



Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa dengan Menerapkan Permainan Songkok-Songkok Jangang dalam Bimbingan Kelompok

Serina

Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Corresponding author, E-mail: serinars45@gmail.com

Article Info

Article history:

Received Jun 20th, 2024

Revised Jul 10th, 2024

Accepted Aug 27th, 2024

Keyword:

Games Traditional;
Songkok-songkok jangang;
Group Guidance;
Communication skills;

Kata Kunci:

Permainan Tradisional;
Songkok-songkok jangang;
Bimbingan kelompok;
Keterampilan komunikasi.

Abstract

This research examines the application of the Songkok-Songkok jangang game in group guidance to improve students' communication skills at SD Inpres 242 Kanang-Kanang. The problems in this research are: (1) How is the idea of students' communication skills at SD Inpres 242 Kanang-kanang? (2) How is the idea of the implementation of Songkok-Songkok jangang in group guidance at SD Inpres 242 Kanang-Kanang? (3) Is there an impact of implementing Songkok-Songkok jangang in group guidance to improve communication skills at SD Inpres 242 Kanang-Kanang? This research approach uses quantitative research with the type of experimental research with a quasi-experimental design model. The data collection techniques used are communication skills scale and observation. So the results of the research show that: (1) Students' communication skills before implementing the Songkok-Songkok jangang game were in the low category (2) During the implementation of the Songkok-Songkok jangang game in group guidance, the level of student participation was in the high category (3) Application of the Songkok-songkokjangang game. Songkok jangang can significantly improve students' communication skills at SD Inpres 242 Kanang-Kanang.

Abstrak Penelitian ini menelaah penerapan permainan *Songkok-Songkok Jangang* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa di SD Inpres 242 Kanang-Kanang. Masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana gambaran keterampilan komunikasi siswa di SD Inpres 242 Kanang-kanang? (2) Bagaimana gambaran penerapan *Songkok-Songkok Jangang* dalam bimbingan kelompok di SD Inpres 242 Kanang-Kanang? (3) Apakah ada pengaruh penerapan *Songkok-Songkok Jangang* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan komunikasi di SD Inpres 242 Kanang-Kanang? Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Experimental* dengan model *quasi eksperimental design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu skala keterampilan komunikasi dan observasi. Jadi hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Keterampilan komunikasi siswa sebelum penerapan permainan *Songkok-Songkok Jangang* berada pada kategori rendah (2) Selama pelaksanaan permainan *Songkok-Songkok Jangang* dalam bimbingan kelompok tingkat partisipasi siswa berada pada kategori tinggi (3) Penerapan permainan *Songkok-Songkok Jangang* dapat meningkatkan secara signifikan keterampilan komunikasi siswa di SD Inpres 242 Kanang-Kanang.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2024 by author.

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan bagian penting yang dibutuhkan dan tidak bisa lepas dalam kehidupan manusia. Menurut Rogers dkk (Nurdin, 2017) komunikasi ialah suatu proses membentuk

dan melakukan pertukaran informasi yang terjadi antara dua orang atau lebih hingga pada tahap saling pengertian yang mendalam. Sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan, tidak bisa hidup sendiri dan menjalin hubungan dengan orang lain. Pentingnya keterampilan komunikasi menjadi tantangan bagi dunia pendidikan untuk menghasilkan generasi yang peka dan tanggap terhadap lingkungan. Karena itu komunikasi perlu ditumbuhkan dalam lingkup pendidikan di sekolah sebab akan mempengaruhi keberhasilan akademik Siswa juga kehidupan sosialnya.

