**BAB I**

 **PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini senada dengan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 3 yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, Perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya dan IPTEK. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

1

Komunikasi merupakan faktor yang sangat berperan penting dalam menetukan jenis hubungan apa yang akan dijalin oleh seseorang dengan orang lain dan apa yang akan terjadi padanya. Komunikasi merupakan jembatan dalam kehidupan untuk mencapai tujuan hidup manusia. Di kehidupan sehari-hari kita lebih banyak menghabiskan waktu untuk berkomunikasi dan dapat dipastikan bahwa kita berkomunikasi hampir disetiap aspek kehidupan.

Dalam kenyataannya tidak semua individu mampu berkomunikasi dengan baik.Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti sikap tertutup dan rasa takut berkomunikasi. Adanya keinginan untuk menutup diri selain karena penilaian yang negatifterhadap diri sendiri, Rasa takut mengakibatkan individu akan menarik diri dari pergaulan dan berusaha sekecil mungkin untuk bertemu dengan orang lain. Ketakutanmengakibatkan dia menarik diri dari pergaulan sehingga akan berbicara apabila terdesak saja.Sebaliknya jika individu memiliki sikap terbuka yang tinggi terhadap diri sendiri, dia tidak akan ragu-ragu lagi dalam menumbuhkan komunikasi yang baik dengan orang lain

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMA Negeri 1 Polombangkeng Selatan menemukan beberapa masalah siswa dalam berkomunikasi,rendahnya aktifitas (keterlibatan) siswadalam proses pembelajaran. Hal ini dapat ditunjukkan dengan sikap tidak mau menjawab dan tidak mau bertanya bila diberikan soal oleh guru, kurangnya minat siswa mengerjakan soal hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah, selain itu kebanyakan siswa hanyadiam dan tidak mau berinteraksi ketika diskusi dalam kelas sedang berlangsung. Mereka cenderung tertutup dan takut untuk bersosialisasi. Hal ini juga diperkuat dari hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran dalam hal ini guru bahasa inggris yang mengatakan bahwa anak-anak ketika dalam proses pembelajaran mereka cenderung pasif dan tidak mau bertanya dan menjawab ketika diberikan pertanyaan atau soal, akan tetapi ketika guru menyajikan pelajarannya dalam bentuk permainan mereka cenderung lebih aktif dan merasa lebih senang dan leluasa dalam mengikuti pelajaran tersebut.

Sehubungan dengan hal tersebut maka pelayanan bimbingan dan konseling sangat diperlukan untuk mampu mengatasi masalah komunikasi siswa yang tentu saja berpengaruh pada prestasi belajarnya. Salah satu upaya tersebut adalah dengan pemberian latihan *Team Games Tournament* (TGT), dengan TGT proses layanan bimbingan akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa sehingga mereka dapat mengexpresikan berbagai jenis perasaan yang menekan sehingga siswa dapat secara bebas mengungkapkan dirinya secara lisan, tulisan maupun gerakan-gerakan.

*Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu metode pembelajaran kooperatif yang di dalamnya terdapat unsur permainan akademik atau turnamen untuk mengganti tes individu.Sehingga siswa tidak merasakan bosan karena ada unsur turnamen.Metode ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif *(cooperative learning)*.

Menurut Slavin (Trianto (2007: 8)) Pemberian TGT dengan persyaratan sebagai berikut:

“(1) Siswa dilatih keterampilan-keterampilan yang spesifik untuk membantu sesama temannya bekerja sama dengan baik;(2). Adanya pengakuan atau ganjaran kecil yang harus diberikan kepada kelompok yang kinerjanya baik; (3). Meningkatkan prestasi siswa melalui kesempatan bekerja sama dalam satu permainan kelompok kecil”.

Dengan demikian bagi siswa yang memiliki tingkat komunikasi yang rendah diharapkan bisa meningkatkannya untuk menghadapi berbagai situasi dan kondisi serta tantangan dalam kehidupannya, Oleh sebab itu untuk mengkaji lebih dalam mengenai bagaimana cara meningkatkan komunikasi siswa maka penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul Penerapan Teknik *Team Games Tournaments* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa didepan kelas di SMA Negeri 1 Polombangkeng Selatan Kabupaten Takalar. Sekolah SMA Negeri 1 Polombangkeng Selatan dipilih sebagai lokasi penelitian dengan pertimbangan bahwa selama ini belum pernah dilakukan penelitian dengan permasalahan yang sama yang bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukankan, maka rumusan masalah yang dikaji mencakup :

1. Bagaimana gambaran tingkat komunikasi siswa sebelum dan setelah perlakuan teknik *Team Games Tournament* dalam bimbingan kelompok di SMAN 1 Polombangkeng Selatan Kabupaten Takalar?
2. Bagaimana gambaran penerapan teknik *Team Games Tournament* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa di SMAN 1 Polombangkeng Selatan Kabupaten Takalar?
3. Apakah ada pengaruh teknik *Team Games Tournament* dalam bimbingan kelompok dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa di SMAN 1 Polombangkeng Selatan Kabupaten Takalar?
4. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah ;

1. Untuk mengetahui gambaran peningkatan komunikasi siswa sebelum dan setelah perlakuan *Team Games Tournament* dalam bimbingan kelompok di SMA Negeri 1 Polombangkeng Selatan Kabupaten Takalar?
2. Untuk mengetahui gambaran penerapan Teknik *Team Games Tournament* dalam meningkatkan komunikasi siswa di SMA Negeri 1 Polombangkeng Selatan Kabupaten Takalar?
3. Untuk menguji pengaruh teknik *Team Games Tournament* dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan komunikasi siswa di SMA Negeri 1 Polombangkeng Selatan Kabupaten Takalar?
4. **Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan konstribusi dalam :

1. Manfaat Teoritis :
2. Bagi akademisi, dapat menjadi bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang psikologi pendidikan dan bimbingan dalam upaya meningkatkan mutu mahasiswa dalam jurusan tersebut.
3. Bagi peneliti, menjadi bahan acuan dalam mengembangkan penelitian dimasa mendatang, serta menjadi referensi yang berharga sebagai calon pembimbing.
4. Manfaat Praktis
5. Bagi Konselor disekolah, diharapkan dapat menjadi masukan dalam permasalahan penempatan komunikasi siswa.
6. Bagi siswa diharapkan dapat menjadikan latihan untuk membantu dirinya dalam menghadapi masalah yang dihadapinya. Bagi mahasiswa dijadikan sebagai bahan pelajaran atau rujukan kedepannya jika sudah terjun kelapangan sebagai seorang pembimbing.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **TINJAUAN PUSTAKA**
2. ***Team Games Tournaments***
3. **Pengertian *Team Games Tournament***

*TeamGames Tournament*(TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement.* Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Proses pembimbingan TGT dilakukan dengan melihat keterampilan sosial yang diperlukan dalam kelompok itu agar dapat bekerjasama dalam kegiatan mereka. Sekali keterampilan itu ditetapkan maka akan sangat membantu siswa untuk bekerjasama dengan orang lain secara efektif, disamping juga meningkatkan pencapaian akademik dan membangun keterampilan-keterampilan yang dianggap penting sepanjang hidup mereka. Seperti halnya dengan *Student Teams Achievement Division* (STAD). Dalam teknik *Team Games Tournament* (TGT), siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Slavin (Asma,2006:51) menjelaskan bahwa:

7

Pembelajaran dengan TGT , siswa ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan empat atau lima orang siswa yang merupakan campuran dari kemampuan akademik yang berbeda, sehingga dalam setiap kelompok terdapat siswa yang berprestasi tinggi, sedang, dan rendah atau variasi jenis kelamin, kelompok ras dan etnis, atau kelompok sosial lainnya. Guru pembimbing lebih dahulu menyajikan materi dalam kelas, kemudian anggota tim mempelajari dan berlatih untuk materi tersebut dalam kelompok mereka yang biasanya bekerja berpasangan. Mereka melengkapi lembar kerja, bertanya satu sama lain, membahas masalah dan mengerjakan latihan. Tugas-tugas mereka itu harus dikuasai oleh setiap anggota kelompok. Pada akhirnya guru pembimbing memberikan game dan tournament yang harus dikerjakan siswa secara individu.

Isjoni (2009:51) menyatakan bahwa : “ Tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe yang menekankan adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal ”.

Berdasarkan pengertian pembelajaran TGT diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Siswa ditempatkan kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari empat sampai lima orang siswa secara heterogen.

1. **Langkah-langkah Teknik TGT**

Menurut Slavin (Isjoni,2009) adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan pada saat pembimbingan TGT adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi dalam kelompok yang beranggotakan 4 anggota. Tim terdiri dari 5 anggota hanya apabila kelas tidak dapat dibagi habis dengan 4 orang siswa. Untuk menempatkan siswa dalam kelompok, urutkan mereka dari atas kebawah berdasarkan kinerja akademik tertentu dan bagilah daftar siswa yang telah diurut itu menjadi 4. Kemudian ambil satu siswa dari tiap perempatan itu sebagai anggota tiap tim yang berimbang
2. Membuat lembar kegiatan siswa (LKS) dan kuis pendek untuk pelajaran yang akan diajarkan.
3. Guru menyampaikan atau membacakan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh tim pada saat kelompok sudah terbentuk.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah TGT dalam pembimbingan belajar sangat membutuhkan waktu yang cukup lama, agar siswa mendapatkan hasil yang lebih baik dalam pembelajaran, dan siswa saling membelajarkan sehingga tanpa pembelajaran yang efektif, maka pembelajaran sulit dipahami oleh siswa

1. **Pelaksanaan TGT dalam pembimbingan**

Pelaksanaan pembimbingan TGT mempunyai beberapa komponen untuk mendukung skor perkembangan individu, pergeseran dan penghargaan kelompok. Rahadi (2002:16) memaparkan tahap-tahap TGT, 1) Tahap penyajian materi, 2) Tahap kerja kelompok, 3) Tahap *games,* 4) Tahap *turnament,* 5) Perhitungan skor pengembangan individu, 6) Tahap pergeseran,7) Tahap pemberian penghargaan kelompok. Masing-masing komponen dikemukakan sebagai berikut:

1. Tahap Penyajian Materi, Pada awal pembimbing menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru pembimbing
2. Tahap Kerja Kelompok, Kelompok biasanya terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik.
3. Tahap *Games*, terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor.

Aturan Permainan TGT dapat dijabarkan sebagai berikut:

|  |
| --- |
| Pemain 11. Ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan
2. Bacalah pertanyaan dengan keras
3. Cobalah untuk menjawab soal
 |

|  |
| --- |
| Pemain 2Permainan menantang jika memang dia mau (memberikan jawaban berbeda) atau boleh melewatinya |

|  |
| --- |
| Pemain 3Boleh menantang jika pemain 2 melewati dan jika dia memang tahu. Apabila pemain sudah menantang atau melewati, pemain 3 memeriksa jawaban. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika sipembaca salah tidak ada sanksi tetapi jika kedua pemain 2 dan pemain 3 salah, maka ia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan kedalam kotak jika ada.  |

Gambar 2.1:Aturan permainan (Slavin, 2010)

4). Tahap *Turnament, turnament* biasanya dilakukan pada setiap akhir sesi pembimbingan, bertujuan untuk menguji pemahaman siswa setelah belajar kelompok.

