuraikan maka berikut ini dapat dijadikan hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan bimbingan kelompok dengan teknik bermain pura-pura imajinasi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar.

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan bimbingan kelompok dengan teknik bermain pura-pura imajinasi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar.

Bentuk hipotesis statistiknya adalah :

$$H_0 = t_0 < tt$$

$$H_a = t_0 > tt$$

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan memakai model *penelitian eksperimen one group pretest-posttest*. Menurut Campbell dalam (Sahara Munte et al., 2023) penelitian ini dilakukan dengan cara meneliti satu kelompok, lalu dibagikan *pre-test* ( $O_1$ ) dan melakukan *treatment* yaitu dengan memberikan layanan bimbingan kelompok, kemudian dibagikan *post-test* ( $O_2$ ) untuk mengungkap peningkatan keterampilan komunikasi siswa setelah diberikannya layanan bimbingan kelompok *teknik bermain pura-pura imajinasi* (Dhianti Putri et al., 2023). Penulis membandingkan seberapa pengaruh bimbingan kelompok pendekatan *teknik bermain pura-pura imajinasi* ini terhadap peningkatan keterampilan komunikasi siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian tentang pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik bermain pura-pura imajinasi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa di MIN 1 Tanah Datar. Dilakukan di MIN 1 Tanah Datar dengan waktu penelitian pada bulan Oktober sampai Desember 2024.

#### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **1. Populasi Penelitian**

Menurut (Suriani et al., 2023) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari suatu objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk kemudian di ambil kesimpulannya.

Ada penelitian ini, populasi yang diteliti adalah siswa kelas IV MIN 1 Tanah Datar. Populasi dalam penelitian ini diambil dari hasil

wawancara dan observasi awal serta rekomendasi dari guru kelas yang disekolah tersebut.

**Tabel 3. 1**  
**Total Peserta Didik Kelas IV MIN 1 Tanah Datar**

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Populasi
1.	IV	29 Siswa	29 Siswa
	jumlah	29 Siswa	29 Siswa

## 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah subset dari populasi, terdiri dari beberapa anggota populasi. Subset ini diambil karena dalam banyak kasus tidak mungkin peneliti meneliti seluruh populasi (Candra Susanto et al., 2024). Untuk menentukan sampel yang akan digunakan maka peneliti menggunakan metode purposive sampling, cara pengambilan sampel dengan melakukan pengukuran instrumen yang dipilih dianggap cocok untuk diberikan treatment layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain pura-pura imajinasi. Secara rinci, inisial skor dan kategori keterampilan komunikasi diilustrasikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 3. 2**  
**Anggota Sampel dengan Teknik Purposive Sampling**

No.	Inisial	Skor	Kategori Keterampilan Komunikasi
1.	AFF	41	Sangat Rendah
2.	AFH	35	Sangat Rendah
3.	FFA	41	Sangat Rendah
4.	MR	34	Sangat Rendah
5.	RPA	31	Sangat Rendah
6.	QN	42	Sangat Rendah
7.	NM	39	Sangat Rendah
8.	SAM	37	Sangat Rendah
9.	TP	41	Sangat Rendah
10.	VV	36	Sangat Rendah

#### D. Desain Penelitian

Adapun desain penelitian yaitu penelitian pre eksperimental one group pretest-posttest. Penelitian pre eksperimen, yaitu penelitian yang hanya melibatkan satu kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Bentuk pre eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one group pretest-posttest design*. Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan 4-6 kali treatment dapat memberikan kesempatan bagi peserta untuk belajar, berlatih, dan menerapkan keterampilan baru secara bertahap (Karamoy et al., 2024).

Pada penelitian ini tes yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dilakukan eksperimen dan sesudah dilakukan eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum dilakukan eksperimen disebut pretest ( $O^1$ ) dan observasi setelah dilakukan eksperimen disebut posttest ( $O^2$ ).

**Tabel 3. 3**  
**Model Pre Eksperimen One Group Pretest-Posttest**

<i>Group</i>	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	$O^1$	X	$O^2$

Keterangan :

O1: Pretest (Sebelum diberikan perlakuan)

X : Treatment (Perlakuan)

O2: Posttest (setelah diberikan perlakuan)

Dari desain penelitian ini muncul asumsi bahwa kelompok eksperimen akan mengalami perubahan skor tingkat keterampilan komunikasi setelah mendapatkan treatment bimbingan kelompok dengan teknik bermain pura-pura imajinasi.

#### E. Pengembangan Instrumen

Menurut Sugiono 2018 (dalam Sukendra & Atmaja, 2020) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati dalam proses penelitian. Setelah pembuatan instrumen, akan dilakukan uji validitas dan reabilitas instrumen dengan validator yang sudah ahli dibidangnya dan juga menggunakan aplikasi SPSS.

Pilihan jawaban dari skala likert memiliki alternative jawaban yaitu (SS) sangat sering, (S) sering, (Jarang) dan (TP) Tidak Pernah. Adapun skor jawaban dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. 4**  
**Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Komunikasi**

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item		Jumlah	
			+	-		
K E T E R A M P I L A N  K O M U N I K S I	1. Kemampuan berbicara	1. Berani berbicara didepan kelas tanpa rasa takut salah ataupun ditolak	1	2	2	
		2. Menggunakan kata-kata yang tepat	3	4	2	
		3. Kepercayaan diri saat diri saat berbicara	5	6	2	
		4. Kelancaran dalam berbicara as	7	8	2	
	2. Kemampuan menyampaikan ide	1. Menyampaikan ide dengan baik	9	10	2	
		2. Kemampuan mengajukan pertanyaan	11,12	13,14	4	
	3. Kemampuan mendengarkan	1. Tidak berbicara saat orang lain berbicara	15,16	17,18	4	
	4. Kemampuan berpartisipasi dalam diskusi	1. Ikut memberikan gagasan dalam kelompok	19	20	2	
	5. Bahasa tubuh yang sesuai	1. Memberikan respon non-verbal yang tepat (seperti anggukan atau kontak mata)	21,22	23,24	4	
	<b>TOTAL</b>			<b>12</b>	<b>12</b>	<b>24</b>

Sumber :

Kathryn Geldard, David Geldard, & Rebecca Yin Foo. (2016). *Konseling Anak-Anak* (keempat).

Hargie, O. (2020). *Skilled Interpersonal Communication*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203833919>

Hardiyanto, A. (2022). An Analysis Of Students Communication Apprehension In Speaking Class. *Eternal (English, Teaching, Learning, and Research Journal)*, 8(02). <https://doi.org/10.24252/Eternal.V82.2022.A3>

Adini, D., Nikmah, A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). *Analisis Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Buluh 2*.

### 1. Uji Validitas

Validitas dapat diartikan sebagai suatu ketetapan atau keberhasilan dari instrumen penelitian atau skor tes yang telah dilakukan. Valid pada instrumen adalah bentuk ketepatan dari suatu instrumen yang benar-benar tepat dan bisa digunakan untuk mengukur objek yang akan diukur. Instrumen yang valid dalam penelitian akan menghasilkan hasil yang valid dan juga reliabel. Skala ini dapat dikatakan valid apabila skala ini benar-benar dapat mengukur keterampilan komunikasi.

Menurut Sugiono 2018 dalam (Al Hakim et al., 2021) terdapat tiga cara yang dapat dilakukan pada pengujian validitas instrumen yaitu uji validitas item, uji validitas construct, dan uji validitas eksternal. Pada penelitian ini, peneliti hanya akan menggunakan uji validitas konstruk dan uji validitas item, dijelaskan sebagai berikut :

#### a. Validitas Konstruk

Validitas konstruk yaitu validitas yang dilakukan dengan meminta penilaian dari ahli setelah kisi-kisi kuesioner dibuat yang dilandaskan pada teori. Pada tahap ini, setelah instrumen dikonstruksi sesuai indikator-indikator yang akan diukur maka selanjutnya instrumen tersebut dikonsultasikan dengan ahli.

Para ahli akan diminta pendapatnya terkait dengan instrumen yang telah disusun, nantinya para ahli akan memberikan keputusan

sebagai berikut yaitu: instrumen valid tanpa revisi, valid dengan revisi, dan tidak valid. Validasi instrumen dilakukan dengan cara:

- 1) Menyusun indikator instrumen sesuai dengan teori dan pernyataan penelitian sehingga instrumen dapat digunakan untuk mengungkapkan rendahnya keterampilan komunikasi pada siswa.
- 2) Berkonsultasi dengan pembimbing yaitu Dra. Hadiarni, M.Pd.,Kons
- 3) Berkonsultasi dengan validator 1 yaitu Dr. Rafsel Tas'adi, M.Pd

**Tabel 3. 5**  
**Hasil Validasi Konstruk Instrumen Keterampilan Komunikasi**

No.	Hasil Validasi	Nomor Item	Jumlah
1.	Item yang valid	1,2,3,4,6,8,10,12,13,14,15,16,17,18,19,20	16
2.	Item valid dengan revisi	5,7,9,11,21,22,23,24	8
3.	Item tidak valid	-	-
Jumlah			24

b. Validitas Item

Pengujian validitas item dilakukan dengan uji korelasi *pearson* menggunakan software SPSS. Pengujian validitas item dengan korelasi pearson yaitu dengan cara mengkorelasikan skor-skor item dengan skor total item, kemudian dilakukan pengujian signifikansi dengan cara menggunakan r tabel pada tingkat signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi. Apabila  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  (0,6319) maka item dinyatakan valid, apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka item dinyatakan tidak valid.

**Tabel 3. 6**  
**Hasil Uji Validitas Butir Keterampilan Komunikasi**

No Item	Hasil Validasi	Keterangan	No Item	Hasil Validasi	Keterangan
1	0,7598	Valid	13	0,8931	Valid
2	0,7576	Valid	14	0,8268	Valid
3	0,6691	Valid	15	0,8345	Valid
4	0,6619	Valid	16	0,8350	Valid
5	0,7496	Valid	17	0,7815	Valid
6	0,6775	Valid	18	0,6547	Valid
7	0,6876	Valid	19	0,6870	Valid
8	0,7576	Valid	20	0,7875	Valid
9	0,6331	Valid	21	0,7722	Valid
10	0,7035	Valid	22	0,7231	Valid
11	0,6761	Valid	23	0,6595	Valid
12	0,7480	Valid	24	0,8209	Valid

Sumber : Uji Statistic data SPSS 18

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut (Miftahul Janna & Harianto, 2021) reliabilitas adalah suatu indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dipercayai. Uji reliabilitas dengan demikian dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi suatu alat ukur, apakah alat ukur tersebut tetap konsisten ketika dilakukan pengukuran berulang kali. Suatu alat ukur dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang sama besar, walaupun dilakukan pengukuran berulang kali. Uji validasi data biasanya dilakukan sebelum melakukan uji reliabilitas data, karena data yang diukur harus valid kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas data. Namun apabila data yang diukur belum valid maka tidak perlu dilakukan uji reliabilitas data. Uji reliabilitas suatu instrumen penelitian dalam hal ini yaitu dengan menggunakan program SPSS 18 dengan teknik metode belah dua (Split Halp Method) yaitu :

**Tabel 3. 7**  
**Uji Reliabilitas**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,964	24

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen Keterampilan komunikasi yang penulis buat memiliki nilai Alpha Cronbach's 0,964, jika dibandingkan dengan kategori koefisien reabilitas instrumen sikap yang penulis tulis berada pada kategori reliabilitas tinggi. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen yang penulis buat sangat layak dan dapat dipercaya untuk mengukur Keterampilan komunikasi.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian ialah mendapatkan data. Peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data apabila tidak mengetahui teknik pengumpulan data yang tepat. Dari berbagai metode yang dapat digunakan untuk menilai tingkat *keterampilan komunikasi* tersebut, dalam pengembangan instrumen *keterampilan komunikasi*, penulis menggunakan metode angket (*kuesioner*). Untuk memudahkan responden dalam menjawab suatu pernyataan dalam angket peneliti menggunakan skala *likert*. Skala *likert* (*Likert scale*) merupakan skala respon psikometri terutama biasa digunakan dalam pembagian kuesioner untuk mendapatkan preferensi responden atas sebuah pertanyaan atau pernyataan. Skala *likert* biasa digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang terhadap fenomena social.