Namun di sekolah masih sering ditemui Siswa yang tidak bisa mengkomunikasikan pikirannya dan perasaannya secara tepat dan jelas, misalnya menurut Maryanti dkk (2012) dalam diskusi kelas peserta didik tidak dapat mengemukakan gagasan atau ide sesuai yang hendak dicapai dalam diskusi, Siswa hanya mampu menuliskan gagasannya dan tidak bisa menanggapi pertanyaan temannya. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan Hidayat dkk (2017) menunjukkan sebanyak 87,26% siswa enggan bertanya, 58,48% enggan menjawab dan 58,48% enggan menanggapi penjelasan guru. Tilaar (Silondae, 2013) menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat mengungkapkan jati diri individu sebagai sebuah bangsa, diperkuat melalui internalisasi nilai – nilai budaya lokal dalam memberi peluang pada Siswa untuk mengapresiasi masalah – masalah dan kemungkinan pemecahannya menurut landasan nilai-nilai yang dianutnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Hadi dkk (2018) mengenai pengaruh permainan tradisional menunjukkan adanya perubahan positif untuk meningkatkan keterampilan sosial. Penelitian lain yang dilakukan Kasim (2017) mengenai pengembangan panduan permainan tradisional Bugis-Makassar dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa menunjukkan media tersebut dapat diterima berdasarkan kegunaan, ketepatan, kelayakan dan relevansi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Jadi disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat mempengaruhi keterampilan sosial salah satunya komunikasi. Permainan tradisional *Songkok-Songkok Jangang* yang berarti kurungan ayam, yang dilakukan secara tatap muka atau bertemu secara langsung dalam *setting* bimbingan kelompok. Ada empat tahap permainan *Songkok-Songkok Jangang* dalam bimbingan kelompok yaitu: tahap pembetulan, Tahap peralihan, Tahap kegiatan, tahap pengakhiran.

Permainan *Songkok-Songkok Jangang* ini mengharuskan Siswa untuk berdiskusi dengan anggota kelompoknya, mencari informasi, menyampaikan pendapat, serta berlatih berbicara sebagai strategi untuk memenangkan permainan. Dalam permainan juga terjadi latihan, belajar dari orang lain, mengamati, saling belajar dan berbagi dari pengalaman tersebut siswa belajar mengeleminasi respon-respon yang gagal dan mempelajari berbagi respon juga situasi dari orang lain dan praktek langsung yang dilakukan secara berulang hingga menjadi kebiasaan (semakin sering dilatih semakin dikuasai). Sehingga calon peneliti beranggapan bahwa permainan *Songkok-Songkok Jangang* dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan keterampilan komunikasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar setelah penerapan permainan tradisional *songkok-songkok jangang* di SD Inpres 242 Kanang-Kanang. Sekolah dasar (SD) sebagai salah satu lembaga pendidikan mempunyai tugas berat untuk melatih keterampilan siswa, salah satu keterampilan yang perlu dipelajari dan dilatih adalah komunikasi. Jadi komunikasi merupakan bagian penting yang dibutuhkan dan tidak bisa lepas dalam kehidupan.

METODE

Pendekatan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen yang meneliti dua variabel. Adapun variabel penelitian ini adalah permainan “Songkok- Songkok Jangang” sebagai variabel bebas (X) atau variabel yang memberikan pengaruh (Independent Variabel) dan “Keterampilan Komunikasi” sebagai variabel terikat (Y) atau variabel yang dipengaruhi (Dependent variabel). Jenis penelitian yang digunakan yaitu Quasi *Experimental Design* dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah Seluruh Siswa SD Inpres 242 Kanang-Kanang yang tercatat pada tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 24 orang yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Prosedur pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster random sampling*.

Adapun sebaran populasi dan sampel dapat dilihat pada tabel 1. Kelompok Populasi

Tabel 1. Sebaran Sampel Penelitian

Kelas 1	:	19 Siswa		Kelompok Sample Kelas 4 dan 6
Kelas 2	:	20 Siswa		
Kelas 3	:	19 Siswa		
Kelas 4	:	18 Siswa	→	
Kelas 5	:	20 Siswa		
Kelas 6	:	22 Siswa	→	

Teknik pengumpulan data Jenis skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert*, dimana skala *likert* variabel diukur dengan dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian variabel tersebut digunakan sebagai tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang berupa pernyataan. Pernyataan di lengkapi empat pilihan jawaban yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai (STS) sehingga responden diberikan kesempatan untuk mengisi dengan memilih alternative jawaban yang telah disediakan dan masing pilihan jawaban diberikan bobot penilaian 1 sampai 4. Kemudian dilakukan uji validitas intrumen Kriteria yang digunakan adalah apabila nilai r yang diperoleh $<$ (lebih kecil atau kurang) dari 0,3 maka dinyatakan tidak valid (Kadir, 2016). Setelahnya dilakukan juga uji realibilitas instrumen. Dalam penentuan tingkat realibilitas suatu instrumen penelitian dapat diterima apabila memiliki koefisien *alpa* lebih besar dari 0,60 (Sugiyono, 2016)