A-1 A-2 A-3 A-4

Tinggi sedang agak sedang rendah

B-1 B-2 B-3 B-4

Tinggi sedang agak sedang rendah

B-1 B-2 B-3 B-4

Tinggi sedang agak sedang rendah

Gambar 2.2 Skenario Tournament (Slavin, 2010)

5). Tahap perhitungan skor perkembangan individu setelah *turnamen* selesai selanjutnya dilakukan perhitungan skor, sambil guru pembimbing melakukan pegaturan kembali posisi siswa untuk *tournament* berikutnya. Skor masing-masing dihitung berdasarkan skor yang diperoleh masing-masing anggota kelompok dimeja turnamennya masing-masing.

6). Tahap Pergeseran, dengan ketentuan meja *turnamen* pertama adalah meja tempat berkompetisi siswa dengan kemampuan awal tertinggi dalam kelompok, maka meja ini adalah meja yang mempunyai tingkatan paling tinggi. Begitu juga meja tournamen 2 lebih tinggi tingkatannya apabila dibandingkan dengan meja turnamen 3, begitu pula seterusnya pola ini diterapkan sampai meja turnamen terakhir dilaksanakan. Siswa pemenang (skor tertinggi) pada meja turnamen.

7). Tahap Pemberian penghargaan kelompok, pada setiap akhir turnamen dilakukan perhitungan skor yang dimaksudkan untuk menentukan kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi serta pembagian kriteria kelompok sesuai dengan skor yang diperoleh. Pembimbing kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertfikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. *Team* mendapatkan julukan “*super team*” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “*great team”* apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “*good team”* apabila rata-ratanya 30-40 pedoman pemberian skor.

 Seperti yang ditunjukan pada tabel berikut.

**Tabel 2.1 pedoman penghargaan kelompok**

No perolehan skor predikat

1. 30-39 *good team*
2. 40-44 *great team*
3. >45 *super team*

Berdasarkan uraian di atas, Maka dapat disimpulkan bahwa pembimbingan *Team Games Tournament* (TGT) yaitu siswa mampu mengembangkan materi bimbingan sesuai dengan apa yang akan dipelajari dalam kelompok, menekankan bahwa belajar adalah memahami makna, dan bukan hafalan. Memberikan umpan balik sesering mungkin untuk mengontrol pemahaman murid, memberikan penjelasan mengapa jawaban pertanyaan itu benar atau salah. Kemudian beralih kepada materi selanjutnya apabila murid telah memahami permasalahan yang ada.

1. **Keunggulan dan kelemahan model pembimbingan TGT**

 Riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh pakar pembelajaran maupun oleh para guru pembimbing di sekolah. Dari tinjuan psikologis, terdapat dasar teoritis yang kuat untuk memprediksi bahwa metode-metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian prestasi siswa. Dua teori utama yang mendukung pembelajaran kooperatif adalah teori motivasi dan teori kognitif.

Menurut Slavin (2010), perspektif motivasional pada pembelajaran kooperatif terutama memfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan di mana para siswa bekerja.Slavin (2010) mengidentifikasikan tiga struktur tujuan dalam pembelajaran kooperatif,  yaitu:

1. kooperatif, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu memberi konstribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain.
2. kompetitif, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lainnya.
3. individualistik, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu tidak memiliki konsenkuensi apapun bagi pencapaian tujuan anggota lainnya.

Dasri pespektif motivasional, struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi di mana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka sukses. Oleh karena itu, mereka harus membantu teman satu timnya untuk melakukan apa pun agar kelompok berhasil dan mendorong anggota satu timnya untuk melakukan usaha maksimal.

Sedangkan dari perspektif teori kognitif, Slavin (2010) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada pengaruh dari kerja sama terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Asumsi dasar dari teori pembangunan kognitif adalah bahwa interaksi di antara para siswa berkaitan dengan tugas-tugas yang sesuai mengingkatkan penguasaan mereka terhadap konsep kritik. Pengelompokan siswa yang heterogen mendorong interaksi yang kritis dan saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan atau kognitif.Penelitian psikologi kognitif menemukan bahwa jika informasi ingin dipertahankan di dalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada di dalam memori, orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif, atau elaborasi dari materi. Salah satu cara elaborasi yang paling efektif adalah menjelaskan materinya kepada orang lain.

Namun demikian, tidak ada satupun model pembelajaran yang cocok untuk semua materi, situasi dan anak. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi penekanan dalam proses implementasinya dan sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara psikologis, lingkungan belajar yang diciptakan guru pembimbing dapat direspon beragam oleh siswa sesuai dengan modalitas mereka.Dalam hal ini, pembelajaran kooperatif dengan teknik *Team Games Tournaments*, memiliki keunggulan dan kelemahan dalam implementasinya terutama dalam hal pencapaian hasil belajar dan efek psikologis bagi siswa.

Slavin (2010), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran *TeamGames Tournaments,* sebagai berikut:

1. Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan *Team Games Tournaments* memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
2. Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
3. *Teams Games Tournaments* meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik merek
4. *Team Games Tournaments* meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonberbal, kompetisi yang lebih sedikit)
5. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
6. *Team Games Tournaments* meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.
7. **Bimbingan kelompok**
8. **Pengertian Bimbingan Kelompok**

Bimbingan kelompok dalam dalam pengertian yang sederhana adalah bimbingan yang diterapkan terhadap sekelompok individu, disamping istilah bimbingan kelompok seringkali dikaitkan dengan bagian dari program bimbingan dan dilaksanakan dalam rangka bimbingan belajar dari individu-individu siswa dengan bimbingan dari konselor atau pembimbingnya.

Lebih lanjut Prayitno (2004: 6) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok adalah:

Layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari para guru pembimbing) dan/atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari dan perkembangan dirinya baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, dan untuk pertimbangan keputusan/tindakan tertentu

 Sedangkan menurut Kirby (Sukardi, 1987: 442) bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilaksanakan dengan cara memberikan informasi dan data-data dalam usaha untuk pengembangan tingkah laku yang baik dari individu.

 Bimbingan kelompok dapat pula diberikan pengertian yang sederhana dan pengertian yang mendalam.

Pengertian bimbingan kelompok yang lebih sederhana memakai kelompok sekedar sebagai tempat atau wadah atas sasaran dilaksanakannya suatu usaha bimbingan, sedangkan dalam artinya yang lebih mendalam bimbingan kelompok mempergunakan dinamika kelompok yang benar-benar terarah dan positif untuk membantu klien memperkembangkan dirinya sendiri dalam menanggulangi masalah-masalahnya. *Depdikbud, 1983)*

 Mengacu kepada pendapat di atas, maka bimbingan kelompok merupakan suatu proses pemberian bantuan yang diberikan oleh seorang ahli (konselor) secara berkelanjutan, sistematis dan terarah kepada dua orang atau lebih, dimana mereka saling berinteraksi secara tatap muka untuk mencapai tujuan bersama, yakni keputusan baik dirinya sebagai individu maupun sebagai suatu komunitas atau kelompok. Bimbingan kelompok sebagai bimbingan dalam bentuk kelompok umumnya dilakukan sekitar 20 siswa atau lebih.

1. **Tujuan Bimbingan kelompok**

Tujuan dari penyelenggaraan bimbingan kelompok disekolah tidak jauh berbeda bila dibandingkan dengan tujuh program pada umumnya yaitu membantu setiap siswa supaya dapat berkembang seoptimal mungkin sesuai dengan potensi-potensi yang dimilikinya.

Romlah (1989:3) mengemukakan tujuan bimbingan kelompok yaitu “Untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan upaya mengembangkan potensi siswa”.

 Lebih lanjut Romlah (1989:14) mengemukakan tujuan bimbingan kelompok yaitu:

1. Memberikan kesempatan-kesempatan kepada siswa belajar hal-hal penting yang berguna bagi pengarahan dirinya yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial.
2. Memberikan layanan-layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok
3. Untuk mencapai tujuan-tujuan bimbingan secara lebih ekonomis dan efektif daripada melalui kegiatan bimbingan individual.
4. Untuk melaksanakan layanan konseling individual secara lebih efektif. Dengan mempelajari masalah-masalah yang umum yang dialami oleh individu dan dengan meredakan atau menghilangkan hambatan-hambatan emosional melalui kegiatan kelompok, maka pemahaman terhadap masalah individu menjadi lebih mudah.

Pendapat di atas menekankan tujuan bimbingan kelompok yang berorientasi pada upaya pemberian bantuan kepada siswa yang mengalami masalah, baik masalah pribadi, masalah sosial, masalah belajar maupun masalah karir yang dilakukan secara kelompok. Masalah tersebut apabila tidak dipecahkan atau tidak ditangani secara dini akan dapat mempengaruhi kemampuan belajar siswa sehingga memberi konsekuensi pada perlunya layanan bimbingan kelompok.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Prayitno (2004:109-110) bahwa tujuan-tujuan dari pelayanan bimbingan dalam bentuk bimbingan kelompok yaitu:

1. Para siswa diberi kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi disekitarnya. Pendapat mereka itu boleh bermacam-macam, ada yang positif dan ada yang negatif.
2. Para siswa memiliki pemahaman yang obyektif, tepat dan cukup luas tentang berbagai hal yang mereka bicarakan itu.
3. Agar para siswa dapat menimbulkan sifat yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang bersangkutpaut dengan hal-hal yang mereka bicarakan didalam kelompok.
4. Agar para siswa dapat menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan sokongan terhadap yang baik.
5. Agar para siswa dapat melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana mereka programkan semula.
6. Agar para konseli dapat menyadari dan menghayati makna dari kehidupan bersama, yang mengandung tuntutan untuk menerima orang lain dan harapan akan diterima orang lain.
7. Agar masing-masing konseli semakin menyadari bahwa hal-hal yang memprihatinkan bagi dirinya kerap juga menimbulkan rasa prihatin dalam diri orang lain. Dengan demikian mereka tidak akan merasa terisolir, atau seolah-olah hanya dialah yang mengalami persoalan itu.
8. Agar para konseli dapat belajar berkomunikasi dengan anggota-anggota yang lain secara lebih terbuka, dengan saling menghargai dan saling memberikan perhatian untuk selanjutnya dibawa kedalam lingkungan yang lebih luas.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diambil beberapa kesimpulan mengenai tujuan bimbingan kelompok, antara lain: Siswa diharapkan dapat memperoleh pemahaman atas dirinya dan orang lain tentang bagaimana berperilaku dan siswa diharapkan dapat lebih berani dan peka serta manetapkan sasaran yang ingin dicapai dengan tetap siap menerima konsekuensi-konsekuensinya.

1. **Manfaat Bimbingan Kelompok**

Manfaat dan pentingnya bimbingan kelompok perlu mendapat penekanan yang sungguh-sungguh. Melalui bimbingan kelompok menurut Prayitno (2004:109-111) :

* + - 1. Diberi kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi disekitarnya. Pendapat mereka itu boleh jadi bermacam-macam, ada yang positif dan ada yang negatif. Semua pendapat itu melalui dinamika kelompok ( dan berperanannya guru pembimbing).
			2. Memiliki pemahaman yang obyektif, tepat dan cukup luas tentang berbagai hal yang mereka bicarakan itu.
			3. Menimbulkan sifat positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang bersangkut paut dengan hal-hal yang mereka bicarakan didalam kelompok “sikap positif”
			4. Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan sokongan terhadap yang baik itu
			5. Melaksanakan kegiatan-kegaiatan yang nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana mereka program semula.