Pilihan jawaban dari skala *likert* memiliki alternative jawaban yaitu Sangat sering (SS), Sering (S), Jarang (J), Tidak pernah (TP).

Adapun skor jawaban dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. 8**  
**Skor Jawaban**

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Item Positif</b>	<b>Item Negatif</b>
Sangat Sering (SS)	4	1
Sering (S)	3	2
Jarang (J)	2	3
Tidak Pernah (TP)	1	4

Proses pengolahan data selanjutnya dilakukan dengan mengklasifikasikan jawaban berdasarkan kategori keterampilan komunikasi dalam diri siswa. Rentangan nilai yang digunakan pada penelitian ini yaitu rentang dari skor 1- 4 dengan alternative jawaban sangat sering, sering, jarang dan tidak pernah. Jumlah item pada instrumen keterampilan komunikasi sebanyak 24 item, sehingga interval kriteria dapat ditentukan sebagai berikut:

1. Skor Maksimum  $4 \times 24 = 96$

Keterangan: Jumlah skor maksimum diperoleh dari jumlah keseluruhan item instrumen yaitu 24 item dikalikan dengan skor tertinggi yaitu 4, dan hasil yang diperoleh yaitu 96.

2. Skor Minimum  $1 \times 24 = 24$

Keterangan: Jumlah skor minimum diperoleh dari jumlah keseluruhan item instrumen yaitu 24 item dikalikan dengan skor terendah yaitu 1, dan hasil yang diperoleh yaitu 24.

3. Rentang Skor Ideal  $96 - 24 = 72$

Keterangan: Rentang diperoleh dari skor maksimum dikurangi dengan jumlah item instrumen.

4. Panjang Kelas Interval  $72 : 4 = 18$

Keterangan: Panjang kelas interval diperoleh dari hasil rentang ideal dibagi dengan banyaknya kriteria.

## G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah melakukan proses menganalisis data dengan menggunakan statistic (Paramita, 2021). Teknik pengolahan data pada penelitian ini menggunakan metode pengolahan statistik. Pemilihan alat analisis dengan menggunakan uji statistik yang dilakukan dengan menggunakan program software SPSS. Peneliti akan melakukan pengukuran sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah bimbingan kelompok dengan teknik bermain pura-pura imajinasi. Data yang terkumpul berupa hasil dari nilai test pertama dan hasil dari nilai test kedua setelah diberikan perlakuan. Tujuan dari penelitian yaitu membandingkan dua hasil nilai tersebut secara signifikan. Pengujian perbedaan nilai dilakukan terhadap rata-rata dari kedua nilai, dan untuk melakukan uji perbedaan nilai ini digunakan teknik uji-t dengan nilai  $\alpha \geq 0,05$ .

### 1. Uji Prasyarat

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk melihat apakah data yang digunakan berkontribusi normal. Melakukan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan menggunakan perangkat SPSS 18 sampel 10 siswa keterampilan komunikasi MIN 1 Tanah Datar. Kriteria yang digunakan untuk menentukan distribusi normal jika  $p > 0,05$  (5%) dan jika  $p < 0,05$  (5%). Distribusi 0,05 (5%) dinyatakan tidak normal.

#### b. Uji Homogen

Uji homogenitas berguna untuk menguji kesamaan sampel, yaitu apakah varians sampel seragam dari populasi. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji Levene's test of equality of error variances. Kriteria homogenitas bila signifikansi (sig)  $> 0,05$  Uji 0,05 disebut heterogen.

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis paired sample t-test Uji hipotesis paired sample t-test adalah metode statistik yang digunakan untuk membandingkan dua set data yang berkaitan, biasanya diambil dari subjek yang sama pada dua waktu yang berbeda atau dalam dua kondisi yang berbeda. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan antara rata-rata kedua set data tersebut. Pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak.

Menurut Wahidmurni (2017) data yang sudah didapatkan itu diolah melalui langkah-langkah berikut ini:

- a. Editing atau Checking data, pada tahap ini yang dilakukan yaitu melakukan pengecekan data, apakah sudah diisi lengkap dan sesuai dengan petunjuk atau belum.
- b. Coding (Pengodean), yaitu memberi kode-kode pada tiap skor untuk kategori yang sama. Kode yang diberikandapat berupa angka ataupun tanda yang dapat memberi petunjuk pada informasi data untuk dianalisis.
- c. Memberi skor atau nilai
- d. Tabulasi data, yaitu mengelompokkan data yang sudah diperoleh ke dalam tabel yang sudah disediakan berdasarkan skor yang sudah diperoleh oleh responden.
- e. Interpretasi data, yaitu data yang sudah diolah kemudian dianalisis lalu ditafsirkan dan selanjutnya disusun berkan rentang skor yang diperoleh.
- f. Data yang sudah diolah dilanjutkan dengan interpretasi data atau proses penafsiran data dengan menggunakan tabel sebagai berikut:

**Tabel 3. 9**  
**Kategori Keterampilan Komunikasi Siswa**

Rentang Skor	Kategori
79-96	Sangat Tinggi
61-78	Tinggi
43-60	Rendah
24 – 42	Sangat Rendah

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan memakai model penelitian *pre eksperimental one group pre-test post-test*. Penelitian ini dilakukan *pretest* kemudian diberikan tindakan sebanyak 5 kali setelah itu dilakukan *post test* untuk melihat ada tidaknya perubahan setelah diberikan tindakan.

Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah Bimbingan kelompok dengan teknik *bermain pura-pura imajinasi* (X) dapat meningkatkan *keterampilan komunikasi* siswa (Y). Sebelum melaksanakan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *bermain pura-pura imajinasi*, peneliti terlebih dahulu melakukan pengambilan data awal (*pre test*) yaitu pada kelas IV di MIN 1 Tanah Datar. Setelah dilakukan pengambilan data awal, barulah dilanjutkan dengan tahap terakhir yaitu dilakukan pengumpulan data akhir (*post test*).

#### **1. Deskripsi Data Hasil Pretest**

Pada Penelitian ini akan dilakukan dua kali pengukuran terhadap *keterampilan komunikasi* siswa yaitu tahap sebelum dilakukannya *treatment (pretest)* dan tahap setelah dilakukannya *treatment (posttest)*. Untuk lebih mudah dipahami, perhatikan tabel berikut:

**Tabel 4. 1**  
**Data Pretest Keterampilan Komunikasi Siswa**

No.	Inisial	Skor	Kategori Keterampilan Komunikasi
1	AFF	41	Sangat Rendah
2	AFH	35	Sangat Rendah
3	ARH	78	Tinggi
4	AT	81	Sangat Tinggi
5	CH	80	Sangat tinggi
6	KD	61	Tinggi
7	RA	85	Sangat tinggi
8	CA	93	Tinggi
9	FT	76	Tinggi
10	AF	64	Tinggi
11	FFA	41	Sangat Rendah
12	RT	84	Sangat tinggi
13	PA	67	Tinggi
14	MR	34	Sangat rendah
15	RPA	31	Sangat Rendah
16	ZAN	74	Tinggi
17	QN	42	Sangat Rendah
18	RA	71	Tinggi
19	NM	39	Sangat rendah
20	FFA	55	Rendah
21	SAM	37	Sangat rendah
22	TP	41	Sangat Rendah
23	WF	50	Rendah
24	ZN	68	Tinggi
25	TMR	74	Tinggi
26	VV	36	Sangat Rendah
27	IF	88	Sangat tinggi
28	PO	51	Rendah
29	AM	48	Rendah

Berdasarkan hasil *pretest* pada tabel di atas tergambar bahwa diantara 29 orang siswa tersebut dominan siswa dengan kategori keterampilan komunikasi yang rendah dan sangat rendah, namun ada juga siswa yang memiliki kategori keterampilan komunikasi yang tinggi dan sangat tinggi. Melihat kategori kondisi keterampilan komunikasi pada siswa, maka kondisi ini bisa direduksi sehingga keterampilan komunikasi yang dialami oleh siswa mengalami peningkatan.

Setelah memperoleh hasil *pretest* tersebut, peneliti membagi siswa tersebut ke dalam satu kelompok eksperimen. Peneliti memilih anggota kelompok dengan cara memilih siswa yang memiliki keterampilan komunikasi dengan kategori sangat rendah sebanyak 10 orang, siswa yang memiliki kategori rendah sebanyak 4 orang, kategori tinggi sebanyak 10 orang dan kategori sangat tinggi sebanyak 5 orang.

**Tabel 4. 2**  
**Klasifikasi Skor Pretest Keterampilan Komunikasi di MIN 1 Tanah Datar N=10**

No.	Interval Skor	Klasifikasi	F	%
1.	69 – 96	Sangat tinggi	5	17,24
2.	61 – 68	Tinggi	10	34,48
3.	43 – 60	Rendah	4	13,79
	24 – 42	Sangat rendah	10	34,48
Jumlah			29	100%

Untuk tahapan selanjutnya, kelompok ini diberikan *treatment*. Penentuan anggota kelompok eksperimen ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling* sebagai berikut:

**Tabel 4. 3**  
**Anggota Pretest Kelompok Eksperimen**

No.	Inisial	Skor	Kategori Keterampilan Komunikasi
1.	SA	41	Sangat Rendah
2.	YP	35	Sangat Rendah
3.	AB	41	Sangat Rendah
4.	SM	34	Sangat Rendah
5.	VP	31	Sangat Rendah
6.	I	42	Sangat Rendah
7.	DR	39	Sangat Rendah
8.	H	37	Sangat Rendah
9.	NR	41	Sangat Rendah
10.	RN	36	Sangat Rendah

## 2. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Teknik Bermain Pura-Pura Imajinasi

Ada sepuluh orang anak yang merupakan kelompok yang akan diberikan treatment layanan bimbingan kelompok teknik bermain pura-pura imajinasi, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Kegiatan bimbingan kelompok di lakukan sebanyak empat kali sesuai dengan jadwal yang telah di sepakati dengan anak-anak tersebut:

**Tabel 4. 4**  
**Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

No.	Jadwal	Bermain Pura-Pura Imajinasi Tema	Topik
1	11/12/2024	Permainan dokter-dokteran	Kemampuan berbicara dan mendengar
2	13/12/2024	Uang mainan	Kemampuan menyampaikan ide
3	18/12/2024	Telpon mainan dan cermin	Ekspresi diri dan Bahasa tubuh yang sesuai
4	18/12/2024	Alat make-up mainan	Kemampuan berpartisipasi diskusi dalam kelompok

a. Treatment I

*Treatment* I dilakukan pada tanggal 11 Desember 2024 pada kelompok eksperimen pada pukul 10.00-11.30 WIB. Pelaksanaan treatment ini untuk menggali keterampilan komunikasi siswa dengan menggunakan teknik permainan pura-pura imajinasi dengan tema “dokter-dokteran” tujuan dari permainan ini adalah memberi kesempatan pada peserta untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran mereka melalui dialog antara dokter dan pasien, setiap anak-anak memerankan peran dan berlatih berbicara didepan teman-teman mereka yang dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dan dalam kelompok anak-anak berlatih bekerja sama, berbagi peran dan berkomunikasi untuk menyelesaikan situasi yang dihadapi.

Pelaksanaan treatment pada pertemuan ini terdiri dari beberapa tahap, antara lain:

1) Tahap Pembentukan

Pada tahap pembentukan peneliti memulai kegiatan dengan menerima anggota kelompok secara terbuka, mengajak anggota kelompok berdoa untuk mengawali kegiatan dengan ikhlas karena Allah SWT. Peneliti selaku pemimpin kelompok menjelaskan mengenai kegiatan yang dilaksanakan yaitu bimbingan kelompok agar siswa memahami kegiatan yang dilaksanakan. Agar terciptanya hubungan yang harmonis dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, peneliti mengajak siswa untuk memperkenalkan diri secara sukarela yang diiringi dengan permainan rangkaian nama agar dapat saling mengenal, setelah perkenalan dengan anggota kelompok selanjutnya pemimpin kelompok menjelaskan dan mendiskusikan bagaimana mekanisme pelaksanaan bimbingan kelompok dan tujuan bimbingan kelompok yang dilakukan. Kemudian peneliti mengajak siswa untuk mengikuti kegiatan secara sukarela tanpa adanya paksaan dan menjelaskan azas-azas pelaksanaan bimbingan kelompok agar siswa

sukarela, terbuka dan tidak merasa takut dalam melaksanakan kegiatan.