Selain menggunakan skala, untuk melihat aktivitas siswa dalam permainan dilakukan juga observasi dengan menggunakan pedoman observasi. Analisa data dilakukan dengan dua cara yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan keterampilan komunikasi siswa berdasarkan instrumen skala yang digunakan. Adapun keterampilan komunikasi siswa yaitu:

Tabel 3. Kategorisasi keterampilan komunikasi

Interval	Kategori
85– 99	Sangat Tinggi
70– 84	Tinggi
55 – 69	Sedang
40 – 54	Rendah
25 – 39	Sangat Rendah

Setelah diperoleh gambaran komunikasi siswa dilakukan analisis statistik inferensial. Analisis statistik inferensial dilakukan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data yaitu Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis (*paired samples t test*). Pengujian hipotesis dengan pendekatan probabilistik dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas dengan simbol p dan nilai taraf signifikansi. Sehingga kemungkinan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Jika $p > \alpha$, 0,05 (nilai probabilitas lebih besar dari α 0,05) maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
2. Jika $p \leq \alpha$, 0,05 (nilai probabilitas sama dengan atau lebih kecil dari 0,05) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat Keterampilan komunikasi siswa dan data hasil penelitian diperoleh melalui penyebaran dan pengisian skala pada kelas 4 dan 6. Hasil tersebut akan diuraikan bahwa Tingkat

komunikasi siswa pada kelompok eksperimen diperoleh berdasarkan hasil pretest terhadap 12 siswa di SD Inpres 242 Kanang-Kanang. Berikut ini disajikan data tingkat komunikasi siswa di SD Inpres 242 Kanang-Kanang, hasil pretest dan posttest yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase berdasarkan data penelitian pada tabel 4.

Tabel 4. Data Keterampilan Komunikasi Kelompok Eksperimen

Interval	Keterampilan Komunikasi	Kelompok Penelitian Eksperimen			
		Pretest		Posttest	
		F	%	F	%
Sangat Tinggi	85-99	-	-	-	-
Tinggi	70-84	-	-	10	83%
Sedang	55-69	-	-	2	17%
Rendah	40-54	11	92%	-	-
Sangat Rendah	25-39	1	8%	-	-
Jumlah		12	100	12	100

Hasil *posttest* menunjukkan setelah diberikan perlakuan berupa permainan *Songkok-Songkok Jangang*, keterampilan komunikasi siswa mengalami peningkatan. Terdapat 10 (Sepuluh) responden yang berada pada kategori tinggi atau berada pada interval 70-84. Terdapat 2 (Dua) responden yang berada pada kategori sedang atau interval 55-69 Dan tidak ada responden yang berada pada kategori rendah, dan sangat rendah. Data ini membuktikan bahwa responden dominan berada pada kategori tinggi setelah diberikan perlakuan dengan permainan *Songkok-Songkok Jangang*.

Setelah melakukan penghitungan rata-rata skor variabel diperoleh hasil pretest untuk kelompok eksperimen berada pada kategori rendah dan setelah pelaksanaan pretest kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa permainan *songkok-songkok jangang* sebanyak 3 kali pertemuan dan dilakukan kembali penghitungan rata-rata skor variabel dan diperoleh hasil *posttest* kelompok eksperimen berada pada kategori tinggi. Sehingga disimpulkan bahwa penerapan permainan *songkok-songkok jangang* menyebabkan terjadinya peningkatan keterampilan komunikasi siswa pada kelompok eksperimen yaitu dari kategori rendah menjadi tinggi.

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilaksanakan pada kelompok kontrol maka didapatkan hasil data yang berbeda dengan kelompok eksperimen. Perbedaan data ini dapat dilihat pada tabel berikut yang disajikan data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase tabel 5.