Lima kemanfaatan yang berjenjang di atas dapat ditempuh melalui dinamika kelompok dibawah bimbingan guru pembimbing. Apabila kemanfaatan dapat ditumbuhkembangkan, maka bimbingan kelompok akan sangat efektif bukansaja bagi perkembangan pribadi masing-masing siswa tetapi juga bagi kemaslahatan lingkungan dan masyarakat. Kemanfaatan tersebut akan berlipat ganda, mengingat bimbingan kelompok dapat menjangkau sasaran yang lebih besar daripada layanan dan bimbingan konseling lain yang bersifat perorangan.

Untuk mengembangkan kemampuan siswa menjadi fasilitator kegiatan kelompok. Guru pembimbing pembimbing dapat menugasi siswa-siswi tertentu memimpin kegiatan kelompoknya dibawah bimbingan guru pembimbing.

1. **Penyelenggaraan Bimbingan Kelompok**

Layanan bimbingan kelompok memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan layanan bimbingan.Agar dinamika kelompok yang berlangsung di dalam kelompok tersebut dapat secara efektif bermanfaat bagi pembinaan para anggota kelompok.Maka jumlah para anggota kelompok tidak boleh terlalu besar sekitar 10-15 orang.

Untuk terselenggaranya bimbingan kelompok terlebih dahulu perlu dibentuk kelompok-kelompok siswa. Ada dua jenis kelompok yaitu: kelompok tetap (yang anggotanya tetap untuk jangka waktu tertentu mislnya satu bulan atau satu cawu. Dan kelompok tidak tetapatau *insidental* ( yang anggotanya tidak tetap: kelompok tersebut dibentuk untuk keperluan khusus tertentu). Kelompok tetap melakukan kegiatannya dalam rangka layanan bimbingan kelompok secara berkala sesuai dengan penjadwalan yang sudah diatur oleh guru pembimbing. Sedangkan kelompok tidak tetap terbentuk secara *insidental* dan melakukan kegiatannya atas dasar kesempatan yang ditawarkan oleh guru pembimbing pembimbing ataupun atas dasar permintaan siswa-siswa sendiri yang menginginkan untuk membahas permasalahan tertentu melalui dinamika kelompok.

1. **Tahap-tahap Pelaksanaan Bimbingan Kelompok**

Untuk terselenggaranya bimbingan kelompok terlebih dahulu perlu dibentuk kelompok-kelompok siswa.Menurut Prayitno, (2004: 107) bahwa :

 Ada dua jenis kelompok, yaitu kelompok tetap (yang anggotanya tetap untuk jangka waktu tertentu, misalnya satu bulan atau satu cawu), dan kelompok tidak tetap atau insidental (yang anggotanya tidak tetap; kelompok tersebut dibentuk untuk keperluan khusus/tertentu).Kelompok tetap melakukan kegiatannya secara berkala sesuai dengan penjadwalan yang telah diatur, sedangkan kelompok tidak tetap terbentuk secara insidental dan melakukan kegiatannya atas dasar kesempatan yang ditawarkan oleh guru pembimbing ataupun atas dasar permintaan siswa-siswa sendiri yang menginginkan untuk membahas permasalahan tertentu melalui dinamika kelompok.

 Selanjutnya menurut Prayitno, (2004: 108) ada dua jenis topik yang dapat dibicarakan dalam bimbingan kelompok, yaitu ‘’topik tugas yang merupakan penugasan dari guru pembimbing kepada kelompok untuk dibicarakan, dan topik bebas dimunculkan dan dipilih oleh anggota kelompok untuk dibicarakan dalam kelompok.’’

Bimbingan kelompok berlangsung melalui empat tahap. Menurut Prayitno, (2004: 44-60) tahap-tahap bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

**a) Tahap Pembentukan**

Tahap ini merupakan tahap pengenalan, tahap pelibatan diri atau tahap memasukkakan diri kedalam kehidupan suatu kelompok.Pada tahap ini pada umumnya para anggota saling memperkenalkan diri dan juga mengungkapkan tujuan ataupun harapan-harapan masing-masing anggota. Pemimpin kelompok menjelaskan cara-cara dan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok. Selanjutnya pemimpin kelompok mengadakan permainan untuk mengakrabkan masing-masing anggota sehingga menunjukkan sikap hangat, tulus dan penuh empati.

**b) Tahap Peralihan**

 Sebelum melangkah lebih lanjut ke tahap kegiatan kelompok yang sebenarnya, pemimpin kelompok menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh anggota kelompok pada tahap kegiatan lebih lanjut dalam kegiatan kelompok. Pemimpin kelompok menjelaskan peranan anggota kelompok dalam kegiatan, kemudian menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya. Dalam tahap ini pemimpin kelompok mampu menerima suasana yang ada secara sabar dan terbuka.Tahap kedua merupakan “jembatan” antara tahap pertama dan ketiga. Dalam hal ini pemimpin kelompok membawa para anggota meneliti jembatan tersebut dengan selamat. Bila perlu, beberapa hal pokok yang telah diuraikan pada tahap pertama seperti tujuan dan asas-asas kegiatan kelompok ditegaskan dan dimantapkan kembali, sehingga anggota kelompok telah siap melaksankan tahap bimbingan kelompok selanjutnya.

**c) Tahap Kegiatan**

Tahap ini merupakan kehidupan yang sebenarnya dari kelompok. Namun, kelangsungan kegiatan kelompok pada tahap ini amat tergantung pada hasil dari dua tahap sebelumnya. Jika dua tahap sebelumnya berhasil dengan baik, maka tahap ketiga itu akan berhasil dengan lancar. Pemimpin kelompok dapat lebih santai dan membiarkan para anggota sendiri yang melakukan kegiatan tanpa banyak campur tangan dari pemimpin kelompok. Di sini prinsip *tut wuri handayani* dapat diterapkan. Tahap kegiatan ini merupakan tahap inti dimana masing-masing anggota kelompok saling berinteraksi memberikan tanggapan dan lain sebagainya yang menunjukkan hidupnya kegiatan bimbingan kelompok yang pada akhirnya membawa kearah bimbingan kelompok sesuai tujuan yang diharapkan.

**d) Tahap Pengakhiran**

Pada tahap ini merupakan tahap berhentinya kegiatan. Dalam pengakhiran ini terdapat kesepakatan kelompok apakah kelompok akan melanjutkan kegiatan dan bertemu kembali serta berapa kali kelompok itu bertemu. Dengan kata lain kelompok yang menetapkan sendiri kapan kelompok itu akan melakukan kegiatan. Dapat disebutkan kegiatan-kegiatan yang perlu dilakukan pada tahap ini adalah:

* 1. Penyampaian pengakhiran kegiatan oleh pemimpin kelompok
	2. Pengungkapan kesan-kesan dari anggota kelompok
	3. Penyampaian tanggapan-tanggapan dari masing-masing anggota kelompok

d . Pembahasan kegiatan lanjutan dan penutup

**f. *Team Games Tournament* dalam bimbingan kelompok**

Belajar kelompok dalam model *Team Games Tournament* dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan karena ditemani oleh teman dan berada dirumah sendiri sehingga dapat lebih santai. Belajar kelompok ada baiknya mengajak teman yang pandai dan rajin belajar agar yang tidak pandai bisa ketularan pandai.

**Tabel 2.2: Perbedaan TGT dalam bimbingan kelompok**

|  |  |
| --- | --- |
| Model belajar TGT | Bimbingan kelompok |
| 1. Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
2. Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
3. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efesien
4. Gurumembimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
5. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasekan hasil kerjanya
6. Guru mencari cara-cara un tuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok
 | 1. Adanya saling ketergantungan positif saling membantu dan saling ada interaksi promotif
2. Adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan materi pelajaran tiap anggota kelompok. Kelompok diberi umpan balik tentang hasil belajar para anggotanya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa
3. Kelompok belajar heterogen, baik dalam kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, etnik dan sebagainya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan
4. Pemimpin kelompok dipilih secara demokratis atau bergilir untuk memberikan pengalaman memimpin bagi para anggota
5. Keterampilan sosial yang diperlukan dalam kerja gotong-royong seperti kepemimpina, kemampuan komunikasi, mempercayai orang lain dan mengelolah konflik secara langsung diajarkan
6. Pada saat belajar kooperatif sedang berlangsung, guru pembimbing terus memberikan pemantauan melaui observasi dan melakukan intervensi jika terjadi masalah dalam kerja sama antar anggota kelompok.
7. Guru memperhatikan secara langsung proses kelompok, yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.
8. Penekanan tidak hanya pada penyelesaian tugas tetapi juga hubungan interpersonal (hubungan antara pribadi yang saling menghargai)
 |

Menurut Nurihsan (2005: 17) Bimbingan kelompok memerlukan persiapan dan praktik pelaksanaan kegiatan yang memadai, dari langkah awal sampai dengan evaluasi tindak lanjutnya. Lebih lanjutnya dipaparkan sebagai berikut:

1. Langkah awal

Langkah atau tahap awal diselenggarakan dalam rangka pembentukan kelompok sampai dengan mengumpulkan para peserta yang siap melaksanakan kegiatan kelompok. Langkah awal ini dimulai dengan penjelasan tentang adanya layanan bimbingan kelompok bagi para siswa, pengertian,tujuan, dan kegunaan bimbingan kelompok. Setelah penjelasan ini langkah selanjutnya menghasilkan kelompok yang langsung merencanakan waktu dan tempat menyelenggarakan kegiatan bimbingan kelompok.

1. Perencanaan kegiatan

Perencanaan kegiatan bimbingan kelompok meliputi penetapan:

1). Materi layanan

2). Tujuan yang ingin dicapai

3). Sasaran kegiatan

4). Bahan atau sumber bahan untuk bimbingan kelompok

5). Rencana penilaian

6). Waktu dan tempat

1. Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan yang telah direncanakan itu selanjutnya dilaksanakan melalui kegiatan sebagai berikut:

1. Persiapan menyeluruh yang meliputi persiapan fisik (tempat dan kelengkapannya), persiapan bahan, persiapan keterampilan, dan persiapan administrasi. Mengenai persiapan keterampilan, untuk penyelenggaraan bimbingan kelompok, guru pembimbing diharapkan mampu melaksanakan teknik-teknik berikut ini:
2. Teknik umum, yaitu “Tiga M”: Mendengar dengan baik, memahami secara penuh, merespon secara tepat dan positif, dorongan minimal, penguatan dan keruntutan.
3. Keterampilan memberikan tanggapan, mengenal perasaan peserta, mengungkapkan perasaan sendiri, dan merefleksikan.
4. Keterampilan memberikan pengarahan: memberikan informasi, memberikan nasehat, bertanya secara langsung dan terbuka, mempengaruhi dan mengajak, menggunakan contoh pribadi, memberikan penafsiran, mengkonfrontasikan, mengupas masalah, dan menyimpulkan. Satu hal lagi yang perlu dipersiapkan oleh guru pembimbing adalah keterampilan memantapkan asas kerahasiaan kepada seluruh peserta.
5. **Pelaksanaan tahap-tahap kegiatan**

Tahap pertama: pembentukan

Temanya pengenalan, pelibatan dan pemasukan diri. Meliputi kegiatan:

1. Mengungkapkan pengertian dan tujuan bimbingan kelompok
2. Menjelaskan cara-cara dan asas-asas bimbingan kelompok
3. Saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri
4. Teknik khusus dan
5. Permainan penghangata/pengakraban

Tahap kedua : peralihan

Meliputi kegiatan :

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, dan
5. Kalau perlu kembali kebeberapa aspek tahap pertama atau tahap pembentukan

**Tahap ketiga : kegiatan**

Meliputi kegiatan:

1. Pemimpin kelompok mengemukakan suatu masalah atau topik
2. Tanya jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang hal-hal yang belum jelas yang menyangkut masalah atau topik yang dikemukakan pemimpin kelompok
3. Anggota membahas masalah atau topik tersebut secara mendalam dan tuntas, dan kegiatan selingan
4. Evaluasi kegiatan

Penilaian terhadap bimbingan kelompok berorientasi pada perkembangan yaitu mengenali kemauan atau perkembangan positif yang terjadi pada diripeserta. Lebih jauh penilaian terhadap bimbingan kelompok lebih bersifat penilaian “dalam proses” yang dapat dilakukan melalui:

1. Mengamati partisipasi dan aktivitas peserta selama kegiatan berlangsung.
2. Mengungkapkan pemahaman peserta atas materi yang dibahas.
3. Mengungkapkan kegunaan bagi mereka dan perolehan mereka sebagai hasil dari keikutsertaan mereka.
4. Mengungkapkan minat dan sikap mereka tentang kemungkinan kegiatan lanjutan
5. Mengungkapkan kelancaran proses dan suasana penyelenggaraan bimbingan kelompok.
6. Analisis dan tindak lanjut

Hasil penelitian kegiatan bimbingan kelompok perlu dianalisis untuk mengetahui lebih lanjut seluk beluk kemajuan para peserta dan seluk beluk penyelenggaraan bimbingan kelompok. Perlu dikaji apakah hasil-hasil pembahasan atau pemecahan masalah sudah dilakukan sedalam atau setuntas mungkin, atau sebenarnya masih ada aspek-aspek penting yang belum dijangkau dalam pembahasan itu.