## 2) Tahap Peralihan

Pada tahap peralihan hal yang peneliti lakukan adalah menanyakan apakah ada yang masih belum mengerti atau yang perlu dijelaskan kembali, disini AB masih belum mengerti tentang bagaimana tujuan diadakannya bimbingan kelompok, tujuan diadakannya bimbingan kelompok teknik *bermain pura-pura imajinasi* dengan secara khusus yaitu untuk memahami, jika anggota kelompok sudah memahami, barulah peneliti melanjutkan pada tahap kegiatan.

## 3) Tahap Kegiatan

Pada tahap ini pemimpin kelompok menjelaskan tema yang dibahas dalam bimbingan kelompok ini yaitu “Dokter-dokteran”, pertama sekali pemimpin kelompok meminta anak-anak untuk menjelaskan apa itu komunikasi, komunikasi adalah cara kita berbicara dan mendengarkan dengan orang lain. Ketika kita berbicara, kita menyampaikan informasi, cerita, atau perasaan kita. Ketika kita mendengarkan, kita memahami apa yang orang lain katakan.

Selanjutnya bagaimana cara berkomunikasi yaitu dengan berbicara menggunakan kata-kata, saat kita ingin menyampaikan sesuatu, kita menggunakan kata-kata. Misalnya, mengatakan "Saya suka bermain Boneka. Nada Suara, cara kita mengucapkan kata-kata juga penting. Suara yang ceria bisa menunjukkan kita senang, sementara suara yang pelan bisa menunjukkan kita sedang sedih. Mendengarkan, Perhatian Penuh, ketika seseorang berbicara, kita harus memberi perhatian penuh. Ini berarti tidak berbicara atau bermain dengan benda lain. Mengerti: Kami harus berusaha memahami apa yang dikatakan orang lain. Kita bisa mengganggu

atau berkata "Oh, saya mengerti!" untuk menunjukkan bahwa kita mendengarkan.

Kemudian pemimpin kelompok meminta kepada siswa untuk menanyakan pendapat siswa untuk apa itu komunikasi yang dipahami, dikarenakan siswa tidak ada yang menjawab pemimpin kelompok menunjuk I untuk menjelaskan pendapat I apa itu komunikasi, dan I menjawab dengan ragu yaitu komunikasi adalah kemampuan kita untuk berbicara dan mendengarkan dengan baik, kemudian pemimpin kelompok meminta kepada siswa siapa yang bisa menjelaskan apa itu keterampilan mendengarkan kemudian SA menjawab ketika seseorang berbicara, kita harus memberi perhatian penuh. Ini berarti tidak berbicara ketika orang lain berbicara. Selanjutnya untuk lebih memahami ini dilaksanakan permainan pura-pura imajinasi dengan alat permainan "dokter-dokteran" pertama.

Pemimpin kelompok menjelaskan cara bermainnya , permainan ini tentang berimajinasi dan berpura-pura menjadi karakter atau tokoh dalam cerita yang kita ciptakan sendiri. Kita bisa menjadi siapa saja yang kita mau dalam permainan ini tujuannya untuk kemampuan berbicara dan mendengarkan, selanjutnya mereka dibagi menjadi 3 kelompok dengan sukarela, dua dokter, dua perawat dan enam pasien. Setiap pasien diberikan kartu nama yang menjelaskan keluhan mereka, seperti sakit kepala, batuk, demam, alergi dan luka. Dengan alat dokter-dokteran yang telah disiapkan, seperti stetoskop, alat suntik, perban dan lain sebagainya.

Dalam permainan ini pemimpin kelompok menjelaskan bagaimana kalian akan belajar bagaimana berkomunikasi dengan baik. Anak-anak merasa antusias untuk memulai peran mereka. Pemimpin kelompok menjelaskan apa yang mereka perankan. Selanjutnya pemimpin kelompok menjelaskan bermain pura-pura

imajinasi agar anggota kelompok paham dan mengerti saat akan menjalankan bermain pura-pura imajinasi.

Kedua, sebelum permainan dimulai, pemimpin memberikan pelatihan singkat mengenai peran masing-masing. Dokter diajarkan cara bertanya dengan baik dan melakukan pemeriksaan, sementara perawat dilatih untuk memberikan dukungan dan mencatat informasi. Pasien diajarkan bagaimana cara menjelaskan gejala mereka dengan jelas. Ini adalah kesempatan bagi semua anak untuk memahami tanggung jawab peran mereka dan mereka akan berimajinasi untuk menjawabnya nanti. Kemudian pemimpin kelompok akan bertanya apa yang akan dilakukan selanjutnya agar imajinasi anak-anak berkembang.

Ketiga, permainan dimulai dengan pasien 1 yang masuk ke ruang pemeriksaan Dokter 1 menyambutnya dan mulai bertanya tentang gejala sakit kepala yang dialami. Perawat 1 mendengarkan dan mencatat informasi penting. Setelah pemeriksaan, Dokter 1 menjelaskan langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk perawatan dan bermain pura-pura imajinasi untuk memeriksa SA Anak-anak lainnya menunggu giliran mereka dengan antusias. Setelah pemeriksaan SA giliran NR yang mengalami batuk dan pilek. YP melakukan pemeriksaan dan memberikan penjelasan tentang cara merawat diri di rumah. I membantu dengan menyiapkan obat-obatan dan menjelaskan cara penggunaannya. Setiap interaksi menjadi kesempatan bagi anak-anak untuk berlatih berbicara, mendengarkan, dan bekerja sama dalam tim. Ketika VP yang memiliki luka di tangan masuk, YP segera melakukan pemeriksaan. Ia bertanya tentang bagaimana luka itu terjadi dan menjelaskan perawatan yang dibutuhkan. YP membantu membersihkan dan membalut luka sambil menjelaskan pentingnya menjaga kebersihan. Dalam proses ini, anak-anak belajar untuk berempati dan berkomunikasi dengan penuh perhatian.

Keempat, Setelah semua pasien selesai diperiksa, pemimpin kelompok dan anak-anak berkumpul untuk mendiskusikan pengalaman mereka. Diskusi ini menjadi momen refleksi yang sangat berharga, di mana setiap anak dapat berbagi bagaimana perasaan mereka saat berperan sebagai dokter atau pasien. Melalui permainan ini, anak-anak tidak hanya belajar tentang kesehatan, tetapi juga meningkatkan keterampilan komunikasi mereka dalam suasana yang menyenangkan dan positif.

Dialog permainan pura-pura imajinasi dengan permainan “dokter-dokteran” :

*Dokter : Selamat datang di klinik, Budi! Apa yang bisa saya bantu hariini?*

*pasien: Halo, Dokter. Saya merasa tidak enak badan dan kepala saya pusing.*

*Dokter: Sudah berapa lama kamu merasakan pusing?*

*Pasien: Sekitar dua hari, Dok. Saya juga merasa lelah dan tidak nafsu makan.*

*Dokter: Baiklah, terima kasih sudah memberi tahu. Sekarang, coba ceritakan lebih banyak tentang gejala yang kamu rasakan. Misalnya, apakah ada bagian lain yang sakit?*

*Pasien: Ya, kadang-kadang dada saya juga terasa nyeri.*

*Perawat : Dokter, saya sudah mencatat semua gejalanya. Apakah kita perlu melakukan pemeriksaan lebih lanjut?*

*Dokter: Tentu, perawat. Pasien, saya akan memeriksa tekanan darah dan suhu tubuhmu. Setelah itu, saya bisa memberikan saran untuk perawatan. Apakah kamu siap?*

*Perawat : Iya, Dok. Saya siap.*

*Dokter: Baik, mari kita mulai pemeriksaan. perawat, bisa bantu saya menyiapkan alat-alatnya?*

*Perawat : Baik, Dok! Saya akan ambil termometer dan tensimeter.*

*Dokter : Terima kasih, perawat. pasien, saat saya memeriksa, beritahu saya jika kamu merasa tidak nyaman, ya?*

*pasien: Baik, Dok. Saya akan memberitahu.*

*Dokter: Setelah pemeriksaan, kita akan mendiskusikan langkah selanjutnya. Penting untuk berbicara terbuka tentang apa yang kamu rasakan. Apakah ada pertanyaan sebelum kita mulai?*

*Perawat : Tidak ada, Dok. Saya siap*

Penjelasan

Dalam dialog ini, anak-anak diajarkan tentang:

- a) Kemampuan Berbicara: I menjelaskan gejalanya secara jelas dan tepat.
- b) Kemampuan Mendengarkan: AB mendengarkan dengan baik dan mengajukan pertanyaan untuk memahami lebih lanjut.
- c) Kerja Sama: I membantu AB, menunjukkan pentingnya saling mendukung dalam komunikasi.

Kelima, Setelah permainan selesai, pemimpin kelompok menanyakan maksud dari permainan tersebut dan bagaimana anak itu belajar berkomunikasi dan mendengarkan dengan baik. Pemimpin kelompok ingin mendengar pendapat kalian tentang pentingnya bertanya dan mendengarkan. Pengalaman ini membantu kalian merasa lebih percaya diri dalam berkomunikasi?

AB: Permainan ini mengajarkan saya tentang pentingnya komunikasi. Saya belajar bagaimana cara bertanya dengan baik kepada pasien dan mendengarkan keluhan mereka dengan saksama.

SA: Saya merasa lebih berani untuk berbicara tentang apa yang saya rasakan. Permainan ini mengajarkan saya bahwa tidak apa-apa untuk meminta bantuan jika kita merasa tidak sehat.

Ada beberapa anggota kelompok yang berani mengungkapkan perasaannya setelah melakukan permainan tersebut. Meskipun, dalam pembahasan permainan pura-pura imajinasi masih

ada anggota yang cenderung pasif dan pemimpin kelompok berusaha untuk mengarahkan kelompok untuk aktif dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok ini. pemimpin kelompok sangat bangga dengan upaya dan semangat kalian hari ini. Terima kasih atas partisipasi aktif kalian. Mari kita terus berlatih dan berkomunikasi dengan baik di masa depan, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sampai jumpa di sesi berikutnya.

#### 4) Tahap Penutupan

Pada tahap ini yang penulis lakukan adalah menjelaskan bahwa kegiatan ini akan diakhiri, anggota kelompok mengemukakan kesan dan menilai kemajuan yang dicapai masing-masing tentang materi yang telah disampaikan dan permainan yang telah dilakukan.

DR: Saya sangat senang mengikuti layanan Bimbingan Kelompok ini apalagi ada permainan yang sangat menghibur bu.

Pemimpin kelompok mengajak anggota untuk berkomitmen untuk mendengarkan dengan penuh perhatian ketika teman berbicara, menghargai setiap ide dan pendapat yang diungkapkan. Kemudian mampu berkomitmen untuk melatih berbicara di depan kelompok, sehingga kami bisa lebih percaya diri ketika berbicara di depan orang banyak setelah komitmen disepakati, pemimpin kelompok menyampaikan kepada anggota kelompok bahwasanya kegiatan kelompok akan berakhir dan menutup kegiatan dengan mengucapkan syukur dan berdoa, serta memberikan kesan yang positif agar anggota kelompok merasa senang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik bermain pura-pura imajinasi.