Tabel 5. Data Keterampilan Komunikasi Kelompok Kontrol

Interval	Keterampilan Komunikasi	Kelompok Penelitian Kontrol			
		Pretest		Posttest	
		F	%	F	%
Sangat Tinggi	85-99	-	-	-	-
Tinggi	70-84	-	-	-	-
Sedang	55-69	3	25%	5	42%
Rendah	40-54	9	75%	7	58%
Sangat Rendah	25-39	-	-	-	-
Jumlah		12	100	12	100

Data di atas menjelaskan bahwa gambaran umum tentang keterampilan komunikasi siswa siswa di SD Inpres 242 Kanang-Kanang untuk kelompok kontrol. Pada saat *pretest* tidak ada responden atau 0% berada pada kategori sangat rendah atau berada pada interval 25-39. Kemudian, terdapat 9 (Sembilan) responden atau 75% berada pada kategori rendah atau pada interval 40-54. Dan terdapat 3 (Tiga) atau 25% responden yang berada pada kategori sedang atau pada interval 55-69. Dan tidak ada responden atau 0 % pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Rendahnya keterampilan komunikasi siswa ditandai dengan keadaan siswa yang ragu-ragu serta terbata-bata saat berbicara,

bahasa yang tidak beraturan atau kalimat kurangterata, sering menggunakan ungkapan mencibir dan kurang menghargai lawan bicara.

Kondisi tersebut menunjukkan perubahan yang tidak berarti pada saat *posttest*. Pada saat *posttest*. Tidak ada responden atau 0% responden pada kategori sangat rendah, kemudian terdapat 7 responden atau 58% berada pada kategori rendah atau berada pada interval 40-54. Dan terdapat 5 (empat) responden atau 42% berada pada kategori sedang atau pada interval 55-69. Serta terdapat 0% responden pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada sedikit perubahan yang berarti pada tingkat keterampilan komunikasi siswa pada kelompok kontrol. Hasil *pretest* dan *posttest* dari kelompok kontrol dapat dilihat pada daftar lampiran.

Tabel 6. Keterampilan Komunikasi Pada Kelompok Kontrol

Jenis Data	Kelompok	Mean	Interval	Kategori
Pretest	Kontrol	45,91	40-54	Rendah
Posttest	Kontrol	53,16	40-54	Rendah

Tabel di atas menunjukkan gambaran umum tentang kepercayaan diri siswa untuk kelompok kontrol berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Setelah pelaksanaan *pretest*, kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan berupa permainan *Songkok-Songkok Jangang* melainkan diberikan layanan informasi dan dilakukan kembali penghitungan rata-rata skor variabel diperoleh hasil *posttest* untuk kelompok kontrol berada dalam kategori rendah. Dari analisis data dengan menggunakan program *Statistical package for sosial sciense (SPSS) Versi 23* diperoleh output analisis yang terangkum pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Uji t

Kelompok Penelitian	Rata-rata (Mean)			t	Sig.	Keterangan
	Pretest	Posttest	Gain Score			
E	49,58	73,50	23,9167	14,494	,000	H ₀ ditolak
K	45,91	53,16	3,0000			

Berdasarkan nilai output diatas diketahui nilai $t = 14,494$ dan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat H₀ ditolak dan H₁ diterima. Ini berarti ada perbedaan signifikan keterampilan komunikasi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya, dari perbandingan nilai rata-rata diketahui bahwa rerata gainscore kelompok eksperimen = 23,9167 lebih tinggi dibanding rerata nilai gainscore kelompok kontrol = 3,0000, hal ini menunjukkan terjadi perubahan keterampilan komunikasi pada kelompok yang mendapatkan permainan *Songkok-Songkok Jangang* (Kelompok eksperimen) meningkat dibanding kelompok kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penerapan permainan *Songkok-Songkok Jangang* terhadap keterampilan komunikasi terutama komunikasi lisan pada siswa di SD 242 Kanang-Kanang.

Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menerapkan permainan *Songkok-Songkok Jangang* pada 12 siswa kelas 6 di SD Inpres 242 Kanang-Kanang. Hal ini merupakan upaya yang dilakukan untuk mengembangkan pribadi siswa. Bantuan yang diberikan kepada siswa berupa layanan bimbingan kelompok dengan penerapan permainan ini memberi dampak positif terutama dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Dari permainan tersebut setiap siswa memperoleh pengalaman dari praktik langsung juga belajar dari orang lain sehingga siswa bisa menyampaikan pendapat, menghargai lawan bicara, dan menjelaskan ide\gagasannya. Adapun langkah-langkah bimbingan kelompok dengan menerapkan permianan *Songkok-Songkok Jangang* yaitu sebagai berikut:

Tahap Pembentukan, pada tahap ini peneliti menjelaskan tujuan kegiatan serta aturan-aturan yang diterapkan dalam kegiatan. Kemudian membentuk 2 kelompok dengan membagi pemain menjadi 6 orang dalam satu kelompok termasuk ketuanya kemudian masing-masing kelompok memperkenalkan nama setiap anggota kelompoknya kepada tim lain dan sebaliknya. Setiap anggota

kelompok harus mengetahui dan mengingat nama-nama dari kelompok lawan agar bisa menebak saat permainan berlangsung.