1. **Komunikasi**
2. **Pengertian Komunikasi**

Menurut Upe (1998:1) kata komunikasi berasal dari kata *communicare,* yaitu dalam bahasa latin yang mempunyai arti “berpartisipasi” atau “memberitahukan” sedangkan perkataan “*Communis”* berarti “milik bersama” atau berlaku aman.

Kamus Bahasa Indonesia umum yang yang dikarang oleh W.J.S. Poerwadarminta (Upe, 1998:1) Pengertian komunikasi adalah hubungan. Sedangkan dalam Ensiklopedia, komunikasi adalah penyelenggaraan hubungan menyampaikan warta dari satu pihak yang lain dalam suatu organisasi atau instansi. Komunikasi merupakan suatu kegiatan usaha manusia untuk menyampaikan apa yang menjadi pikiran dan perasaannya, harapan ataupun pengalamannya kepada orang lain. Proses komunikasi adalah proses pengoperan dan penerimaan lambang yang mendukung arti.

Murphy (Upe, 1992:2) mengatakan “*communication is the whole precess used in reaching other minds”.*(Komunikasi adalah seluruh proses yang diperlukan untuk mencapai pikiran yang dimaksud oleh orang lain).

Hardwood (Upe, 1992:2) mengartikan bahwa *“communication is more technicalliy defined as a process for education the memories”* (secara teknis didefinisikan sebagai proses untuk membangkitkan perhatian orang lain yang bertujuan untuk menjalankan untuk menjalankan kembali ingatan).

Menurut pendapat Mulyana (2004:3) bahwa komunikasi adalah proses berbagai makna melalui perilaku verbal dan non verbal. Segala perilaku melibatkan dua orang atau lebih.

Surya (2002:118), Mengemukakan bahwa:

Komunikasi dapat diartikan sebagai suatu proses pemindahan informasi antara dua orang manuasia atau lebih, dengan menggunakan simbol-simbol bersama. Komunikasi sekurang-kurangnya melibatkan dua partisipan yaitu pemberi dan penerima. Komunikasi akan lebih efektif apabila tercapai saling pemahaman yaitu pesan yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh penerima”

Everett M. Rogers (Cangara, 1999:19) seorang pakar sosiologi pedesaan Amerika yang telah banyak memberi perhatian pada studi riset komunikasi khususnya hal pemberi inovasi membuat definisi bahwa “ Komunikasiadalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka keterampilan komunikasi merupakan suatu teknik atau cara penyampaian pesan informasi dari seseorang kepada orang baik secara verbal dan non verbal. Penyampaian pesan dapat dilakukan dengan menggunakan simbol, benda atau tingkah laku.

Komunikasi efektif menurut Tubbs dan Moss (2001), secara sederhana komunikasi dikatakan efektif bila seseorang berhasil menyapaikan apa yang dimaksudkannya. Sebenarnya ini hanya salah satu ukuran bagi komunikasi yang efektif. Secara umum komunikasi dinilai efektif bila rangsangan yang disampaikan dan apa yang dimaksud oleh pengirim atau sumber, berkaitan erat dengan rangsangan yang ditangkap dan pahami oleh penerima.

Melalui komunikasi, sikap dan perasaan seseorang atau sekelompok [orang](http://id.wikipedia.org/wiki/Orang) dapat dipahami oleh pihak lain. Adapun ciri-ciri siswa yang memiliki kemampuan komunikasi yang efektif menurut Tubbs dan Moss (2001:21-28) yaitu: 1).Menghormati, yaitu menghargai dan menghormati pendapat seseorang, 2). Dapat berempati, yaitu merasakan apa yang dirasakan orang lain, 3). Kejelasan, yaitu pesan yang disampaikan jelas dan kemauan dengan senang hati menyampaikan pendapat dan menanggapi informasi yang diterima, 3).Kesetaraan, yaitu memiliki perasaan sederjat dan tidak memilih rekan bicara pada saat berkomunkasi, 4).Sikap mendukung, yaitu memberikan dorongan atau pengobaran semangat kepada orang lain dalam suasana hubungan komunikasi.

**b.Fungsi dan Tujuan Komunikasi**

 Menurut Widjaja (2008: 9) fungsi komunikasi meliputi: informasi, sosialisasi, motivasi, perdebatan dan diskusi, pendidikan, memajukan kebudayaan, hiburan dan integrasi. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

1. Informasi :Pengumpulan, penyimpanan, pemprosesan, penyebar berita, data, gambar fakta, dan pesan opini dan komentar yang dibutuhkan agar dapat dimengerti dan beraksi secara jelas terhadap kondisi lingkungan dan orang lain agar dapat mengambil keputusan yang tepat.
2. Sosialisasi (permasyarakatan): Penyediaan sumber ilmu pengetahuan yang memungkinkan orang bersikap dan betindak sebagai anggota masyarakat yang efektif sehingga ia sadar akan fungsi sosialnya sehingga dia dapat aktif di dalam masyarakat.
3. Motivasi :Menjelaskan setiap tujuan masyarakat jangka pendek maupun jangka panjang, mendorong orang menentukan pilihannya dan keinginannya, mendorong kegiatan individu dan kelompok berdasarkan tujuan bersama yang akan dikejar.
4. Perdebatan dan diskusi :Menyediakan dan saling menukar fakta yang diperlukan untuk memungkinkan persetujuan atau menyelesaikan perbedaan pendapat mengenai masalah publik, menyediakan bukti-bukti yang relevan yang diperlukan untuk kepentingan umum agar masyarakat lebih melibatkan diri dalam masalah yang menyangkut kepentingan bersama ditingkat nasional dan lokal.
5. Pendidikan: Pengalihan ilmu pengetahuan sehingga mendorong perkembangan intelektual, pembentuk watak dan pendidikan keterampilan dan kemakhiran yang diperlukan pada semua bidang kehidupan.
6. Memajukan kebudayaan :Penyebaran hasil kebudayaan dan seni dengan maksud untuk melestarikan warisan masa lalu, perkembangan kebudayaan dengan memperluas horizon seseorang, membangunkan imajinasi dan mendorong kreativitas dan kebutuhan estetikanya.
7. Hiburan :Penyebarluasan sinyal, symbol, suara dan image dari drama, tari, kesenian, kesusastraan, musik, olahraga, permainan dan lain-lain untuk rekreasi, kesenangan kelompok dan individu.
8. Integrasi :Menyediakan bagi bangsa, kelompok dan individu kesempatan untuk memperoleh berbagai pesan yang mereka perlukan agar mereka dapat saling kenal dan mengerti dan menghargai kondisi, pandangan dan keinginan orang lain.

 Menurut Widjaja (2008: 10) komunikasi mempunyai beberapa tujuan antara lain sebagai berikut:

1. Supaya hal yang disampaikan dapat dimengerti sehingga komunikasi seseorang harus dapat menjelaskan kepada komunikan (penerima)dengan sebaik-sebaiknyan dan tuntas sehingga mereka dapat mengerti dan mengikuti apa yang dilaksanakan.
2. Memahami orang lain, seseorang sebagai komunikator harus mengerti benar aspirasi masyarakat tentang apa yang diinginkan .
3. Supaya gagasan dapat diterima seseorang harus berusaha agar gagasannya dapat diterima orang lain dengan persuasif
4. Mengerrakkan orang lain untuk melakukan sesuatu. Menggerakkan sesuatu dapat bermacam-macam bisa berupa kegiatan. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud disini adalah kegiatan yang lebih banyak mendorong, namun yang penting harus diingat adalah bagaimana cara yang baik untuk melakukannya.

**c. Bentuk Komunikasi**

 Menurut Syariati (2007 : 21) bentuk komunikasi terdiri atas “verbal dan nonverbal, lisan dan tulisan”. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1). Komunikasi verbal dan nonverbal

 Komunikasi verbal yaitu komunikasi yang melalui kita baik lisan maupun tertulis.Komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang menggunakan bahasa badan atau tubuh, seperti gerakan tangan, jari, mata, kepala dan lain-lain.Alasan penggunaan jenis komunikasi ini biasanya berkaitan dengan masalah waktu dan situasi saat komunitas terjadi.

2). Komunikasi lisan dan tulisan

 Berdasarkan bentuk pesan yang disampaikan, komunikasi dapat berbentuk lisan dan tertulis.Jenis ini paling banyak dipraktekkan sehari-hari khususnya dalam komunikai antar pribadi. Pemilihan bentuk komunikasi lisan atau tertulis dipengaruhi oleh faktor waktu, kecepatan, biaya, preferensi, pribadi keterangan individu dalam berkomunikasi. Komunikasi lisan dan tulisan memiliki keuntungan dan kerugian, sebagai contoh komunikasi tertulis, keuntungannya pesan-pesan dapat disimpan, tetapi kerugiaannya memakan waktu dibandingkan dengan komunikasi lisan.Salah satu kebaikan dari komunikasi tertulis adalah penulis mempunyai kesempatan untuk merencanakan dan mengendalikan pesan-pesan mereka.

**d.Tahap-Tahap komunikasi**

 Cutlip dan Center (Upe, 1998:104) mengemukakan bahwa untuk berkomunikasi yang efektif harus dilaksanakan dengan melalui empat tahap yaitu:

1. *Fact-finding*

*Fact-finding* adalah mencari atau mengumpulkan fakta atau data sebelum seseorang melakukan suatu kegiatan dan tindakan

1. *Planning*

 Berdasarkan fakta/data tadi dibuatlah rencana tentang apa yang akan dilakukan didalam menghadapi problem-problem itu untuk memperoleh hasil yang diharapkan

1. *Communication*

 Setelah rencana disusun dengan sebaik-baiknya sebagai hasil pemikiran yang matang berdasarkan data yang telah dikumpulkan, kemudian melakukan operasinya

1. *Evaluation*

Mengadakan evaluasi tentang suatu kegiatan adalah perlu untuk menilai apakah tujuan itu sudah tercapai apakah perlu diadakan lagi operasi atau menggunakan cara-cara lain untuk mendapatkan hal yang lebih baik.