**Tabel 4. 5**  
**Tally Treatment 1**

No.	Aspek yang dinilai	SA	YP	AB	SM	VP	I	DR	H	NR	RN
1	Kemampuan berbicara	II	II	<del>III</del> I	I	I	II	II	I	I	I
2	kemampuan menyampaikan ide	I	II		I			II	II	II	I
3	Kemampuan mendengarkan	<del>III</del>	III		I	II	I	II	III	II	III
4	Kemampuan berpartisipasi dalam diskusi	II		II	I	I	II	I	III	I	I
5	Bahasa tubuh yang sesuai	I	III	I		I	I	III		II	III
JUMLAH		11	10	9	4	5	6	10	10	8	10

#### b. Treatment II

*Treatment* II penulis laksanakan pada tanggal 13 Desember 2024 yang dilaksanakan dilokal pada pukul 10.00-11.30 WIB, dengan jumlah peserta sebanyak 10 orang siswa, penulis bertindak sebagai pemimpin kelompok. Pada *treatment* kedua ini, peneliti mengajak peserta kelompok untuk melaksanakan permainan tema “Uang mainan” tujuannya yaitu untuk mendorong peserta agar dapat berlatih berbicara dengan jelas dan percaya diri dalam situasi yang menyenangkan, pengembangan keterampilan mendengarkan, menyampaikan pendapat, dan meyakinkan orang lain, yang penting dalam komunikasi sehari-hari.

Pelaksanaan *treatment* pada tahap kedua ini kedua ini juga dilalui dengan beberapa langkah diantaranya, yaitu:

##### 1) Tahap Persiapan

Pada tahap pembentukan terlebih dahulu pemimpin kelompok menyambut anggota kelompok dengan hangat dan terbuka, barulah kegiatan dimulai dengan membaca doa agar anggota kelompok melakukan kegiatan dengan ikhlas karena Allah SWT. pada pertemuan kedua ini pemimpin kelompok sedikit menjelaskan tentang bimbingan kelompok dengan teknik bermain pura-pura imajinasi, dan tidak perlu lagi dilakukan perkenalan karena antara pemimpin kelompok dengan anggota kelompok sudah saling mengenal. Pada tahap ini hal yang tetap dilakukan yaitu untuk mengajak anggota kelompok untuk mengikuti kegiatan dengan

sukarela tanpa adanya paksaan serta menjelaskan azas-azas bimbingan kelompok agar anggota kelompok lebih siap dan yakin untuk mengikuti kegiatan.

## 2) Tahap Peralihan

Setelah menjelaskan sekilas tentang bimbingan kelompok, penulis menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok, tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap berikutnya.

## 3) Tahap Kegiatan

Pada tahap ini, pemimpin kelompok mengemukakan topik yang akan dibahas yaitu topik tugas dengan “kemampuan menyampaikan ide” target yang ingin dicapai yaitu menyampaikan ide disini pemimpin kelompok menanyakan kepada siswa apa itu “ide”? siapa yang bisa menjawabnya? kemudian I menjawab menyampaikan ide adalah menyampaikan ide itu artinya memberi tahu orang lain tentang pemikiran kita, oke sangat bagus jawabannya I, kemudian siapa yang bisa memberikan contoh dari “ide” ini ? kemudian YP menjawab contoh dari ide adalah ide untuk membuat buku cerita baru, bagus YP itu termasuk dari salah satu contoh ide jadi pemimpin kelompok lebih jelaskan lagi menyampaikan ide adalah berbagi pikiran, pendapat, atau gagasan yang kita miliki kepada orang lain, tujuannya adalah agar orang lain bisa mengerti dan mungkin juga setuju dengan apa yang kita sampaikan, contoh dari ide ini adalah aku punya ide untuk permainan baru,

Bagaimana kalau kita bermain uang mainan dimana nanti kita bisa berbelanja menggunakan uang tersebut seperti layaknya kita belanja itu salah satu contohnya juga ya , disini siapa yang tahu mengapa penting untuk berbagi ide sesama teman ? kemudian RN menjawab “ketika kita berbagi ide, teman bisa memberikan pendapat atau saran” iya betul sekali RN sangat bagus contohnya, kemudian

siapa lagi yang bisa menjelaskan apa pentingnya dari berbagi ide dengan teman ? DR menjawab berbagi ide dapat memunculkan kerja sama buk, iya bener DR jadi semua jawaban anak ibu itu benar dan menyampaikan ide ini penting karena kita bisa mendapatkan bantuan dan saran dari teman, yang dapat membuat ide kita lebih baik. Selain itu, setiap orang memiliki cara berpikir yang berbeda, sehingga berbagi ide memungkinkan kita belajar dari satu sama lain dan meningkatkan kreativitas. Proses ini juga membantu membangun persahabatan. Setelah ibu menjelaskan tadi ibu ingin anak ibu masing-masing mengutarakan hobinya, dimulai dari SA, hobi SA adalah memasak buk, YP hobinya membaca, AB hobinya menulis, SM hobinya memasak, I hobinya menulis dan RN,NR,H,VP itu hobinya sama yaitu berenang.

Untuk lebih memahami ini kita masuk laksanakan permainan berpura-pura imajinasi dengan alat “Uang Mainan” tujuan dari permainan ini adalah mengembangkan ide melalui permainan, mengembangkan keterampilan berbicara dan mengasah keterampilan berbicara di depan umum. Pemimpin kelompok menyusun anak untuk duduk melingkar agar suasana lebih akrab dan berikan anak-anak beberapa lembar uang mainan, kita akan menggunakan uang ini untuk membantu kita berbagi ide.

Kemudian pemimpin kelompok menanyakan kepada anggota kelompok Siapa di sini yang pernah berbagi ide atau pendapat di kelas. MR mengatakan ketika guru tanya tentang permainan apa yang kita suka, aku bilang aku suka bermain bola teman-teman jadi tertarik untuk bermain bersama. Pemimpin kelompok memberikan penguatan bahwa pendapat yang di berikan oleh NM itu sangatlah bagus. Pemimpin kelompok menjelaskan menyampaikan ide adalah cara kita memberi tahu orang lain tentang apa yang kita pikirkan. Kita harus bisa menjelaskan dengan jelas agar teman-teman mengerti.

Sebelum memasuki permainan pemimpin kelompok menjelaskan bagaimana konsep permainannya, menyampaikan ide berarti memberitahu orang lain apa yang kita pikirkan. Misalnya, saat kita 'membeli' sesuatu, kita harus menjelaskan kenapa kita memilih barang itu. Selanjutnya persiapan, menggali ide-ide dari anak-anak, minta setiap anak untuk berpikir tentang sesuatu yang ingin mereka "jual" menggunakan uang mainan. "Coba pikirkan satu barang yang menarik untuk kalian jual di toko kita nanti" setelah mereka punya ide, ajak mereka untuk menjelaskan. H mengatakan aku ingin menjual buku komik, karena buku ini penuh dengan gambar dan ceritanya seru banget. Pemimpin kelompok mengatakan Diskusikan barang-barang yang kalian pilih dan buat rencana bagaimana kalian akan menjualnya, dan memberikan waktu sekitar 10 -15 menit untuk mereka berdiskusi, dan dorong anak-anak untuk saling membantu dan memberikan masukan. Pemimpin kelompok menanyakan kepada NR kamu akan melakukan apa dengan uang ini ? AB menjawab "aku ingin membeli buku komik yang dijual oleh H karena aku juga suka buku komik. Setelah itu, aku akan menggunakan uang yang aku dapat untuk membeli barang lain dari teman-teman. Jadi, kita bisa saling tukar dan bermain bersama"

Selanjutnya presentasi ide, mengasah keterampilan berbicara didepan umum, setiap kelompok bergiliran mempresentasikan ide mereka didepan kelompok besar, Sekarang saatnya untuk mempresentasikan barang yang kalian pilih dan bagaimana cara menjualnya I mengatakan kami menjual buku komik ini. Ini buku komik tentang superhero yang bisa terbang dan menyelamatkan dunia! Saya akan menunjukkan beberapa gambar di dalamnya dan bilang bahwa membaca buku komik itu menyenangkan dan bisa membuat kita berimajinasi.

Mengaplikasikan ide dalam transaksi nyata Setelah presentasi, adakan sesi "jualan" di mana anak-anak dapat

menggunakan uang mainan untuk "membeli" barang dari kelompok lain. Sekarang kalian bisa berbelanja, gunakan uang mainan untuk membeli barang yang kalian suka. Keterbukaannya sedikit demi sedikit mulai terlihat pada tiap-tiap anggota pada saat mereka mulai memikirkan apa yang mereka jual dan beli dengan "Uang Mainan". Pada tahap kegiatan ini yang tampak aktif SA, DR, RN dan AB, YP lebih banyak diam, namun hal tersebut dapat diantisipasi pemimpin kelompok.

Pemimpin kelompok tetap mengawasi jalannya proses kegiatan bimbingan kelompok, apabila ada anggota yang cenderung diam, pemimpin kelompok selalu berusaha memotivasinya. Agar anggota yang selalu diam dapat bekerjasama dengan baik dengan anggota yang lainnya.

#### 4) Tahap Pengakhiran

Secara keseluruhan mendapat peran kelompok masing-masing dan mereka menyadari bahwasanya keterampilan komunikasi memudahkan untuk mereka menyampaikan ide dan berani untuk berbicara didepan umum. Pemimpin kelompok membuat komitmen kepada anggota kelompok apa yang sudah dilakukan tadi mereka dapat menyampaikan ide dan berani berbicara didepan umum yaitu dengan cara berani mengungkapkan apa yang sedang dipikirkan, dan kreatif dalam menyampaikan ide. Kemudian pemimpin kelompok ingin meminta pendapat kalian tentang pentingnya menyampaikan ide dalam percakapan ini :

H : Pengalaman ini membantu kami merasa lebih percaya diri dan berani berbicara

NR : Kami jadi tahu bahwa penting untuk mengungkapkan pendapat agar teman-teman bisa mendengar dan memahami apa yang kami pikirkan. Selain itu, kami merasa senang karena bisa mendengarkan ide-ide teman-teman juga. Dengan latihan ini, kami belajar bahwa komunikasi yang baik membuat diskusi jadi

lebih seru dan menyenangkan. Kami merasa lebih dekat satu sama lain dan siap untuk berbagi lebih banyak ide.

Kemudian proses 2 kali berjalan menggunakan teknik bermain pura-pura imajinasi anggota kelompok merasakan perubahan didalam dirinya dan mereka mulai berani mengungkapkan ide. Pada tahap terakhir ini, pimpinan kelompok menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir, meminta peserta mengemukakan kesan dan penilaian, membahas kegiatan lanjutan, pesan dan tanggapan, ucapan terima kasih, berdoa dan perpisahan.

**Tabel 4. 6**  
**Tally Treatment II**

No.	Aspek yang dinilai	SA	YP	AB	SM	VP	I	DR	H	NR	RN
1	Kemampuan berbicara	I	III	I	III	III	I	II	I	II	I
2	kemampuan menyampaikan ide	III	II	<del>III</del> I	I	<del>III</del>	I	<del>III</del>	III	I	III
3	Kemampuan mendengarkan	I	I	II	I	II	I	II	I	II	II
4	Kemampuan berpartisipasi dalam diskusi	I	II	II	II	I	II	I	II	I	I
5	Bahasa tubuh yang sesuai	I	II	III	I	I	I	II	<del>III</del>	II	I
JUMLAH		7	10	14	8	13	6	12	12	8	8

c. Treatment III

*Treatment* ketiga dilaksanakan pada tanggal 18 Desember 2024 di kelas IV pukul 10.00-11.30, penulis bertindak sebagai pemimpin kelompok. Hal yang dipersiapkan pada pertemuan ketiga ini adalah tempat dan kelengkapannya. Tempat kegiatan bimbingan kelompok dipersiapkan di depan ruang kelas IV. Pemimpin kelompok menyajikan permainan tema “telepon mainan” dan menjelaskan kepada anak-anak bahwa mereka akan menggunakan alat ini untuk berkomunikasi dan menyampaikan ide. Tujuan dari permainan ini adalah membuat anak-anak memberikan umpan balik dan menghargai pendapat orang lain, siap untuk berpartisipasi dan dengan berpura-pura menggunakan telepon mainan, anak-anak dapat berkreasi dan berimajinasi dalam menyampaikan ide-ide mereka. Dalam permainan ini media yang

dibutuhkan adalah telepon mainan. Persiapan tempat kegiatan dan kelengkapannya disiapkan pemimpin kelompok.