Tahap peralihan, pada tahap ini peneliti memberikan *ice breaking* berupa “nyanyian dan gerakan jari”, meminta semangat siswa lalu menanyakan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.

Tahap kegiatan, pada tahap ini masing-masing kelompok berdiskusi untuk memilih satu orang yang akan menjadi pemilik dan satu anggota yang dikurung untuk sesi pertama, anggota yang belum dipilih bersembunyi untuk mengecoh lawan (Menunggu giliran). Anggota yang terpilih sebagai ayam masuk kedalam kurungan sarung secara diam-diam agar tidak diketahui pemain lawan (tidak membiarkan tim lawan melihat anggota yang masuk kedalam kurungan sarung). Ketua (pemilik) terpilih bersiap keluar dari balik tirai dengan memegang ujung sarung seperti bentuk kerucut dan membiarkan sarung menjuntai ke lantai, karena anggota akan masuk kedalam sarung sambil jongkok secara bergantian dan membawa anggota terkurung (ayam) kedepan ruangan (tempat sembunyi). Kedua tim yang telah berdiri berhadapan membawa anggota terkurung saling menyapa. Salah satu kelompok memulai negosiasi dengan memberi pertanyaan. Setelah melakukan negoisasi kedua kelompok meminta anggota dalam kurungan untuk berbunyi (menirukan suara ayam) Secara bergantian. Pemilik (ketua) boleh mendengarkan pendapat anggota yang bersembunyi didalam kandang Masing-masing ketua kelompok (pemilik) Secara bergantian menebak orang yang berada dikurungan lawan dengan menyebutkan satu nama setelah itu benar atau tidak Ayam keluar dari kurungan sarung, kemudian dilakukan pergantian pemain hingga 6 sesi.

Tahap pengakhiran, diakhir perminan siswa diminta untuk menilai teman kelompoknya lalu mendiskusikan manfaat kegiatan yang telah berlangsung. Kemudian peneliti memberikan motivasi dan dukungan kepada siswa untuk menerapkan apa yang telah diperoleh selama kegiatan pada kehidupannya sehari-hari serta mengucapkan terimakasih.

Adapun hasil penelitian diperoleh hasil bahwa terdapat siswa yang tingkat keterampilan komunikasinya rendah dilihat dari pretest menunjukkan banyaknya siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang berada pada kategori rendah. Rendahnya keterampilan komunikasi siswa ditandai dengan siswa terbata-bata saat berbicara, penggunaan bahasa indonesia kurang lancar dan tidak tertata, tidak menghargai lawan bicara, ragu menyampaikan pendapat, takut menyampaikan pemahamannya, serta kesulitan menjelaskan apa yang diketahui.

Kemudian setelah penerapan perminan *Songkok-Songkok Jangang*, peneliti melakukan posttest dan hasil yang diperoleh pada kelompok eksperimen yaitu keterampilan komunikasi siswa meningkat pada kategori tinggi. Peningkatan keterampilan komunikasi disebabkan oleh praktik langsung atau latihan yang terulang selama permainan berlangsung. Dimana menurut teori belajar Thorndike (Amsari & Mudjiran, 2018) perubahan tingkah laku terjadi melalui stimulus respon. Yang dikenal juga dengan istilah trial dan eror dimana belajar merupakan penambahan, perluasan dan pendalaman pengetahuan, nilai dan sikap serta keterampilan, metode yang digunakan metode latihan dan pengulangan sebagai upaya agar perilaku yang diinginkan menjadi kebiasaan. Sehingga pada nilai posttest pada kelompok eksperimen terjadi perubahan.