**e. proses komunikasi**

 Komunikasi merupakan suatu proses yang terdiri dari suatu rangkaian yang saling berhubungan dengan tujuan akhir mempengaruhi perilaku, sikap dan kepercayaan. Proses komunikasi merupakan proses penyampaian dari pengirim kepada penerima menggunakan isyarat tangan atau menggunakan sarana komunikasi tertentu lainnya. Menurut Syariati (2007) komponen dalam proses komunikasi terdiri atas:

1. Pengirim (sender)

 Proses komunikasi diawali oleh pengirim sebagai sumber pesan. Pengirim dalam kerangka keorganisasian dapat berupa karyawan biasa, manajer atau pihak luar yang memberi gagasan memaksa, informasi dan bertujuan mengadakan komunikasi. Pengirim dalam hal ini telah menetukan makna apa yang disampaikan itu dapat tersusun dengan baik, maka sender perlu menyusun sebuah sebuah rencana yang berisi makna utama apa yang nantinya akan disampaikan.

1. Penyandian *(econding)*

Proses selanjutnya, setelah sender memiliki informasi atau pesan yang akan disampaikan adalah membuat sandi (penyandian). Tindakan pemberian arti simbol-simbol pada pemikiran. Penyandian itu perlu karena informasi hanyadapat dikirm dari seseorang kepada orang lain lewat perwakilan atau sandi. Bentuk utama dari sandi adalah bahasa.

1. Saluran komunikasi

Channel merupakan media tempatpesan disampaikan. Biasanya digunakan lebih dari satu media ketika orang-orang berkomunikasi dalam sebuah organisasi, mereka biasanya menggabungkan tampilan vokal (saluran pendengaran) dan pandangan (saluran penglihatan), sentuhan ( saluran peraba), penciuman (saluran penciuman) dan perasa (saluran saraf) yang digunakan dalam saluran pesan dalam komunikasi. Pesan yang telah dibuat melalui sandi kemudian dikirim kepada penerima (receiver) fungsi saluran komunikasi disini adalah sebagai alat penyampaian pesan.

1. Pengertian sandi *(decoding)*

Pesan yang diterima kemudian diinterpretasikan dan diterjemahkan kedalam informasi yang mempunyai arti.Pengertian dipengaruhi oleh pengalaman penerima, penilaian pribadi mengenai symbol dan gerakan tubuh yang dipakai dan harapan.Menciptakan gelombang suara yng penuh arti adalah sandi yang tepat, yang pantas untuk penyandian dengan melalui satu sumber, menterjemahkan gelombang suara kedalam pemikiran merupakan penguraian sandi (*deconding)*.

1. Pencitraan*(receiver)*

Bila pesan tidak sampai pada penerima maka komunikasi itu belum terjadi.Artinya pesan yang dikirim harus diterima baik (dipahami) oleh penerima. Oleh karena itu pesan yang dikirimkan harus jelas kepada siapa pesan itu diajukan

1. Umpan balik (*feedback)*

Sebuah rangkaian umpan balik (memberi saluran) tanggapan penerima yang memungkinkan sender untuk menentukan apakah pesan telah diterima dan menghasilkan tanggapan yang dimaksudkan bagi orang lain, umpan balik komunikasi itu datang dengan berbagai cara, dalam situasi tatap muka, umpan balik dapat terjadi secara langsung melalui tanda-tanda atau sandi dengan diberikannya reaksi ini kepada pengirim (*sender)*, pengirim akan dapat mengetahui apakah pesan yang akan dikirimkan tersebut diinterpretasikan sama dengan apa yang dimaksudkan oleh pengirim.

1. Kegaduhan *(noise)*

Kegaduhan *(noise)* merupakan sifat yang melekat pada komunikasi, kegaduhan atau kendala-kendala dalam berkomunikasi akan selalu ada. Kegaduhan dapat timbul dalam saluran komunikasi atau metode pengirim seperti udara dan kertas. Kegaduhan juga dapat terjadi secara internal (kurang perhatian penerima) atau eksternal (gangguan suara lain).

1. **Kesulitan komunikasi**

 Dalam kesulitan komunikasi menurut Anas (2006:8-9) kesulitan siswa dalam berkomunikasi adalah hambatan-hambatan ditentukan oleh ketidakmampuannya untuk mengkomunikasikan secara jelas apa yang ingin disampaikan, menciptakan kesan yang diinginkan, atau mempengaruhi orang lain sesuai kehendak. Keefektifan komunikasi siswa dapat ditingkatkan dengan cara berlatih mengungkapkan maksud keinginan siswa, menerima umpan balik tentang bertingkah laku, dan memodifikasi tingkah laku.

 Jika siswa mengalami kesulitan komunikasi siswa di sekolah, maka hal ini dapat dikatakan bahwa komunikasinya tidak efektif. Dengan kata lain, siswa tidak mampu menyampaikan pikiran dan perasaannya dengan orang lain, atau disebut tidak asertif. Ketidakasertifan remaja ini dapat terjadi baik dengan orang tua, guru, konselor, dan teman-temannya. Siswa yang komunikasinya mengalami kesulitan, maka akan mengganggu optimalisasinya sebagai siswa siswa di sekolah, seperti contoh rendahnya keterlibatan siswa dalam kelas terutama dalam proses pembelajaran, sikap pasif siswa saat diberikan pertanyaan, sikap tertutup dan takut bersosialisasi, diam dan tidak mau berinteraksi. Hal tersebut akan menyebabkan siswa memiliki masalah, baik masalah akademik maupun pribadi-sosial.

1. **KERANGKA PIKIR**

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian [informasi](http://id.wikipedia.org/wiki/Informasi) (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain. Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu.Cara seperti ini disebut komunikasi nonverbal. [Manusia](http://id.wikipedia.org/wiki/Manusia%22%20%5Co%20%22Manusia) berkomunikasi untuk membagi [pengetahuan](http://id.wikipedia.org/wiki/Pengetahuan) dan [pengalaman](http://id.wikipedia.org/wiki/Pengalaman). Bentuk umum komunikasi manusia termasuk bahasa sinyal, bicara, [tulisan](http://id.wikipedia.org/wiki/Tulisan), gerakan, dan penyiaran.

Melalui komunikasi, sikap dan perasaan seseorang atau sekelompok [orang](http://id.wikipedia.org/wiki/Orang) dapat dipahami oleh pihak lain. Adapun ciri-ciri siswa yang memiliki kemampuan komunikasi yang efektif yaitu saling menghormati, yaitu menghargai dan menghormati pendapat seseorang, dapat berempati, yaitu merasakan apa yang dirasakan orang lain, kejelasan, yaitu pesan yang disampaikan jelas dan kemauan dengan senang hati menyampaikan pendapat dan menanggapi informasi yang diterima, kesetaraan, yaitu memiliki perasaan sederjat dan tidak memilih rekan bicara pada saat berkomunkasi, sikap mendukung, yaitu memberikan dorongan atau pengobaran semangat kepada orang lain dalam suasana hubungan komunikasi.

Bimbingan kelompok dengan Teknik *Team Games Tournaments* banyak memberikan manfaat bagi siswa karena dalam kegiatan tersebut siswa dapat berinteraksi dengan teman lainnya. Dalam kegiatan ini pula siswa diajarkan untuk mampu menyesuaikan diri dengan anggota lainnya, saling berbagi dan mengerti satu sama lain.

Melalui bimbingan yang diberikan secara kelompok siswa akan lebih mampu meningkatkan komunikasinya. Kelompok akan memberikan pengaruh yang besar terhadap perilaku komunikasi siswa karena dengan berkelompok siswa akan lebih bebas mengungkapkan dirinya dan menyesuaikan diri dengan kelompoknya, senada dengan yang dikemukakan oleh Bormann (1969: 142) bahwa ‘’kelompok yang sangat kohesif mempunyai suasana yang mempertinggi umpan balik dan karena itu mendorong komunikasi yang lebih efektif.’’ Anggota kelompok yang kohesif akan menanyakan informasi yang mereka perlukan karena mereka tidak takut untuk kelihatan bodoh dan kehilangan muka. Anggota yang merasa bahwa keputusan kelompok jelek akan mengajukan pertanyaan. Ia tidak dapat tinggal diam dan membarkan kelompok berbuat kesalahan.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *Team Games Tournaments* dianggap mampu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, karena dalam bimbingan kelompok dengan teknik *Team Games Tournaments* terdapat beberapa faktor yang dapat dijadikan sebagai wahana untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anggota kelompoknya, yaitu melalui interaksi dan dinamika kelompok, hubungan secara interpersonal dengan orang lain, adanya unsur motivasi, dukungan dan kebersamaan yang tercipta di dalam kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *Team Games Tournaments* tersebut.

Sehubungan dengan uraian di atas maka dapat digambarkan kerangka pikirsebagai berikut :

Kemampuan komunikasi siswa rendah

1. Rendahnya keterlibatan siswa dalam kelas terutama dalam proses pembelajaran
2. Sikap pasif siswa saat diberikan pertanyaan
3. Tidak adanya minat untuk mengerjakan soal dan pekerjaan rumah
4. Sikap tertutup dan rasa takut untuk bersosialisasi
5. Diam dan tidak mau berinteraksi

Metode *Team Games Tournaments*

1. Penyajian materi
2. Pembagian kelompok
3. *Game*
4. *Tournament*
5. Perhitungan skor
6. Pergeseran
7. Penghargaan kelompok

Kemampuan Komunikasi siswa terdiri dari :

1. Saling Menghormati (*Respect*)
2. Empati (*Empathy)*
3. Kejelasan (*Clarity*)
4. Kesetaraan (*Equality*)
5. Sikap Mendukung (*Supportiveness)*

Gambar 2.3: Kerangka pikir

1. **HIPOTESIS**

Merujuk pada latar belakang dan tinjauan pustaka di atas, maka hipotesis dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut : “Teknik *Team Games Tournaments*dalam Bimbingan Kelompok dapat Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa di Depan Kelas di Siswa SMA 1 Polombangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan model *Pre-experimental Design* yang akan mengkaji penerapan teknik *Team Games Tournament* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan komunikasi siswa di depan kelas.

Adapun prosedur pelaksanaan penelitian, mulai dari penentuan subjek kelompok, *pretest*, pemberian perlakuan berupa pelatihan *Team Games Tournament*, :

* + - 1. Identifikasi yaitu mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang menyebabkan terjadinya keterlambatan komunikasi siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket dan wawancara terhadap guru mata pelajaran dan guru pembimbing.
			2. Penentuan subjek eksperimen, yaitu siswa kelas X dengan jumlah siswa 64 orang
			3. Identifikasi tujuan, kegiatan pengidentifikasi tujuan meliputi,Perumusan tujuan-tujuan umum yang akan dicapai dalam penerapan permainan tim dalam bimbingan kelompok untuk mengurangi rintangan komunikasi.Perumusan tujuan berdasarkan permasalahan-permasalahan yang teridentifikasi dalam tahap identifikasi masalah.