Pelaksanaan treatment pada tahap ketiga ini juga dilalui dengan beberapa langkah diantaranya, yaitu:

#### 1) Tahap Persiapan

Pada tahap pembukaan seperti pertemuan sebelumnya, terlebih dahulu pemimpin kelompok mengawali kegiatan dengan menyambut anggota kelompok dengan hangat dan terbuka dan mengajak anggota kelompok untuk berdoa agar anggota kelompok selalu menghadirkan Allah dalam setiap kegiatan dan melaksanakan kegiatan dengan ikhlas karena Allah. Untuk sedikit pemanasan, maka pada pertemuan ini pemimpin kelompok ingin melihat sejauh mana mereka memahami bimbingan kelompok menggunakan *bermain pura-pura imajinasi* yang sudah dilakukan, dan pemimpin kelompok ingin menanyakan mekanisme dalam bimbingan kelompok dan bermain pura-pura imajinasi agar terciptanya dinamika kelompok serta mencairkan suasana kelompok. Pada tahap ini untuk mengingatkan anggota kelompok, pemimpin kelompok menjelaskan kembali secara umum mengenai mekanisme pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok agar anggota kelompok tetap memahami kegiatan yang dilakukan. Selanjutnya yaitu pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk mengikuti kegiatan dengan sukarela tanpa adanya paksaan dan mendiskusikan azas-azas dalam pelaksanaan bimbingan kelompok.

Pada tahap persiapan di treatment pada tahap ketiga ini sudah tidak terlalu lama seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya, karena masing-masing anggota telah mengerti dan memahami bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini.

#### 2) Tahap Peralihan

Setelah menjelaskan sekilas tentang bimbingan kelompok, penulis menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok dengan

teknik permainan, tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap berikutnya.

### 3) Tahap Kegiatan

Tahap ketiga ini penulis mengemukakan target yang ingin dicapai “ekspresi diri dan bahasa tubuh” melalui tema “uang mainan” disini pemimpin kelompok menanyakan apa itu ekspresi diri dan bahasa tubuh ? kemudian H menjawab bahasa ekspresi diri adalah perasaan kita kemudian diungkapkan , benar H jadi ibu jelaskan lagi ekspresi diri itu adalah cara kita menunjukkan perasaan dan pikiran kita kepada orang lain, isalnya, ketika aku senang, aku tersenyum dan bisa melompat-lompat. Atau saat aku sedih, aku bisa terlihat murung dan tidak banyak bicara. Jadi, ekspresi diri membantu orang lain memahami bagaimana kita merasa. Kemudian bahasa tubuh adalah cara kita menggunakan gerakan tubuh untuk berkomunikasi tanpa kata-kata. Misalnya, jika aku mengangguk, itu artinya aku setuju. Jika aku melipat tangan, itu bisa berarti aku merasa tidak nyaman. Jadi, bahasa tubuh sangat penting karena bisa menyampaikan pesan yang kita tidak katakan dengan suara dari pengertian yang dibahas tadi apakah anak ibu sudah paham apa itu yang dinamakan konsep ekspresi diri dan bahasa tubuh dengan cara yang sederhana dan jelas. Kemudian anggota kelompok sudah paham, dan pemimpin kelompok meminta salah satu dari anggota kelompok untuk memberikan kesimpulan dari penjelasan tadi

DR : Ekspresi diri itu cara kita menunjukkan perasaan kita, seperti senyum kalau senang atau cemberut kalau sedih. Sedangkan bahasa tubuh adalah gerakan tubuh yang membantu kita berkomunikasi tanpa bicara, seperti mengangguk untuk setuju. Jadi, ekspresi diri dan bahasa tubuh penting supaya orang lain bisa memahami bagaimana perasaan kita.

Kemudian mengapa pentingnya ekspresi diri dan bahasa tubuh bagi kita untuk keterampilan komunikasi, dikarenakan keduanya dapat membantu kita menyampaikan perasaan dan pikiran dengan lebih jelas. Ekspresi diri memungkinkan kita menunjukkan emosi, seperti senang atau sedih, sehingga orang lain dapat lebih mudah memahami perasaan kita. Sementara itu, bahasa tubuh, seperti gerakan tangan dan kontak mata, memperkuat pesan yang kita sampaikan secara verbal, mengurangi kemungkinan salah paham. Selain itu ekspresi dan bahasa tubuh yang positif dapat membangun koneksi yang lebih baik dengan orang lain dan menunjukkan kepercayaan diri.

Untuk lebih memahami ini kita laksanakan permainan bermain pura-pura imajinasi dengan alat “telepon mainan” dengan berpura-pura menggunakan telepon mainan, tujuan dari permainan ini adalah anak-anak dapat berkreasi dan berimajinasi dalam menyampaikan ide-ide mereka. Sebelum masuk pada tahap inti, pemimpin kelompok memberikan ice breaking kepada anggota kelompok agar lebih semangat lagi dalam bermain pura-pura imajinasi yaitu dengan melatih konsentrasi dengan permainan kucing dan tikus, Anak-anak dibagi menjadi dua kelompok: kucing dan tikus. Kucing berusaha menangkap tikus, sementara tikus harus berlari dan bersembunyi. Sehingga permainan tersebut memberikan kesan yang membuat mereka konsentrasi dan kompak. Setelah itu pemimpin kelompok membatasi permainan tersebut dan kembali ke tahap inti.

Pemimpin kelompok menjelaskan bagaimana cara bermainnya yaitu dengan mengajak anak-anak untuk memilih tema atau situasi yang akan mereka mainkan. Misalnya, bisa berupa situasi di rumah, sekolah, atau saat berlibur. Minta anak-anak untuk berpikir tentang adegan yang akan mereka mainkan. Ajak mereka membayangkan bagaimana karakter mereka berinteraksi saat

melakukan komunikasi dengan telepon mainan. Sebelum memulai permainan, pemimpin kelompok mendorong anak-anak untuk berlatih ekspresi wajah dan bahasa tubuh sesuai dengan karakter mereka. Misalnya, bagaimana wajah mereka saat senang, marah, atau bingung.

Permainan pun dimulai, siapkan telepon mainan dan jelaskan kepada anak-anak bahwa mereka akan menggunakan alat ini untuk berkomunikasi dan menyampaikan ide. Membuat anak-anak merasa antusias dan siap untuk berpartisipasi. Pembagian kelompok menjadi 5 kelompok, masing-masing terdiri dari 2 orang. Setiap kelompok menggunakan telepon mainan untuk menyampaikan ide permainan baru, cara menjaga lingkungan, atau kegiatan kreatif. Satu anak berbicara, sementara yang lain mendengarkan dan mencatat. Masing-masing kelompok menyiapkan tema kelompok 1 H dengan SM tema rencana liburan, kelompok 2 SA dengan I tema “panggilan darurat” anak-anak berpura menjadi petugas penyelamat atau pemadam kebakaran, dan merencanakan bagaimana cara menanggapi situasi tersebut. Kelompok 3 NR dan AB tema pergi liburan, kelompok 4 RN dan VP tema Pekerjaan Rumah” dan kelompok 5 YP dan tema “Konsultasi Dokter”.

Anak-anak bergantian memberikan umpan balik setelah setiap presentasi. Semua anggota berpartisipasi dalam diskusi, mengekspresikan diri dan bahasa tubuh saling berbagi pengalaman, dan belajar dari satu sama lain. Kemudian setelah selesai kegiatan pemimpin kelompok merangkum kegiatan dan memberikan pujian.

Sejauh ini perubahan perilaku siswa yang lebih baik selalu berjalan menuju peningkatan yang positif, yaitu anggota mau melaksanakan permainan ini dengan baik. Dalam permainan ini semua anggota saling berkomunikasi dengan pasangannya masing-masing untuk mendapatkan data dari hasil wawancara yang diberikan.

#### 4) Tahap Pengakhiran

Tahap Pengakhiran Secara keseluruhan, semua siswa terlihat serius dan antusias dalam mengikuti proses, memperhatikan dan terlibat secara aktif sehingga proses tindakan III berjalan dengan cukup baik mulai awal sampai dengan akhir bermain pura-pura imajinasi. Pada akhir permainan siswa secara bersama sama menyimpulkan makna bermain pura-pura imajinasi yang sudah mereka pelajari bersama. Berdasar hasil pengamatan pada pertemuan 1 dan 2 menunjukkan siswa mulai dapat beradaptasi dan antusias dengan bermain *pura-pura imajinasi*. Setelah itu pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk menerapkan di kehidupan nyata. Serta pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk berkomitmen yaitu untuk lebih berani menunjukkan ekspresi wajah dan gerakan tubuh saat berbicara, menggunakan gerakan tangan yang tepat untuk membantu menjelaskan ide-ide dan mendengarkan ekspresi teman-teman dengan penuh perhatian.

Dari permainan ini apa yang didapatkan dan diambil pelajarannya:

I: Saya belajar bahwa bahasa tubuh dan ekspresi wajah sangat penting dalam berkomunikasi. Saya merasa lebih percaya diri untuk mengekspresikan perasaan saya dengan jelas dan jujur. Selain itu, pengalaman ini membuat saya lebih kreatif dalam menemukan cara-cara baru untuk mengekspresikan diri dan memahami perasaan teman-teman saya. Dengan komitmen ini, saya berharap bisa menjadi lebih baik dalam berkomunikasi dan mengekspresikan diri di depan orang lain.

Mengikuti kegiatan selanjutnya dan menyampaikan bahwasanya kegiatan akan berakhir. Kegiatan selanjutnya diakhiri dengan memberikan kesan yang positif dan membaca doa.

#### 5) Tindak Lanjut

Ditahap ketiga ini Pemimpin kelompok berusaha semakin meyakinkan keberhasilan kegiatan ke III untuk memantau perkembangan dan perubahan yang terjadi. Pemimpin mempertanyakan lagi bagaimana kabar siswa disekolah dan bagaimana perkembangan setelah dilakukan treatment yang ketiga kepada pihak sekolah dan guru kelas. Hasil yang diperoleh siswa semakin baik dalam keterampilan komunikasi dan mulai antusias berpartisipasi dalam kelompok.

**Tabel 4. 7**  
**Tally Treatment III**

No.	Aspek yang dinilai	SA	YP	AB	SM	VP	I	DR	H	NR	RN
1	Kemampuan berbicara		<del>  </del>	<del>  </del>		<del>  </del>		<del>  </del>		<del>  </del>	
2	kemampuan menyampaikan ide										
3	Kemampuan mendengarkan	<del>  </del>		<del>  </del>					<del>  </del>		
4	Kemampuan berpartisipasi dalam diskusi							<del>  </del>			
5	Bahasa tubuh yang sesuai										
JUMLAH		11	15	18	9	15	9	19	13	13	14

d. Treatment IV

*Treatment* keempat dilaksanakan pada tanggal 20 Desember 2024 di Ruang kelas pukul 11.00-12.30 WIB. Pemimpin kelompok mempersiapkan ruang kelas sekolah untuk dijadikan tempat pelaksanaan bimbingan kelompok. Pemimpin kelompok juga menetapkan permainan “alat make up” dengan target yang dicapai yaitu kemampuan berpartisipasi dalam kelompok, untuk dibahas dalam pertemuan keempat ini. kegiatan yang dilaksanakan dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

### 1) Tahap Pembukaan

Pada tahap pembentukan, hal yang dilakukan pada dasarnya sama dengan pertemuan sebelumnya, dimana terlebih dahulu pemimpin kelompok menyambut anggota kelompok dengan hangat dan terbuka. Sebelum memulai kegiatan terlebih dahulu kegiatan diawali dengan membaca doa agar siswa mengikuti kegiatan ikhlas karna Allah. Setelah pembacaan doa, selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan mendiskusikan mekanisme pelaksanaan bimbingan kelompok dan mengajak anggota kelompok untuk mengikuti kegiatan dengan sukarela tanpa adanya paksaan. Serta agar anggota kelompok menjadi lebih yakin dan siap untuk mengikuti kegiatan, juga didiskusikan mengenai azas-azas bimbingan kelompok.