Hal yang berbeda terjadi pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa penerapan permainan *Songkok-Songkok Jangang*. Pada saat pretest siswa berada pada kategori rendah dan pada saat posttest tidak menunjukkan perubahan atau peningkatan yang berarti, walaupun terdapat sebagian kecil responden yang mengalami perubahan nilai berdasarkan hasil skala yang diberikan siswa tetap berada pada kategori rendah. Selain dari hasil pretest-posttest peneliti juga melakukan uji hipotesis dengan menggunkan uji t-test dimana hasil penelitian ini menjukkan bahwa antara kelompok eksperimen dan kontrol terdapat perbedaan dilihat dari perbandingan *gain score* antara kelompok eksperimen dan kontrol maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan permainan songkok-songkok jangang terhadap keterampilan komunikasi siswa terutama komunikasi lisan. Data hasil statistik juga didukung oleh pengamatan peneliti selama kegiatan berlangsung bahwa ada perubahan yang terjadi.

Meskipun dapat disimpulkan bahwa pada umumnya siswa telah mengalami peningkatan keterampilan komunikasi dalam beberapa aspek yang diukur berkat kesungguhan siswa selama berpartisipasi dan kemauan untuk belajar, namun pelaksanaannya belum optimal dengan berbagai kekurangan yang perlu diperbaiki diantaranya:

Keterbatasan sarana dan prasarana untuk pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok, pada pelaksanaannya peneliti menggunakan satu ruang kelas dimana tidak ada tempat persembunyian yang

mendukung untuk melakukan kegiatan permainan, meskipun demikian masih bisa diatasi dengan memanfaatkan barang yang ada dalam kelas. Selain itu suasana diluar kelas (depan kelas) kurang kondusif karena suara bising dari beberapa siswa dari kelas lain yang ingin melihat dan masuk kedalam ruang kelas sehingga mengganggu fokus peneliti dan peserta pada saat melaksanakan kegiatan.

Kemudian adanya perbedaan bahasa, dimana siswa lebih sering menggunakan bahasa daerah dan kurang lancar menggunakan bahasa indonesia sehingga peneliti kesulitan memberikan instruksi kepada siswa, hal juga menjadi keterbatasan dalam penelitian karena merupakan salah satu indikator dalam penelitian yang tidak terpenuhi. Keterbatasan selanjutnya ialah kemampuan, kompetensi dan kreatifitas peneliti yang belum bisa sepenuhnya merancang permainan *songkok-songkok jangang* dan pada proses pelaksanaannya masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas Tingkat keterampilan komunikasi siswa di SD Inpres 242 Kanang-Kanang sebelum diberikan perlakuan berupa permainan *Songkok-Songkok Jangang* berada pada kategori rendah dan setelah diberikan perlakuan berupa permainan *Songkok-Songkok Jangang* berada pada kategori tinggi. Pelaksanaan permainan *Songkok-Songkok Jagang* dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang telah dirancang melalui empat tahapan yaitu: Tahap Pembentukan (Perkenalan), Tahap peralihan (Kesiapan peserta), Tahap kegiatan (Diskusi, negosiasi, dan menebak) dan Tahap pengakhiran. Partisipasi siswa selama pelaksanaan permainan berada pada kategori tinggi. Penerapan permainan *Songkok-Songkok Jangang* dapat meningkatkan secara signifikan keterampilan komunikasi siswa di SD Inpres 242 Kanang-Kanang.

DAFTAR RUJUKAN

- Amsari, D & Mudjiran. 2018. Implikasi Teori Belajar Thorndike (Behavioristik) Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*. Volume 2, No 2 (Okt. 2018), h 52-60
- Andriani, T . 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak. *Jurnal Sosial Budaya*. Volume 9, No 1
- Aulia, M., Suwanto., Santoso, B. 2018. Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Lisan Melalui Metode Story Telling. *Manajerial*. Volume 3, No 4 (Jan. 2018), h 110
- Burhein, E. 2017. Aktivitas Fisik Olahraga Untuk Pertumbuhan Dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesia Journal Of Primary Education*. Volume 1, h 51-58
- Erlangga, E. 2018. Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi*. Volume 4, No 1, h 149-156
- Hadi, P., Sinring, A., Aryani, F. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Psikologinpendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*. Volume 4, No 1 (Jun. 2018), h 32-37
- Harpan & Ahmad. 2016. *Komunikasi Antar Pribadi: Perilaku Insani Dalam Organisasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Holis, A. 2016. Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. Volume 09, No 1, h 23-37
- Irwanto, Aspilayani, Wahyuddin. 2014. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Dalam Rangkapengembangan Pendidikan Dan Karakter Bangsa. *Jurnal Pena*. Volume 1, No 1, h 21
- Kadir. 2016. *Statistika Terapan, Konsep, contoh dan Analisis data. Menggunakan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press
- Kamaruzzaman. 2016. Analisis Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Jurnal Konseling Gusjigang*. Volume 2, No 2 (Jul.- Des.)