46

* + - 1. Penyusunan perangkat perlakuan, pemberian layanan bimbingan kelompok yang menggunakan metode pembimbingan yang sesuai
			2. Penyusunan skenario pelaksanaan.
			3. Pelaksanaan pretest terhadap subjek eksperimen yaitu pemberian angket penelitian yang berisi daftar pertanyaan tentang komunikasi siswa di SMA Negeri 1 Pol-Sel Kabupaten Takalar
			4. Pemberian perlakuan pelatihan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap subjek eksperimen.
			5. Pelaksanaan *post test* terhadap subjek eksperimen
			6. Untuk kebutuhan analisis data dicari skor sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan perhitungan melalui uji wilcoxon.
1. **Variabel dan Desain Eksperimen**

Penerapan ini untuk mengkaji dua peubah, yaitu “penerapan teknik *Team Games Tournament* dalam bimbingan kelompok sebagai variabel bebas (X) atau yang mempengaruhi (independen), dan “ komunikasi siswa” sebagai variabel terikat (Y) atau yang dipengaruhi (dependen). Desain experimen yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digambarkan sebagai berikut :

O1 X O2

(Sugiyono, 2010: 111)

Keterangan :

O1 : Pengukuran pertama sebelum diberi perlakuan *(pretest)*

X : Treatmen atau perlakuan (teknik *Team Games Tournament* dalam bimbingan kelompok)

O2 : Pengukuran kedua setelah diberi perlakuan *(posttest)*

1. **Definisi Operasional Variabel**

Defenisi operasional merupakan batasan-batasan yang digunakan untuk menghindari perbedaan interpretasi terhadap variabel yang diteliti dan sekaligus menyamakan persepsi tentang variabel yang dikaji, maka dikemukakan definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut

1. *Team Games Tournament* (TGT) sebagai teknik bimbingan kelompok yang memberikan suasana yang nyaman dan menyenangkan, melalui permainan atau latihan games yang terdiri dari pertanyaan bernomor untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa setelah penyajian belajar dan tournament seperti pergeseran siswa yang berprestasi untuk menguji pemahaman siswa setelah belajar kelompok.
2. Komunikasi merupakan suatu kegiatan usaha manusia untuk menyampaikan apa yang menjadi pikiran dan perasaannya, harapan ataupun pengalamannya kepada orang lain.
3. **Populasi Dan Sampel**
	* + 1. **Populasi**

Menurut Hadi (2004:70) populasi ialah “seluruh penduduk atau individu yang paling sedikit mempunyai satu sifat yang sama”. Dalam suatu penelitian keberadaan populasi merupakan hal yang mutlak sebagai sumber data atau informasi penelitian guna menjawab permasalahan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 1 Polombangkeng Selatan kabupaten Takalar Tahun ajaran 2012 / 2013, maka populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2keadaan subjek penelitian**

|  |
| --- |
| KelasX indeks 1=20 orang |
| KelasX indeks 2=17 orang |
| KelasX indeks 3 =13orang |
| KelasX indeks 4= 14orang |
| Jumlah = 64orang |

* + - 1. **Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pertimbangan populasi cukup besar yang mempunyai 64 siswa maka ditetapkan untuk dilakukan penelitian pada sampel dari populasi. Karena semua anggota populasi dinilai Homogen, maka teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling*,dimana subjek penelitian dipilih secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

Adapun cara penarikan subjeknya yaitu dengan cara undian, menulis no urut siswa dalam kertas kecil, lalu di masukkan kedalam kotak dan dikocok, sehingga terpilih 20 orang siswa sebagai subjek penelitian.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data sangat dibutuhkan dalam penelitian, sebab dapat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Kualitas data ditentukan oleh kualitas alat pengumpulan data yang cukup valid. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

**1. Teknik Angket *(kuesioner)***

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijadwalkan. Angket diberikan kepada sampel untuk memperoleh gambaran tentang tingkatkomunikasi siswapada kelompok eksperimen sebelum (*pretest*) maupun sesudah (*posttest*) diberikan teknik *Team Games Tournament.*

Kuesioner yang diberikan kepada responden penelitian, dimana angket peneliti sifatnya tertutup, yang terdiri dari item *favorable* dan item *unfavorable* serta dilengkapi dengan lima pilihan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), cukup sesuai (CS), kurang sesuai (KS), dan tidak sesuai (TS). Untuk item *favorable* penilaian pilihan jawaban sangat sesuai (SS) = 5, sesuai (S) = 4, cukup sesuai (CS) = 3, kurang sesuai (KS) = 2, dan tidak sesuai (TS) = 1. Sedangkan untuk item *unfavorable* pilihan jawaban sangat sesuai (SS) = 1, sesuai (S) = 2, cukup sesuai (CS) = 3, kurang sesuai (KS) = 4, dan tidak sesuai (TS) = 5.

Sebelum angket digunakan untuk penelitian lapangan, angket terlebih dahulu di uji coba lapangan kemudian dilakukan uji validitasi dan reliabilitas angket penelitian.

**Tabel 3.3: Pembobotan Angket Penelitian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pilihan Jawaban** | ***Favorable*** | ***Unfavorable*** |
| **Sangat sesuai ( SS)** | **5** | **1** |
| **Sesuai (S)** | **4** | **2** |
| **Cukup sesuai (CS)** | **3** | **3** |
| **Kurang sesuai (KS)** | **2** | **4** |
| **Tidak sesuai (TS)** | **1** | **5** |

 Sumber : ( Abimanyu, 1983:25)

 Sebelum angket digunakan dalam penelitian lapangan, angket terlebih dahulu di uji coba lapangan terbatas dengan sampel percobaan sebanyak 20 0rang untuk mengetahui validitas dan reabilitasnya.

* 1. Uji validitas

Dari hasil uji validitas instrument dengan menggunakan data angket uji coba, dan uji validitas dengan menggunakan pengolahan komputer program SPSS 16,0 ditemukan dari 47 item pernyataan, yang tidak valid sebanyak 7 item disebabkan nilai r yang diperoleh lebih kecil atau kurang dari 0, 30 maka hasilnya tidak valid, dikemukakan oleh Sugiono dan Wibowo (sujianto, 2009) yaitu nomor 5 (0,228), nomor 15 (0,225), nomor 17 (0,263), nomor 32(-.366), nomor 39 (-.002), nomor 41 (-.223), nomor 44(0,263). Sehingga jumlah item validitas sebanyak 40 item pernyataan.

* 1. Uji realibilitas

Suatu alat ukur dikatakan memiliki realibilitas yang baik bilamana alat ukur tersebut dapat memberikan skor relatif sama pada seorang responden, jika responden tersebut mengisi angket pada waktu yang tidak bersamaan atau pada tempat yang berbeda, walaupun harus memperhatikan adanya aspek persamaan karakteristik. Dalam penentuan tingkat reliabilitas suatu instrument penelitian dapat diterima bila memiliki koefesien alpha lebih besar dari 0.60 sesuai yang dikemukakan oleh Nugroho & Suyuti (Sujianto 2009). Sehingga instrumen penelitian ini dikatakan reliabel karena memiliki koefisien alpha 0,929.

**2.Teknik Observasi**

Teknik observasi dibuat oleh peneliti yang digunakan untuk mencatat reaksi-reaksi dan partisipasi siswa selama mengikuti pelatihan *Team Games Tournaments* melalui pengamatan secara langsung terhadap subjek penelitian. Adapun aspek-aspek yang diobservasi adalah partisipasi, toleransi, perhatian dan inisiatif. Cara penggunaannya dengan cara memberi chek (√) pada setiap aspek yang muncul. Adapun kriterianya ditentukan sendiri oleh peneliti berdasarkan presentase kemunculan setiap aspek pada setiap kali pertemuan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Analisis individual :Nm x 100%

 N

Analisis kelompok :Nm x 100%

 P (Abimanyu, S. 1983:26)

Dimana:

Nm : Jumlah item yang tercek dari satu siswa

N : Jumlah item dari seluruh aspek yang diobservasi

Nm : Jumlah cek pada item aspek tertentu yang tercek dari seluruh siswa

P : Jumlah siswa

Kriteria untuk pertemuan hasil observasi dibuat berdasarkan hasil analisis presentase individu dan kelompok yaitu nilai tertinggi 100% dan terendah 0% sehingga diperoleh kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.4. Kriteria Penentuan Hasil Observasi**

|  |  |
| --- | --- |
| **Presentase** | **Kategori** |
|  80%-100% | Sangat tinggi |
|  60%-79% | Tinggi |
|  40%-59% | Sedang |
|  20%-39% | Rendah |
|  0%-19% | Sangat rendah |

 Sumber: Abimanyu, S.1983:26

1. **Instrumen penelitian**

Ada dua jenis instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bahan perlakuan dan instrumen pengumpul data. Dalam penelitian ini ada dua jenis instrumen yang digunakan,yaitu sebagai berikut:

* + - 1. Bahan perlakuan

Bahan perlakuan skenario Penerapan Teknik *Team Games Tournament* yang terdiri dari : pedoman kegiatan penelitian, petunjuk kegiatan siswa, materi perlakuan, prosedur pelaksanaan serta media yang digunakan dan alokasi waktu untuk setiap kegiatan

* + - 1. Instrumen pengumpul data

Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, angket yang terlebih dahulu divalidasi ahli dan selanjutnya diuji lapangan terbatas untuk mengetahui validasi dan reabilitasnya

1. **Teknik analisis data**

Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data hasil angket penelitian berkaitan dengan komunikasi siswa, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriftif dan metode non parametrik dengan menggunakan analisis *wilcoxon signed ranks test* (z)

* + - 1. **Analisis Statistik Deskriptif**

 Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan komunikasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Untuk kepentingan tersebut, maka dilakukan perhitungan rata-rata tentang kemampuan komunikasi siswa berdasarkan hasil instrumen penelitian, dengan rumus:

*Me*  =  (Sugiyono, 2010)

 Me : Mean (rata-rata)

  : Jumlah

X : Nilai X ke i sampai ke n

N : Banyaknya subjek

 Guna memperoleh gambaran tentang kemampuan komunikasi siswa di depan kelasdi SMAN 1 Polombangkeng Selatan Kabupaten Takalar, Maka dibuatkan tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan rumus persentase sebagai berikut:

P = 

 (Tiro, 2004:242)

Keterangan :

P : Persentase

f : Frekuensi yang dicari persentasenya

N : Jumlah subjek (sampel)

Gambaran kelas tentang tingkat kemampuan komunikasi siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan, dilakukan dengan menggunakan nilai tertinggi 155 kemudian dikurang dengan nilai terendah yaitu 31, selanjutnya dibagi ke dalam 5 kelas interval sehingga diperoleh interval kelas 24,8 dibulatkan menjadi 25.

Adapun kategori tingkat kemampuan komunikasi siswa di depan kelas yaitu:

Tabel 3.4 Kategorisasi Tingkat kemampuan komunikasi siswa

|  |  |
| --- | --- |
| **Interval** | **Kategori** |
| 131-155 | Sangat Tinggi |
| 106-130 | Tinggi |
| 81-105 | Sedang |
| 56-80 | Rendah |
| 31-55 | Sangat Rendah |

2. Uji Hipotesis

 Untuk keperluan pengujian hipotesis penelitian mengenai perbedaan tingkat komunikasi siswa sebelum dan sesudah pemberian bimbingan kelompok dengan teknik TGT maka digunakan analisis *Uji Wilcoxon Signed Ranks Test* dengan statistiik Z (non-parametrik). Dalam pengujian taraf kesalahan ditetapkan sebesar 0,05%. Selanjutnya sesuai dengan pernyataan hipotesis penelitian tipe uji hipotesis statistik yang digunakan adalah uji satu sisi

 Tehnik analisis data untuk pengujian hipotesis penelitian digunakan *Uji Wilcoxon Signed Ranks Test* untuk kasus dua sampel dependen (saling berhubungan). Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan tingkat komunikasi siswa sebelum dan sesudah pemberian bimbingan kelompok dengan teknik TGT

Uji statistik :

 Z = $\frac{T-μT}{σT}$

Dengan : T = Jumlah ranking dari tanda yang paling sedikit

 T = $\frac{n (n+1)}{4}$

 T= $\sqrt{\frac{n\left(n+1\right)(2n+1)}{24}}$\

 (Sugiyono, 2007)

Keterangan:

T = Jumlah jenjang yang kecil

n = Jumlah sampel

µ = Rata-rata yang dihipotesiskan
$σ$ = *Sigma*

Z = Uji *wilcoxon*

Tingkat signifikansi yang digunakan 0,05 dengan kriteria adalah tolak Ho jika nilai *Asymp. Sig*< α dan diterima H0 jika nilai *Asymp.Sig*>α.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

* + - 1. **Hasil penelitian**

Berdasarkan hasil penelitianyang dilakukan terhadap 20 orang mengenai tingkat komunikasi siswa di SMA Negeri 1 Polombangkeng Selatan Kabupaten Takalar sebelum dan sesudah diberi perlakuan, maka berikut ini akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa sebelum *(pretest)* dan sesudah *(posttest)* diberikanTeknik *Team Games tournaments*.