### 2) Tahap Peralihan

Pada tahap transisi, kegiatan diawali dengan menjelaskan tujuan kegiatan bimbingan kelompok secara umum dan secara khusus yaitu etika dalam berkomunikasi. Selanjutnya kegiatan dilakukan dengan mendorong dibahasanya bagaimana perasaan anggota kelompok saat melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok pada hari ini. Kegiatan berikutnya yaitu mengajak anggota kelompok untuk mengidentifikasi perannya masing-masing dan menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk mengikuti kegiatan serta memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk bertanya jika ada hal yang masih belum dipahami agar anggota kelompok dapat menjalankan tugasnya dengan baik selama kegiatan berlangsung. Setelah itu, barulah kegiatan dapat dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu tahap kegiatan.

### 3) Tahap Kegiatan

Pada pertemuan keempat di tahap kegiatan, kegiatan diawali dengan pemimpin kelompok mengemukakan topik yang dibahas yaitu topik tugas terkait “berpartisipasi diskusi dalam kelompok”.

Pemimpin kelompok menanyakan siapa yang tahu apa itu yang dimaksud dengan berpartisipasi diskusi dalam kelompok, NR menjawab berpartisipasi dalam diskusi kelompok itu artinya kita ikut ngomong dan berbagi pendapat kita tentang topik yang sedang dibahas. Kemudian AB menjawab kalau ada teman yang bertanya atau memberikan ide, kita bisa jawab, menyampaikan pendapat kita, atau bahkan menanyakan sesuatu yang kita tidak mengerti. SM menjawab kita mendengarkan teman-teman kita dan menghargai apa yang mereka katakan. Jadi, kita semua bisa belajar bersama-sama dan membuat keputusan yang baik. Benar sekali semuanya bisa mengartikan apa itu berpartisipasi diskusi dalam kelompok, sedikit itu jelaskan berpartisipasi dalam diskusi kelompok berarti ikut serta dalam percakapan untuk membahas suatu topik.

Melibatkan mengemukakan pendapat dan ide, mendengarkan teman-teman, serta mengajukan pertanyaan jika ada yang kurang dipahami. Selain itu, kita juga dapat memberikan dukungan terhadap pendapat orang lain dan harus bersikap sopan serta menghargai pandangan yang berbeda. Dengan berpartisipasi secara aktif, kita tidak hanya belajar dari satu sama lain, tetapi juga membantu menemukan solusi bersama dan membuat keputusan yang lebih baik. Mengapa pentingnya berpartisipasi dalam dalam kelompok, yaitu dapat berbagi pendapat dan ide dimana ini meningkatkan kepercayaan diri kita, kemampuan berbicara kita didepan orang lain, dan belajar bekerja sama dalam kelompok.

Sebelum masuk ketahap inti yaitu bermain pura-pura imajinasi pemimpin kelompok memberikan ice breaking agar anggota kelompok lebih semangat lagi dalam melaksanakan bimbingan kelompok. Pemimpin kelompok memberikan permainan yaitu “Bola Berputar” melempar bola ke teman lain dan harus menyebutkan nama dan satu hobi atau aktivitas yang mereka suka. Menciptakan interaksi dan memperkenalkan hobi masing-masing.

Setelah melakukan permainan pemimpin kelompok mengarahkan anggota kelompok untuk memulai. Pemimpin kelompok mengarahkan dan mengatur anggota agar mereka lebih semangat lagi.

Untuk lebih memahami ini langsung saja kita laksanakan bermain pura-pura imajinasi dengan alat “make-up mainan” PK menjelaskan cara bermainnya terlebih dahulu, mengajak anak-anak untuk memilih tema yang menarik, seperti kita akan bermain pura-pura imajinasi sebagai penata rias dan model. Tema ini akan menjadi latar belakang cerita yang dimainkan, dan meminta anak-anak untuk memilih peran masing-masing sesuai tema. Misalnya, satu anak bisa menjadi riasan pengantin, yang lain bisa menjadi teman yang membantu, dan yang lainnya bisa berperan sebagai tamu. Sebelum mulai bermain, pemimpin kelompok mengajak anak-anak berdiskusi tentang karakter mereka. Tanyakan tentang sifat-sifat karakter yang mereka mainkan dan bagaimana karakter tersebut berinteraksi. Ini dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang peran yang akan dimainkan.

Pada awal diberikan penjelasan mengenai jalannya bermain pura-pura imajinasi, selain itu diberikan penjelasan mengenai tugas masing-masing peran pada setiap kelompok. Pemimpin kelompok mempersiapkan alat make-up mainan untuk setiap kelompok dan menjelaskan tujuan kegiatan pentingnya berpartisipasi aktif dalam diskusi dan mendengarkan. Diskusikan cara-cara efektif untuk berkomunikasi dalam kelompok, memberikan peran masing-masing anggota kelompok dan dibagi menjadi 5 kelompok 2 anggota setiap kelompok. Setiap kelompok menggunakan alat make-up untuk mendandani diri mereka sesuai dengan karakter yang telah dipilih. Temannya (fasilitator) memberikan bimbingan jika diperlukan. Pemimpin kelompok menanyakan kepada anak-anak karakter apa

yang akan dilakukan dengan menggunakan alat make up ini ? mau berdandan seperti apa ?

DR : mengatakan Saya ingin menjadi seorang ratu. Saya akan menggunakan lipstik merah yang cerah dan menambahkan glitter di pipi saya agar terlihat glamor.

AB: Saya ingin menjadi dokter. Saya akan membuat wajah saya terlihat bersih dan profesional, dengan sedikit bedak dan lip gloss.

VP: Saya mau jadi artis. Saya akan menggunakan banyak warna cerah dan aksesoris besar untuk terlihat mencolok

Dalam bermain peran setiap anak bergiliran tampil dengan karakternya. Mereka dapat melakukan skenario pendek atau dialog sesuai karakter yang diperankan, kemudian menampilkan karakter dan berinteraksi dengan teman-teman, dan memberikan umpan balik.

#### 4) Tahap Pengakhiran

Pada tahap terakhir ini, pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir, meminta peserta untuk berkomitmen apa yang sudah dilakukan dalam bimbingan kelompok ini yaitu untuk menyampaikan ide dengan percaya diri coba ungkapkan apa yang akan dilakukan :

AB : berani Berbicara, Saya berusaha untuk lebih berani berbicara di depan teman-teman dan menyampaikan ide saya tanpa rasa takut.

Pemimpin kelompok meminta pengalaman yang sudah didapatkan pengalaman ini membantu kami merasa lebih percaya diri dan berani untuk mengungkapkan pendapat. Kami belajar bahwa dengan berbicara dan mendengarkan satu sama lain, ide-ide kami bisa saling melengkapi, kami merasa lebih dekat satu sama lain, karena bisa berbagi pendapat dan saling mendukung. Diskusi ini juga membuat kami memahami bahwa setiap suara itu penting dan

bisa membuat keputusan yang lebih baik. Kami jadi lebih senang berkolaborasi dan bekerja sama dalam kelompok.

Selanjutnya mengemukakan kesan dan penilaian, membahas kegiatan lanjutan, pesan dan tanggapan, ucapan terima kasih, berdoa.

**Tabel 4. 8**  
**Tally Treatment IV**

No.	Aspek yang dinilai	SA	YP	AB	SM	VP	I	DR	H	NR	RN
1	Kemampuan berbicara		I	<del>NI</del>	I	I	II	I	II		
2	kemampuan menyampaikan ide		<del>NI</del>		II	<del>NI</del>	I	II		II	II
3	Kemampuan mendengarkan		II		I	II	<del>NI</del>				II
4	Kemampuan berpartisipasi dalam diskusi	II	II	<del>NI</del>	<del>NI</del>			I	<del>NI</del>	<del>NI</del>	<del>NI</del>
5	Bahasa tubuh yang sesuai	I		II		II					
JUMLAH		14	15	20	14	14	15	10	19	19	20

### 3. Deskripsi Hasil *Post-Test*

Hasil *post-test* di dapat setelah diberikan treatment kepada kelompok eksperimen, seperti yang telah dideskripsikan di atas, adapun hasil *post-test* siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 9**  
**Hasil Post-Test**

No.	Inisial	Skor	Kategori Keterampilan Komunikasi
1	SA	86	Sangat Tinggi
2	YP	88	Sangat Tinggi
3	AB	79	Sangat Tinggi
4	SM	68	Tinggi
5	VP	70	Tinggi
6	I	86	Sangat Tinggi
7	DR	81	Sangat tinggi
8	H	65	Tinggi
9	NR	80	Sangat Tinggi
10	RN	81	Sangat Tinggi

Jumlah	779	
Rata-Rata	77,9	Tinggi

Berdasarkan hasil *post-test* diatas dapat dilihat bahwa siswa yang telah di berikan treatment bimbingan kelompok teknik bermain pura-pura imajinasi sudah berada di tingkat tinggi yaitu dengan jumlah 779 dengan rata-rata 77,9 yang berarti treatment yang di berikan berhasil meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

**Tabel 4. 10**  
**Kategori Skor Post-Test Indikator Keterampilan Komunikasi**

	Interval	F	%
Sangat Tinggi	79-96	7	70 %
Tinggi	61-78	3	30 %
Rendah	43-60	-	-
Sangat Rendah	24-42	-	-

Berdasarkan hasil *post-test* di atas, dapat dijelaskan hasil tes pada kategori skor Tinggi sebanyak 3 orang, pada kategori sangat tinggi sebanyak 7 orang, dan tidak adanya siswa yang berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Secara keseluruhan diperoleh jumlah skor 779 dengan rata-rata skor 77,9 poin dengan kategori Baik.

## B. Analisis Data

Setelah layanan bimbingan kelompok diberikan kepada kelompok eksperimen, langkah selanjutnya menganalisis data hasil treatment, dengan cara melakukan uji statistik (uji-t) untuk melihat apakah layanan bimbingan kelompok teknik bermain pura-pura imajinasi berpengaruh signifikan terhadap meningkatkan keterampilan komunikasi siswa di MIN 1 Tanah Datar.

Berikut perbandingan data keterampilan komunikasi pada siswa *saat pre-test* dan *post-test* secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 11**  
**Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-test**

No.	Inisial	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Peningkatan Skor
-----	---------	-----------------	------------------	------------------

		Skor	Katagori	Skor	Katagori	
1.	SA	41	Rendah	86	Sangat tinggi	45
2.	YP	35	Rendah	88	Sangat Tinggi	53
3.	AB	41	Rendah	79	Sangat Tinggi	38
4.	SM	34	Rendah	68	Tinggi	34
5.	VP	31	Rendah	70	Tinggi	39
6.	I	42	Rendah	86	Sangat Tinggi	44
7.	DR	39	Rendah	81	Sangat tinggi	42
8.	H	37	Rendah	65	Tinggi	28
9.	NR	41	Rendah	80	Sangat Tinggi	34
10.	RN	36	Rendah	81	Sangat Tinggi	45
Jumlah		377	-	779	-	402
Rata-Rata		37,7	-	77,9	-	40,2

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa sampel pada penelitian mengalami peningkatan jumlah skor keterampilan komunikasi. Dilihat secara keseluruhan ada penurunan skor antara *pretest* dan *posttest* adalah dilihat pada hasil *pretest* terdapat jumlah skor 337 dengan rata-rata 37,7 dengan rincian anak yang memiliki kategori sangat rendah 10 orang. Setelah diberikan treatment hasil *posttest* dengan jumlah skor menjadi 779 dengan rata-rata 77,9 anak yang memiliki kategori sangat rendah tidak ada, kategori rendah tidak ada, kategori tinggi 3 orang (30%) dan sangat tinggi 7 orang (70%).

Untuk melihat hasil perbandingan pre-test dan post-test pada kelompok treatment adalah sebagai berikut:

### 1. Uji Statistik

Setelah diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan, maka untuk melihat berpengaruh atau tidaknya layanan bimbingan kelompok teknik bermain pura-pura imajinasi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa maka harus dilakukan dengan analisis statistik (uji beda), sebelumnya maka harus dilakukan terlebih dahulu uji prasyaratsebelum dilakukan uji statistik (Uji-t).