- Kariani, V. 2016. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Artikulasi Pada Siswa Kelas VI SD Inpres 31 Lalise. *Jurnal Bahasa Media*, Volume 4, No 2 (Apr. 2016), h 61-70
- Khobir, A. 2009. Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*. Volume 7, No 2 (Des. 2009)
- Lacksana, I. 2017. Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Melalui Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah. *Surya Widya*. Volume 33, No 2 (Des. 2017), h 109-116
- Marfuah. 2017. Meningkatkan Komunikasi Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal pendidikan ilmu sosial*, Volume 26, No 2 (Des. 2017)
- Maryananti, S., Zikra, Nurfarhanah. 2012. Hubungan Antara Keterampilan Komunikasi Dengan Aktivitas Siswa. *e-Jurnal Universitas Negeri Padang*, Volume 1, No 2
- Mz, Yumarlin. 2013. Pengembangan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*. Volume 3, No 1 (Apr. 2013)
- Ningsih, D, A., Legowo, E., Hidayat, R., 2017. Peningkatan Keterampilan Komunikasi Lisan Siswa Sebagai Fungsi Dari Teknik Instruksi Diri. *Jurnal kegiatan bimbingan dan Komunikasi*. Volume 2, No 3 (Sep. 2017)
- Nurdin. (2017). *Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Pandang, A & Anas, M. 2019. *Penelitian Eksperimen Dalam Bimbingan Konseling Konsep Dasar & Aplikasinya Tahap Demi Tahap*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- P triana, E. 2014. Komunikasi Interpersonal Yang Berlangsung Antara Pembimbing Kemasyarakatan Dan Keluarga Anak Pelaku Pidana Di Bapas Surakarta. *Journal Of Rural And Development*. Volume V, No 2 (Ags 2014)
- Puluhulawa. M, Djibran. R, Pautina. R. M., 2017. Layanan Bimbingan Kelompok dan Pengaruhnya Terhadap Self-Esteem Siswa. *Jurnal Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum Bimbingan Dan Konseling Berbasis Kkni*. Volume (Ags 2017)
- Roudhonah. (2019). *Ilmu Komunikasi*. Depok: Rajawali Pers
- Rusmana, N. 2009. *Bimbingan Dan Konseling Kelompok Di Sekolah*. Bandung: Rizqi Press
- Santrok. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Silondae. D. P., 2013. Model Bimbingan Kelompok Berbasis Nilai Budaya Suku Tolaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, Volume 2, No 2 (Nov. 2013)
- Siregar, S. 2016. *Statistik Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta; PT Raja Grafindo.
- Sugianto, A. 2017. Teknik Permainan Balogo Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Karakter Kerja Keras Pada Siswa Smp. *Procending Seminar Dan Lokakarya Nasional Revitalisasi Laboratorium Dan Jurnal Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum Bimbingan Dan Konseling Berbasis Kkni*. 4-6 (Ags. 2017)
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sulistyowati. 2015. Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa, *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Volume 10, No 2 hal 44
- Sumanto. 2014. *Psikologi Perkembangan Fungsi Dan Teori*. Jakarta: Caps (Center Of Academic Publisihin Some)
- Suseno, M., N. 2009. Pengaruh Pelatihan Komunikasi Interpersonal Terhadap Efikasi Diri Sebagai Pelatih Pada Mahasiswa. *Jurnal Intervensi Psikologi*. Volume 1, No 1 (Jun. 2009)
- Trianingsih, R. 2018. Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Iain Syekh Nurjati Cirebon Journals*. Volume 3, No 2 (Okt 2016)

- Wijaya, I, S. 2013. Komunikasi Interpersonal Dan Iklim Komunikasi Dalam Organisasi. *Jurnal Dakwah Tabligh*. Volume 14, No 1(Jun. 2013), h 115-126
- Winarsih & Yahya AD. 2016. Layanan Bimbingan Pribadi-Sesial Dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersona Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Padang Cermin Kab Pasawaran. 2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Volume 3, No 1 (Mei. 2016)