1. **Gambaran PelaksanaanTeknik *TeamGames Tournaments***

Pelaksanaan pemberian TGT yang diberikan kepada kelompok eksperimen mulai dari *pretest* sampai pada *post test* berlangsung selama 6 kali pertemuan (lihat daftar lampiran) dari tanggal 25-26 februari dan 4-8 maret 2013. Adapun rincian kegiatan sebagai berikut:

##### Persiapan (planning)

##### Pada tahap ini fasilitator memfasilitasi pelaksanaan penerapan *Team Games Tournament*, kegiatan yang dilakukan konselor adalah :

##### 1). Menyiapkan media penunjang seperti bahan informasi :

58

##### a). Angket uji lapangan (media sesi 1)

##### b). Angket pretest (media sesi 2)

##### c). Materi tentang menjelasakan *team games tournament* (media sesi 3)

##### d). Materi tentang cara berkomunikasi yang baik (media sesi 4)

##### e). Angket *post test* (media sesi 5)

##### 2. menata setting pertemuan

##### a). Tempat : TGT dilaksanakan diruang kelaa yang menunjang kegiatan ini

##### b). Perlengkapan : alat tulis menulis seperti kertas, buku dan pulpen.

b. Pelaksanaan Kegiatan

` adapun pelaksanaan kegiatan dibagi atas tiga tahap yaitu:

1). Tahap permulaan

 Konselor mengawali kegiatan ini dengan membangun rapport. Kegiatan membangun rapport disini dialkukan dengan cara konselor memperkenalkan peneliti kepada siswa dan maksud kegiatan ini dilakukan. Hal ini bertujuan agar siswa tidak binggung dengan kehadiran peneliti. Kemudian peneliti menjelaskan kepada siswa aturan-aturan yang perlu diketahui dalam penereapan *Team Games Tournament*(TGT). Mulai dari defenisi analisis*Team Games Tournament*(TGT), Tujuan analisis TGT, serta tahap-tahap analisis TGT, Selanjutnya peneliti memberikan angket.

2). Tahap pelaksanaan

a). Penyajian Materi Yaitu peneliti memberikan informasi /bacaan kepada siswa mengenai bagaimana cara berkomunikasi yang baik, tips tentang percaya diri, penyebab dan cara mengatasinya serta tips-tips orang sukses. Setelah itu peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali materi tersebut agar mampu untuk memotivasi diri dan bekerja kelompok yang baik dan tidak menimbulkan konflik dengan teman, lalu mereka tulis diselembar kertas dan ditanggapi oleh teman-teman mereka.

b). Kegiatan kelompok yaitu peneliti membagi siswa dalam bentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa, fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game

c). Tahap *game*, peneliti memberikan game kepada siswa terdiri dari pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Game terdiri dari pertanyaan sederhana bernomor, seperti peneliti membuat sebuah pertanyaan dikertas selembar yang bernomor, siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan itu. Jika jawabannya benar maka akan mendapatkan skor.

d). Pada tahap berikutnya tahap *tournament*, peneliti membagi siswa kedalam mej-meja akademik. Setiap meja akademik terdiri dari 5 orang siswa yang memiliki kemampuan akademik yang relatif tetapi mewakili kelompok-kelompok yang berbeda. Setiap meja akademik memiliki tingkatan masing-masing dan diurutkan oleh peneliti mulai dari meja akademik yang terdiri dari siswa pandai sampai pada meja akademik yang terdiri dari siswa-siswa yang berkemampuan akademik kurang, hal ini dilakukan agar setiap akhir turnament akan ada siswa yang pindah meja akademiknya ke meja yang lebih tinggi atau ke meja yang lebih rendah. Pada awal periode permainan, peneliti mengumumkan penempatan meja *turnament* dan meminta siswa untuk memindahkan meja-meja menyusun meja sebagai meja turnamen.Peneliti mengacak nomor-nomor yang telah dibuat oleh peneliti supaya para siswa tidak bisa tahu mana meja “atas” dan “bawah”.Lalu peneliti meminta salah satu siswa untuk membagikan satu lembar permainan, satu kotak kartu nomor, dan satu lembar skor permainan pada tiap meja. Lalu dimulailah permainan, dan setiap meja turnamen mewakili untuk mengkocok kartu dan mengambil kartu yang teratas lalu siswa membacakan dengan keras soal sesuai dengan nomor soal tersebut dan meja turnamen yang lain menantang jawaban si pembaca

e). Setelah *turnamen*, Peneliti menghitung skor siswa berdasarkan skor yang diperoleh masing-masing anggota kelompok di meja turnamennya masing-masing.

f). Peneliti menggeser meja turnamen sesuai dengan hasil skor diperoleh oleh setiap siswa.

3) Tahap Pengakhiran

a). Selama memimpin kegiatan TGT, peneliti mencatat segala kejadian yang terjadi selama kegiatan berlangsung lewat observasi dibantu oleh konselor sekolah.

b). Peneliti mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk mendapatkan rangkuman pendapat mereka tentang kebermanfaatan dalam meningkatkan komunikasi siswa dengan menggunakan teknik TGT

##### c). Peneliti mengucapkan banyak terimah kasih kepada partisipasi siswa selama ini.

1. Gambaran tingkat komunikasi siswa

Pelaksanaan TGT dilakukan untuk melihat bagaimana gambaran tingkat komuniukasi siswa SMAN 1 Polombangkeng Selatan sebelum diberikan *Team Games Tournament* tingkat komunikasi siswa SMAN 1 Polombangkeng Selatan rendah, karena kurangnya kerjasama atau kerja kelompok antara teman yang satu dengan yang lain atau komunikasi mereka kurang. Namun setelah peneliti memberikan teknik *Team Games Tournament*  akhirnya komunikasi siswa bisa meningkat dan mereka akhirnya mampu bekerjasama yang baik dengan temannya. Dari hasil selama penerapan TGT berlangsung yang dilaksanakan dalam enam tahap diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.5: Data komunikasi siswa di SMA 1 Pol Sel sebelum (*pretest*) dan setelah *(post test*) pemberian teknik *Team Games Tournament* (TGT).**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Kategori | *Pretest* | *Post test* |
| Frekuensi | Presentase | Frekuensi | Presentase |
| 131 – 155 | Sangat tinggi | 0 | 0 | 8 | 40 % |
| 106 – 130 | Tinggi  | 0 | 0 | 10 | 50 % |
| 81 – 105 | Sedang  | 3 | 15% | 2 | 10 % |
| 56 – 80 | Rendah  | 15 | 75% | 0 | 0 |
| 31 – 55 | Sangat rendah | 2 | 10% | 0 | 0 |
| Jumlah  | 20 |  | 20 | 100 |

Sumber : Hasil analisis angket item penelitian (2013).

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebelum diberikan *Team Games Tournament* (TGT) tingkat komunikasi siswa berada dalam kategori sangat rendah yaitu sebanayak 2 responden (10%), kategori rendah sebanyak 15 responden (75%), kemudian yang berada dalam kategori sedang sebanyak 3 responden (15%), sedangkan tidak ada responden yang berada dalam kategori tinggi dan sangat tinggi. Namun setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan *Team Games Tournament* komunikasi siswa mengalami peningkatan. Dimana pada kategori sedang terdapat 2 responden (10%) sedangkan pada kategori tinggi terdapat 10 responden (50%) dan sangat tinggi terdapat 8 responden(40%).

**Tabel 4.6: Kecenderungan Umum Penelitian Berdasarkan Pedoman Interpretasi Kemampuan komunikasi siswa**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Jenis Data** | **Mean** | **Interval** | **Klasifikasi** |
| *Pre-Test* | 70,5 | 56-80 | Rendah |
| *Post-Test* | 116,25 | 106-130 | Tinggi |

Sumber: Hasil *Pretest* dan *Posttest*

 Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi siswa sebelum diberikan teknik *Team games tournament* berada pada kategori rendah yaitu nilai rata-rata 70,5 berada pada interval 56-80, dan setelah diberikan teknik *Team Games Tournament* kemampuan komunikasi siswa meningkat dari rendah ke tinggi dengan nilai rata-rata 116,25 berada pada interval 106-130.

1. Pengaruh Pelaksanaan TGT Terhadap Komunikasi siswa.

Penerapan TGT sangat berpengaruh dalammeningkatkan kemampuan komunikasi siswa , dari hasil pertemuan pertama menunjukkan 13 orang siswa memiliki tingkat *,* 14 siswa pada *great team*, 3 siswa pada tingkat *super team,* dan pada pertemuan kedua, ada 8 siswa yang memiliki *good team*, 6 siswa *grent team,* 6 siswa tingkat *super team*, pertemuan ketiga ada 2 siswa yang memiliki tingkat *good team*, 8 siswa pada *grent team*, 10 siswa pada tingkat *super team*, dan pertemuan yang terakhir yaitu 4 siswa yang memiliki *good team*, 0 siswa pada *great team*, 16 siswa pada tingkat *super team*.

Hal tersebut diperkuat dengan nilai–nilai rata–rata skor kuis dan *tournament* pada TGT, sehingga dapat meningkatkan komunikasi siswa diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.7: Data prestasi siswa pelaksanaan *Team Games Tournament* SMAN 1 Pol–sel Kabupaten Takalar.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Presentase | Predikat | Pertemuan |
| I | II | III | IV |
| 30%– 39% | *Good team* | 13 | 8 | 2 | 0 |
| 40% –44 % | *Great team* | 14 | 6 | 8 | 4 |
| >45 % | *Super team* | 3 | 6 | 10 | 16 |
| Jumlah | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |

Sumber : Hasil kuis dan penghargaan kelompok (2013)

* + - * 1. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana gambaran siswa mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *Team Game Tournaments*. Aspek perilaku yang diobservasi adalah berpartisipasi aktif ,toleransi, perhatian dan inisiatif. Dari hasil observasi yang dilakukan pada 20 peserta pada saat eksperimen, dibagi dalam 5 kategori yaitu: kategori sangat tinggi 80% - 100%, kategori tinggi 60% - 79%, kategori sedang 40% - 59%, kategori rendah 20% - 39%, dan kategori sangat rendah 0% - 19%.