### 2. Uji Normalitas

**Tabel 4. 12**  
**Uji Normalitas**  
**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre test KT	,215	10	,200*	,919	10	,350
Post test KT	,154	10	,200*	,927	10	,418

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Hasil uji normalitas data dapat dilihat pada tabek berikut ini:

Interpretasi:

- Apabila responden  $> 50$ , maka menggunakan pengujian *Kolmogorov-Smirnov*.
- Apabila responden  $< 50$ , maka menggunakan pengujian *Shapiro-Wilk*.  
Jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 10 orang. Jadi pengujian yang digunakan yaitu *Shapiro-Wilk*. Data akan memiliki distribusi normal apabila sig  $> 0,05$ . Pada tabel uji normalitas di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikan terhadap variabel *pretest keterampilan komunikasi* yaitu 0.350, dan nilai signifikan terhadap variabel *posttest keterampilan komunikasi* yaitu 0.418, hal ini berarti kedua variabel tersebut memiliki distribusi data normal.

### 3. Uji Homogenitas

**Tabel 4. 13**  
**Test Of Homogenitas**

Variabel

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	117,100	7	16,729	6,691	,136
Within Groups	5,000	2	2,500		
Total	122,100	9			

Berdasarkan pada tabel uji homogenitas diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikan variabel *keterampilan komunikasi* yaitu  $0,136 > 0.05$  yang berarti data variabel *keterampilan komunikasi* bersifat homogen.

Tahapan selanjutnya yaitu melakukan uji – statistik (Uji t) dengan aplikasi IBM SPSS *statistic* 18.

a. Uji T Menggunakan Rumus Manual

1) Menyiapkan Tabel Perhitungan

**Tabel 4. 14**  
**Kerja Uji-t Keterampilan Komunikasi**

No	Inisial	Skor Keterampilan Komunikasi		D	D <sup>2</sup>
		<i>Pre-test</i> (Y <sub>1</sub> )	<i>Post-test</i> (Y <sub>2</sub> )	(Y <sub>2</sub> – Y <sub>1</sub> )	(Y <sub>2</sub> –Y <sub>1</sub> ) <sup>2</sup>
1.	SA	41	86	45	2.025
2.	YP	35	88	53	2.809
3.	AB	41	79	38	1.444
4.	SM	34	68	34	1.156
5.	VP	31	70	39	1.521
6.	I	42	86	44	1.936
7.	DR	39	81	42	1.764
8.	H	37	65	28	784
9.	NR	41	75	34	1.156
10.	RN	36	81	45	2.025
	Jumlah	377	779	402	16620
	Rata-rata	37,7	77,9	40,2	1,6620

2) Mencari mean dari defference

$$M_D = \frac{\sum D}{N} = \frac{402}{10} = 40,2$$

3) Mencari deviasi standar dari defference

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$SD^D = \sqrt{\frac{16620}{10} - \left(\frac{402}{10}\right)^2}$$

$$SD^D = \sqrt{1662 - (40,2)^2}$$

$$SD^D = \sqrt{1662 - 1616,04}$$

$$SD^D = \sqrt{45,95}$$



			Mean	Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	Pre Test - Post Test	-40,20000	7,14609	2,25979	-45,31201	-35,08799	-17,789	9	,000

Berdasarkan hasil uji paired sample t test menggunakan IBM SPSS Statistic 18 diatas diketahui bahwa skor sig (2tailed) 0,000) yang artinya nilai sig kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Maka dapat dipahami bahwa terdapat pengaruh signifikan bimbingan kelompok dengan teknik bermain pura-pura imajinasi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa,

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik bermain pura-pura imajinasi tidak berpengaruh signifikan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa ditolak. Artinya adalah bimbingan kelompok dengan teknik bermain pura-pura imajinasi berpengaruh signifikan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

### c. Uji N-Gain

Data N-gain berguna untuk melihat berkurangnya kecanduan game online siswa setelah diberikan (treatment). Nilai N-Gain ditentukan dengan rumus sebagai berikut :

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pre test}}$$

**Tabel 4. 16**  
**Mencari N-Gain**

Inisial			Gain
	Pre-test	Post-test	
SA	41	86	<b>32</b>
YP	35	88	<b>39</b>

AB	41	79	<b>27</b>
SM	34	68	<b>25</b>
VP	31	70	<b>30</b>
I	42	86	<b>31</b>
DR	39	81	<b>30</b>
H	37	65	<b>20</b>
NR	41	75	<b>24</b>
RN	36	81	<b>33</b>
<b>JUMLAH</b>	<b>377</b>	<b>779</b>	<b>291</b>

Contoh perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Skor Maksimum} : 4 \times 24 \times 10 = 960$$

$$\text{Skor minimum} : 1 \times 24 = 24$$

$$\text{Rentang skor} : 960 - 24$$

$$\text{Panjang kelas interval} : 936 : 24 = 39$$

$$\text{N-Gain} = \frac{779 - 337}{960 - 337}$$

$$\text{N-Gain} = \frac{442}{623}$$

$$\text{N-Gain} = 0,70$$

Berdasarkan hasil nilai N-Gain >0,70 termasuk dalam kategori tinggi, nilai  $0,30 \leq \text{N-Gain} \leq 0,70$  termasuk dalam katagori sedang, dan nilai  $\text{N-Gain} \leq 0,30$  termasuk katagori rendah. Setelah melakukan perhitungan N-Gain dari rata-rata skor angket awal dan akhir, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,70 yang termasuk dalam katagori tinggi. Ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok teknik *bermain pura-pura imajinasi* untuk meningkatkan kecanduan *keterampilan komunikasi* siswa di MIN 1 Tanah Datar berada di katagori Tinggi.

**Tabel 4. 17**  
**Hasil Uji N gain**  
**Descriptive Statistics**

	<u>N</u>	<u>Minimum</u>	<u>Maximum</u>	<u>Mean</u>	<u>Std.</u> <u>Deviation</u>
--	----------	----------------	----------------	-------------	---------------------------------

NGain	10	,20	,39	,2921	,05277
Valid N (listwise)	10				

### C. Pembahasan

Bimbingan kelompok dengan teknik bermain pura-pura imajinasi untuk menjadi pilihan bagi peneliti dalam treatment (keterampilan komunikasi) yang diberikan karena bimbingan kelompok teknik bermain pura-pura imajinasi dipandang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan keterampilan komunikasi siswa sebelum dan sesudah diberikan bimbingan kelompok teknik bermain pura-pura imajinasi pada siswa ditunjukkan dengan nilai  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  ( $17,86 > 2,262$ ) yang dimana  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima (Berpengaruh) pada taraf signifikan 5% dalam artian bahwa bimbingan kelompok dengan teknik bermain pura-pura imajinasi berpengaruh signifikan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa di MIN 1 Tanah Datar.

Penelitian yang dilakukan oleh Iga Ristiyanti Muslihah Memiliki persamaan dengan penelitian ini dengan judul “Implementasi Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas X Di Sma Negeri 1 Raman Utara Tahun Akademik 2018/2019”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat peningkatan keterampilan kemampuan komunikasi setelah melaksanakan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran itu adanya peningkatan kemampuan komunikasi peserta didik dikarenakan dalam permainan ini peserta didik terlihat aktif dan senang dalam melakukan permainan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Zaitun, 2023) dengan judul “Efektivitas teknik role-playing dalam meningkatkan keterampilan komunikasi bahasa Inggris siswa kelas 7 Thailand” berdasarkan hasil dari penelitian ini adalah teknik bermain peran atau role playing dapat

meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas 7 untuk komunikasi efektif dikarenakan role-playing memberikan situasi yang erat kaitannya dengan kenyataan dengan tujuan memungkinkan siswa menggunakan bahasa untuk mengkomunikasikan peran yang ditugaskan untuk membuat mereka lebih menyenangkan dalam belajar. Guru dapat melibatkan siswa dalam mendefinisikan percakapan dan peran mereka seperti dengan bertanya: "Siapa yang akan bermain dan apa yang akan Anda katakan?", dan 'apa yang harus dikatakan' ditentukan oleh guru atau siswa dapat diminta untuk memikirkan topik untuk diri mereka sendiri dengan bantuan guru untuk memverifikasi kebenaran bahasa. Oleh karena itu, bermain peran adalah kegiatan yang mendorong siswa untuk menggunakan keterampilan bahasa mereka dan penting dalam berlatih berbicara bahasa Inggris, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Ishak & Abdul Aziz, 2022) dengan judul "Permainan Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pelajar ESL" berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan peran atau berpura-pura ini dapat meningkatkan keterampilan komunikasi anak-anak dikarenakan efek positif dari pelaksanaan kegiatan bermain pura-pura di kelas terhadap kemampuan komunikasi siswa telah disorot. Permainan peran sebagai latihan kelas memberikan platform kepada siswa untuk mengekspresikan diri secara bebas dan mengkomunikasikan apa pun yang ada di pikiran mereka sebanyak mungkin. Siswa cenderung malu ketika mereka diminta untuk berbicara dalam bahasa kedua saja. Namun, melalui pelaksanaan kegiatan role play di kelas di mana sebagian besar waktu dilakukan secara kolaboratif dan dalam lingkungan yang lebih santai, siswa akan lebih nyaman dalam mengekspresikan diri tanpa dihakimi oleh orang lain.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil bahwasannya dengan bimbingan kelompok pendekatan *bermain pura-pura imajinasi*, mampu meningkatkan keterampilan komunikasi siswa lebih baik. Hal ini tentu sangat dibutuhkan dan diperlukan oleh siswa karena dengan

keterampilan komunikasi yang baik siswa mampu meningkatkan kemampuan berbicara dan mendengarkan, kemampuan menyampaikan ide , ekspresi diri dan bahasa tubuh yang sesuai, dan kemampuan berpartisipasi. Oleh karena itu, perlu adanya kerja sama dari guru kelas atau konselor untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa salah satunya yaitu dengan layanan bimbingan kelompok pendekatan bermain pura-pura imajinasi. Layanan lain yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa .

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di MIN 1 Tanah Datar dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik *bermain pura-pura imajinasi* berpengaruh signifikan meningkatkan *keterampilan komunikasi* siswa. Sebelum mengikuti layanan bimbingan kelompok teknik *bermain pura-pura imajinasi* siswa mengalami keterampilan komunikasi yang rendah, dilihat dari pengelolaan data *pre-test* dengan jumlah 377, rata-rata 37,7%, terjadi peningkatan keterampilan komunikasi siswa setelah dilakukan *treatment* berupa pemberian layanan bimbingan kelompok *bermain pura-pura imajinasi* yaitu dengan kategori tinggi, jumlah 779 dengan rata-rata 77,9%.

Hipotesis alternative ( $H_a$ ) yang menyatakan bahwa bimbingan kelompok teknik *bermain pura-pura imajinasi* berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan *keterampilan komunikasi* siswa. Artinya Bimbingan kelompok teknik *bermain pura-pura imajinasi* berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa di MIN 1 Tanah Datar. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa sebelum tindakan bimbingan kelompok teknik *bermain pura-pura imajinasi*, *keterampilan komunikasi* dengan kategori rendah. Setelah diberi layanan bimbingan kelompok teknik *bermain pura-pura imajinasi* keterampilan komunikasi siswa mengalami peningkatan . Dengan *t- test* sebesar 0,000 dengan signifikan 0,05 pada taraf signifikan 5% dan nilai t-hitung sebesar 17,789.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti temukan akan mempunyai tindak lanjutnya. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang Bimbingan kelompok teknik *bermain pura-pura imajinasi*

untuk meningkatkan *keterampilan komunikasi* siswa. Penelitian ini dapat dikembangkan untuk menambah ilmu pada bidang bimbingan dan konseling, dan pembaca lainnya untuk menambah bahan referensi.

### **C. Saran**

Dari kesimpulan di atas, peneliti termotivasi untuk memberikan saran kepada:

1. Siswa MIN 1 Tanah Datar diharapkan dapat komitmen dalam mempraktekkan hasil yang telah dibahas di dalam bimbingan kelompok teknik *bermain pura-pura imajinasi* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa sehingga mencapai kebutuhan yang diperlukan.
2. Kepala madrasah untuk memfasilitasi kegiatan bimbingan kelompok.
3. Guru kelas lebih memperhatikan kembali siswa yang keterampilan komunikasi . Agar dapat lebih fokus dalam belajar.
4. Bagi siswa, diharapkan kepada siswa untuk memanfaatkan layanan bimbingan kelompok teknik bermain pura-pura imajinasi secara aktif diberbagai kesempatan yang dijadwalkan guru wali kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hanan. (2017). Meningkatkan Motivasi Belajar Bimbingan konseling Siswa Kelas VIII.C Melalui Bimbingan Kelompok Semester Satu Tahun Pelajaran 2015/2016. *Ilmiah Mandala Education*.
- Adini, D., Nikmah, A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). *Analisis Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Buluh 2*.
- Adityawarman, L. P., Hidayati, A., Arief, M., Program, M., Konseling, S. B., Keguruan, F., Ilmu, D., Universitas, P., Bangun, V., & Sukoharjo, N. (2020). Peran Bimbingan Kelompok Dalam Perencanaan Karir Siswa. *Jurnal Advice*, 2(2), 165–177.
- Ainun Nisa. (2022). *Analisis Keterampilan Komunikasi Pada Pembelajaran Kimia Sma Di Masa Pandemi Covid-19*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET MOTIVASI BERPRESTASI. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Anas Munandar Matondang. (2018). Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Pendekatan Teknik Bermain Peran Dalam Meningkatkan Komunikasi Naposo Nauli Bulung. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1, 41–58
- Anas Waluwandja, P., & Dami, A. (2018). Upaya Pengendalian Diri Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. In *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* (Vol. 1, Issue 1). <http://ejournal.upg45ntt.ac.id/index.php/ciencias/index>
- Arumiyah, S., Djannah, M., & Habsy, B. A. (2018). *Manfaat Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*.
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., & Panatap Soehaditama, J. (2024). *Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)*. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1>

- Coffelt, T. A., Grauman, D., & Smith, F. L. M. (2019). Employers' Perspectives on Workplace Communication Skills: The Meaning of Communication Skills. *Business and Professional Communication Quarterly*, 82(4), 418–439. <https://doi.org/10.1177/2329490619851119>
- Damayani Pohan, D., & Fitria, U. S. (2021). Jenis Jenis Komunikasi. In *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies* (Vol. 2, Issue 3). <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss>
- Dhianti Putri, A., Sayyida Hilmia, R., Almaliyah, S., Permana, S., & Studi Bimbingan dan Konseling, P. (2023). *Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen*. 4(3). <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3>
- Dimon, V. G. (2019). *Communication and Leadership*. 23–32. <https://doi.org/10.18662/lumproc.121>
- Dinar Nur Inten. (2018). *Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran*.
- Erlangga, E. (2017). Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa. *Psypathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 149–156. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i1.1332>
- Fadilah, S. N. (2019a). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>
- Fadilah, S. N. (2019b). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>
- Fajriani Nurmeilita. (2018). *Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa (Penelitian pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan)*.
- Fani. (2023). Analisis Komunikasi dan Karakteristik Pada Perkembangan Peserta Didik Di SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(04).
- Fitri, R., & Pransiska, R. (2020). *Keunggulan Metode Sosiodrama untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini*.

- Fitriah, P. I., Yulianto, B., & Asmarani, R. (2020). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Melalui Penerapan Metode Everyone Is A Teacher Here. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 546–555. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Harding, D. (2018). *Communication skills* (D. Harding, Ed.; Vol. 1). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/med/9780198768197.003.0011>
- Hardiyanto, A. (2022). An Analysis Of Students Communication Apprehension In Speaking Class. *Eternal (English, Teaching, Learning, and Research Journal)*, 8(02). <https://doi.org/10.24252/Eternal.V82.2022.A3>
- Hartanti, J. (2022). *Bimbingan Kelompok*, Tulung Agung. Uda Duta Sablon
- Haryanti, A., & Rahma Suwarma, I. (2018). *Profil Keterampilan Komunikasi Siswa Smp Dalam Pembelajaran Ipa Berbasis Stem*. 3(1), 49–54.
- Henri, & Fiptar. (2021). Upaya Meningkatkan Hubungan Sosial Antar Temansebaya Melalui Layanan Bimbingan Kelompokdi Sekolah. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*.
- Hidayat1, S., & Rineva, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Innovation in Primary Education*, 1(2), 181–188.
- Ishak, S. A., & Abdul Aziz, A. (2022). Role Play to Improve ESL Learners' Communication Skills: A Systematic Review. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(10). <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v12-i10/14851>
- Iwi Afifah, E., & Hotifah, Y. (2016). *Pengembangan Media Letter Sharing Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Introvert* (Vol. 1, Issue 1). <http://journal.um.ac.id/index.php/bk>
- Junaedi Mahyuddin. (2016). Model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 2, 1–11. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/JPPK>
- Kajian, J., Dan, B., Jurnal, K., Bimbingan, K., Konseling, D., & Hariko, R. (2024). Number 2 Article 11 2024 Recommended Citation Recommended Citation Hariko. In *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling* (Vol. 2, Issue

2). <https://citeus.um.ac.id/jkbk> Available at: <https://citeus.um.ac.id/jkbk/vol2/iss2/11>

- Kapitany, R., Hampejs, T., & Goldstein, T. R. (2022). Pretensive Shared Reality: From Childhood Pretense to Adult Imaginative Play. *Frontiers in Psychology, 13*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.774085>
- Karamoy, Y. K., Isnaini, M., & Budiono, A. N. (2024). Pengaruh Konseling Kelompok Pendekatan Realita Terhadap Pengambilan Keputusan Karier. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman, 10*(1), 33. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v10i1.14658>
- Kathryn Geldard, David Geldard, & Rebecca Yin Foo. (2016). *Konseling Anak-Anak* (keempat).
- Lestari, & Julita. (2023). Bermain Imajinasi Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spasial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 2* No 3.
- Lillard, A. S. (2017). Why Do the Children (Pretend) Play? *Trends in Cognitive Sciences, 21*(11), 826–834. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2017.08.001>
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Gondrong 2. In *Edisi : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Matias, A., & Cardoso, L. (2021). Defining Communication: Factors And Barriers Of A Complex Concept. *European Journal of Management and Marketing Studies, 7*(1). <https://doi.org/10.46827/ejmms.v7i1.1161>
- McDonald, A., & Drey, N. S. (2018). Primary-school-based art therapy: a review of controlled studies. *International Journal of Art Therapy, 23*(1), 33–44. <https://doi.org/10.1080/17454832.2017.1338741>
- Mendikbud RI. (2013). *Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No.81.A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum*.
- Meranti Raya Nomor, J., Lebar, S., Bengkulu, K., Margaretha, L., & Studi Pendidikan Guru Paud Fkip Unived Bengkulu Corresponding Author, P. (2020). Teori-teori Belajar untuk Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini. In *Early Child Research and Practice-ECRP* (Vol. 2020, Issue 1).

- Miftahul Janna, N., & Herianto, (2021). *Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS*.
- Misau, M. A. (2023). A Closer Look at the Human Communication Processes. *Tasambo Journal of Language, Literature, and Culture*, 2(02), 67–76. <https://doi.org/10.36349/tjllc.2023.v02i02.008>
- Mittal, Dr. R. (2022). The Phenomena Of Challenging Communication. *Interantional Journal Of Scientific Research In Engineering And Management*, 06(05). <https://doi.org/10.55041/IJSREM12840>
- Mulyaningrum, M., Puji Astuti, A., & Fatichatul Hidayah, F. (2020). *Analisis Implementasi Keterampilan Komunikasi pada Abad-21 dalam Pembelajaran Kimia (Studi Kasus di MA Kota Semarang) Analysis of the Implementation of Communication Skills in the 21 st Century in Chemistry Learning (Case Study in MA Semarang city)*. <http://prosiding.unimus.ac.id>
- Mutiara, A. R., & Astuti, B. (2021). Efforts to Improve Students' Self-Acceptance Through Group Guidance. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v6i2.9974>
- Nasution, S. H., Lubis, L., & Rusman, A. A. (2023). Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Teknik Role Playing Di Mas Al-Washliyah 22 Tembung. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 1036. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19534>
- Nirwana Anas, & Sapri. (2022). *Komunikasi antara Kognitif dan Kemampuan Berbahasa*.
- Nurhasanah, N., & Romiaty, R. (2021). Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Media Audio- Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Mipa V Pada Masa Pandemi Di Man Kota Palangka Raya. *KONSELING EDUKASI "Journal of Guidance and Counseling,"* 5(2), 213. <https://doi.org/10.21043/konseling.v5i2.10789>
- Owen, H. (2018). *The Handbook of Communication Skills* (O. Hargie, Ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315436135>
- Prayitno, P. (2017). *Konseling Profesional yang Berhasil: Layanan dan Kegiatan Pendukung*.

- Razali, G., Andamisari, D., Putranto, A., Ambulani, N., Sanjaya, F., Deryansyah, A. D., Studi, P., Komunikasi, M., Sosial, I., & Manajemen, D. (2023). Pelatihan Public Speaking Dalam Meningkatkan Komunikasi Sosial. *Community Development Journal*, 4(2), 4765–4773.
- Reith-Hall, E., & Montgomery, P. (2022). The Teaching and Learning of Communication Skills in Social Work Education. *Research on Social Work Practice*, 32(7), 793–813. <https://doi.org/10.1177/10497315221088285>
- Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, & Muhamad Rizal Zulfikar. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Pendidikan*, 12.
- Rufaedah, E. A., & Masruroh, L. (2022). *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Upaya Menumbuhkan Sikap Prosocial Siswa Di Man Se-Kabupaten Indramayu*. 5(1). <https://al-fkar.com/>
- Safitri, E. M., Maulidina, I. F., Zuniari, N. I., Amaliyah, T., Wildan, S., & Supeno, S. (2022a). Keterampilan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA Berbasis Laboratorium Alam tentang Biopori. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2654–2663. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2472>
- Safitri, E. M., Maulidina, I. F., Zuniari, N. I., Amaliyah, T., Wildan, S., & Supeno, S. (2022b). Keterampilan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA Berbasis Laboratorium Alam tentang Biopori. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2654–2663. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2472>
- Sahara Munte, R., Syahran Jailani, M., Siregar, I., & Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). *Jenis Penelitian Eksperimen dan Noneksperimen (Design Klausal Komparatif dan Design Korelasional)*.
- Setyawan, D. A., & Pd, M. (2022). *Dinamika Kelompok dalam Bimbingan dan Konseling | i Dinamika Kelompok dalam Bimbingan dan Konseling Desember 2022 CV Al Qalam Media Lestari*. <https://alqalammedialestari.com>
- Simbolon, J. (2020). Penerapan Metode Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 13(1), 77. <https://doi.org/10.24114/jtp.v13i1.18002>

- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Tavernier, M., & Hu, X. (2017). Developing young children's technology-based communication skills using iPads and creation apps: An action study. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*, 54(1), 415–425. <https://doi.org/10.1002/pr2.2017.14505401045>
- Tyas, W. M., Kusumaningtyas, N., & Nursyamsiyah, S. (2022). Melatih Bermain Peran Berdagang Dan Berbelanja Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *JIWAKERTA: Jurnal Ilmiah Wawasan Kuliah Kerja Nyata*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/10.32528/jiwakerta.v3i1.7977>
- Volynets, G. V., & Khavkin, A. I. (2021). Problem of adaptation and communication skills of schoolchildren. *Voprosy Praktičeskoj Peditrii*, 16(6), 122–126. <https://doi.org/10.20953/1817-7646-2021-6-122-126>
- Zaitun, Z. (2023). CONCEPT: Community Concern for The effectiveness of role-playing technique in improving Thai 7 th graders' English communication skills. In *English Pedagogy and Teaching* (Vol. 9, Issue 1).