 Dari hasil observasi selama penerapan TGT berlangsung yang dilaksanakan dalam enam tahap diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.8:Data hasil presentase observasi pelaksanaan *Team Game Tournaments* di SMA Negeri 1 Pol-Sel kabupaten Takalar.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Presentase | Kriteria | Pertemuan |
| I | II | III | IV |
| 80% - 100% | Sangat tinggi | 0 | 1 | 3 | 17 |
| 60% - 80% | Tinggi  | 0 | 1 | 13 | 3 |
| 40% - 59% | Sedang  | 6 | 13 | 2 | 0 |
| 20% - 39% | Rendah  | 11 | 5 | 2 | 0 |
| 0% - 19% | Sangat rendah  | 3 | 0 | 0 | 0 |
| Jumlah  | 20 | 20 | 20 | 20 |

Sumber : Hasil observasi penelitian (2013)

 Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil presentase observasi selama pelaksanaan TGT dilakukan dalam empat kali pertemuan pada 20 peserta pada saat eksperimen di SMAN 1 Pol sel kabupaten Takalar. Yaitu pada pertemuan petama berada pada kategori reendah yaitu sebanyak 11 responden, dan pada pertemuan kedua berada pada kategori sedang yaitu 13 responden , pertemuan ketiga berada pada kategori tinggi sebanyak 13 responden, dan sedangkan pertemuan keempat berada pada kategori sngat tinggi yaitu 17 responden. Observasi ini dilakukan untuk melihat bagaimana gambaran siswa mengikuti kegiatan *Team Game Tournaments*. aspek perilaku yang diobservasi adalah kerelaan siswa memperkenalkan dirinya, keaktifan siswa, berani bertanya pada saat mengikuti kegiatan, mendengarkan dengan saksama yang dijelaskan konselor, mau menerima pendapat orang lain, mengeluarkan pendapat, mengeluarkan idenya, bertanya jika tidak mengerti dan aktif dalam berdiskusi.

* + - * 1. **Pengujian Hipotesis**

Untuk mengetahui signifikasi perbedaan tingkat kemampuan komunikasi siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik *Team Games Tournament* digunakan uji *statistic non parametic Wilcoxon Signed Rank Test* (Z) ini merupakan uji beda parameter rata-rata. Untuk pengujian hipótesis, terlebih dahulu hipótesis kerja (H1) yang berbunyi “Penerapan teknik *Team Games Tournament* dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa” diubah menjadi hipótesis awal (H0) sehingga menjadi “Penerapan teknik *Team Games Tournament* dalam bimbingan kelompok tidak dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa”. Berdasarkan uji *statistic* tersebut dilihat dari perbedaan skor tingkat kemampuan komunikasi siswa melalui teknik *Team Games Tournament* dalam bimbingan kelompok yakni saat *pretest* secara umum dalam kategori rendah 75persen dan kategori sedang 15 persen, namun saat *posttest* kategori sedang 10 persen, kategori tinggi 50 persen. Sehingga diperoleh perhitungan Z di mana nilai statistik uji Z yang kecil yaitu **-3.921** dan nilai ***sig.2-tailed* adalah 0,000 < 0,05.** Karena itu hasil uji tersebut secara statistik memberikan pembuktian bahwa H0 ditolak, karena itu H1  diterima sehingga dapat dikatakan bahwa teknik *Team Games Tournament*dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa di depan kelas di SMAN 1 Polombangkeng Selatan Kabupaten Takalar.

**Tabel 4.4 Hasil Pengujian Hipotesis**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Jenis Data** | **Mean****Gain** | **Z** | **Asymp Sig** | **ket** |
|  | *Pretest*  | 70,5 | -1.797 |  0,000 Ho ditolak |
|  | *Post test*  | 116,5 | -3.921 | 0,072 |  H1diterima |

Sumber: Hasil *pretest* dan *posttest*

* + - 1. **Pembahasan**

 Komunikasi merupakan faktor yang sangat berperan penting dalam menetukan jenis hubungan apa yang akan dijalin oleh seseorang dengan orang lain dan apa yang akan terjadi padanya. Komunikasi merupakan jembatan dalam kehidupan untuk mencapai tujuan hidup manusia. Di kehidupan sehari-hari kita lebih banyak menghabiskan waktu untuk berkomunikasi dan dapat dipastikan bahwa kita berkomunikasi hampir disetiap aspek kehidupan.

Komunikasi efektif menurut Tubbs dan Moss (2001), secara sederhana komunikasi dikatakan efektif bila seseorang berhasil menyapaikan apa yang dimaksudkannya. Sebenarnya ini hanya salah satu ukuran bagi komunikasi yang efektif. Secara umum komunikasi dinilai efektif bila rangsangan yang disampaikan dan apa yang dimaksud oleh pengirim atau sumber, berkaitan erat dengan rangsangan yang ditangkap dan pahami oleh penerimadengan rangsangan yang ditangkap dan pahami oleh penerima. Maka dapat diterapkan dengan TGT dlam bimbingan kelompok dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Identifikasi masalah peningkatan komunikasi siswa SMA Negeri 1 Polombangkeng Selatan
2. Peneteapan masalah dan pemberian bahan informasi dengan menggunakan TGT
3. Pelaksanaan dengan menggunakan teknik TGT
4. Siswa mengikuti pelaksanaan *Team Games Tournament* dengan sungguh sungguh
5. Diskusi kelompok

 Gambaran hasil presentase observasi selama pelaksanaan TGT dilakukan dalam empat kali pertemuan pada 20 peserta pada saat eksperimen di SMAN 1 Polombangkeng Selatan kab. Takalar. Yaitu pada pertemuan petama berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 11 responden, dan pada pertemuan kedua berada pada kategori sedang yaitu 13 responden , pertemuan ketiga berada pada kategori tinggi sebanyak 13 responden, dan sedangkan pertemuan keempat berada pada kategori sngat tinggi yaitu 17 responden.

 Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 20 subjek eksperimen pada saat *pretest*, secara umummenunjukkan kemampuan komunikasi siswa pada kategori sangat rendah yaitu sebanayak 2 responden (10%), kategori rendah sebanyak 15 responden (75%), kemudian yang berada dalam kategori sedang sebanyak 3 responden (15%), hal ini ditandai dengan rendahnya keterlibatan siswa di dalam kelas, sikap pasif saat diberikan pertanyaan, tidak adanya minat untuk mengerjakan soal di rumah, sikap tertutup dan rasa takut untuk bersosialisasi. Setelah diterapkan teknik TGT dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa yaitu pada kategori sangat tinggi 40 % dan tinggi 50 %.Selanjutnyasesuaidengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 116,25 .Dimana nilai rata-rata tersebut berada pada interval 106-130yang berarti tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan komunikasi siswa mengalami peningkatan dari rendah menjadi tinggi.

Melalui uji *Wilocoxon Signed Rank test* diperoleh nilai Z hitung yang kecil –3,921 dan nilai sign 2–tailed adalah 0,000<0,05. Karena hasil uji tersebut secara statistik dapat dikatakan bahwa ada pengaruh *Team Games Tournament* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas SMAN 1 Polombangkeng Selatan Kab. Takalar.

 Berdasarkan hasil penelitian tampak bahwa pelaksanaan *Team Games Tournament* (TGT) merupakan yang dapat membantu siswa bekerjasama dalam kelompok belajar. Dimana melalui pemberian teknik ini siswa diharapkan mampu bekerjasama dengan individu yang satu dengan yang lain.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan teknik *Team Games Tournament* (TGT) dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa di SMAN 1 Polombangkeng Selatan Kabupaten Takalar maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat komunikasi siswa di SMAN 1 Polombangkeng Selatan sebelum diberikan teknik *Team Games Tournament* pada siswa kelas X berada pada kategori rendah, dan setelah diberikan teknik *Team Games Tournament* komunikasi siswa mengalami peningkatan yaitu berada pada kategori tinggi.
2. Gambaran pelaksanaan *Team Games Tournament* berdasarkan hasil observasi di kelas X SMAN 1 Polombangkeng Selatan pada pertemuan pertama berada pada kategori sangat rendah, dan pada pertemuan kedua berada pada kategori sedang, pertemuan ketiga berada pada kategori tinggi, dan pertemuan keempat berada pada kategori sangat tinggi. Tingkat observasi siswa SMAN 1 Polombangkeng Selatan meningkat.
3. Penerapan teknik *Team Games Tournament* dapat meningkatkan komunikasi siswa di depan kelas, artinya ada pengaruh *Team Games Tournament* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa di kelas X SMAN 1 Polombangkeng Selatan.
4. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka saran kepada :

1. Guru pembimbing, hendaknya menjadikan *Team Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif pemberian bantuan dalam membantu siswa meningkatkan komunikasinya.
2. Bagi siswa, untuk senantiasa lebih mengerti agar dapat memahami pentingnya bekerjasama dan menanamkan rasa percaya diri dalam dirinya agar nantinya mampu bersosialisai dalam belajar.
3. Bagi mahasiswa dan peneliti di jurusan psikologi pendidikan dan bimbingan agar dapat mengembangkan metode ini pada permasalahan yang berbeda

**DAFTAR PUSTAKA**

Abimanyu, Soli. 1987. *Pengantar Bimbingan Konseling dan Psikologi Penddidikan*. Ujung Pandang: IKIP

Ahmadi, Abu & Supriyono Widodo. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Asma, Nur 2006.*Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Borman. 1969. *Komunikasi Persuasif dan Kohesi Kelompok*. Jakarta: Rineka Cipta

Chaplin, J. P. 2002. *Kamus Lengkap Psikologi*. Penerjemah Kartini Kartono. Jakarta: Raja Prasindo Persada.

Cangara. 1999. *Komunikasi Massa*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Djamarah, Bahri dan Saoful.2002.*Psikologi Belajar*. Jakarta: ANDI

Hadi. 2004. *Statistik, Jilid 1.* Yogyakarta: Andi Offest

Haling,Abdul. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: FIP UNM.

Hartono. 2004. *Statistk untk penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Isjoni. 2009. *Cooperative learning (Efektivitas pembelajaran kelompok)*.Bandung: Alfabeta.

Mulyana,D. 2004. *Komunikasi Efektif. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya*

Ni Putu Era Suprati Asih. 2011. Penerapan *Team Games Tournament* sebagai Teknik Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Motif Belajar Siswa di SMP Negeri 7 Budong-budong. *Skripsi*. FIP UNM

Prayitno dan Erman Amti. 2004. *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*. Jakarta: PT.Asdi Mahadtya

Rahadi, 2002. *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Romlah,Tatiek. 1989*. Teori dan praktek Bimbingan Kelompok*. Jakarta: Andi Offest

73

Slavin, Robert E. 2010.*Psikologi pendidikan: teori dan praktik, cetakan VI*. Terjemahan Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.

Sugiono, 2007.*Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif,kualitatif,dan R & D*. Alfabeta: Bandung

Sujianto, A. E. 2009.*Aplikas statistic dan SPSS 16,0*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.

Sukardi, Dewa Ketut. 1987. *Bimbingan Karir di sekolah-sekolah*. Jakarta: Ghalia Indonesia

Surya. 2002. *Komunikasi Efektif*. Jakarta: Rineka Cipta

Syariati, 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Bandung : Remaja Rosdakarya

Tiro. M. A. 2004. *Dasar-Dasar Statistik*. Ujung Pandang: UNM

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka

Tubbs dan Moss. 2001. *Komunikasi Efektif*. Jakarta: PT. Raja Grapindo Persada

Upe, B.R.1998.*Teknik Komunikasi.Ujung Pandang:* FIP UNM

Undang-undang republic Indonesia No.20 Tahun 2003 Sistem pendidikan.SYogyakarta: Media Abadi.

Widjaja.2000. *Ilmu komunikasi pengantar studi*. Jakarta: PT Reneka cipta