



JURNAL

**PENERAPAN PERMAINAN *SONGKOK-SONGKOK JANGANG* DALAM
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA DI
SD INPRES 242 KANANG-KANANG**

**SERINA
1644041015**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2021**

**PENERAPAN PERMAINAN *SONGKOK-SONGKOK JANGANG* DALAM
BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA DI
SD INPRES 242 KANANG-KANANG**

Penulis : Serina
Pembimbing I : Dr. Abdullah Pandang, M.Pd.
Pembimbing II : Dr. Abdul Saman, S.Pd., M.Si., Kons.
Email penulis : serinars45@gmail.com

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*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres 242 Kanang-Kanang dari kelas 1 sampai 6 tahun ajaran 2019\2020. Sample penelitian berjumlah 24 siswa yang dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu skala keterampilan komunikasi dan observasi. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. 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.

Kata Kunci : Keterampilan Komunikasi, Bimbingan Kelompok, Permainan *Songkok-Songkok Jangang*, Permainan Tradisional.

I. PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan bagian penting yang dibutuhkan dan tidak bisa lepas dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan, tidak bisa hidup sendiri dan menjalin hubungan dengan dengan orang lain. Menurut Daif-Allah & Khan (Aulia, dkk, 2018) diantara empat keterampilan yaitu membaca, mendengar, berbicara dan menulis, keterampilan komunikasi berbicara (lisan) dianggap paling penting. Berbicara menjadi aspek yang sangat penting karena dalam komunikasi lisan kita perlu mengungkapkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan informasi.

Berbagai upaya dilakukan untuk menjalin komunikasi yang baik agar dapat diterima di lingkungan sekitar begitupun di sekolah. 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 Siswa 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 yang dilakukan Ningsih dkk (2017) menunjukkan sebanyak 87,26% siswa enggan bertanya, 58,48% enggan menjawab dan 58,48% enggan menanggapi penjelasan guru.

Menurut hasil wawancara yang diperoleh dari guru wali kelas dan guru bidang studi hal yang sama terjadi pada siswa di SD Inpres 242 Kanang-Kanang, diperoleh informasi bahwa siswa enggan bertanya, ragu-ragu menjawab, terbata-bata saat berbicara, tata bahasa kurang baik dan kurang menghargai saat ada yang berbicara. Sehingga sangat disayangkan tidak semua Siswa memiliki keterampilan komunikasi yang baik.

Farris (Kariani, 2016) berpendapat pentingnya keterampilan berbicara untuk anak sekolah dasar ialah agar Siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis dan menyimak, dengan kemampuan berpikir meraka akan terlatih untuk mengorganisasikan, mengonsepan, mengklarifikasikan dan

menyederhankan pikiran, perasaan serta ide kepada orang lain secara lisan. Pada fase ini anak perlu belajar dalam situasi yang menyenangkan, tidak menegangkan dan tidak terlalu sulit yaitu dengan bermain. Ada berbagai macam permainan anak salah satunya permainan tradisional.

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. Dalam penelitian ini dikatakan bahwa permainan dapat dimanfaatkan sebagai media meningkatkan keterampilan sosial karena lazimnya dimainkan lebih dari satu orang atau secara beregu sehingga memungkinkan terjadinya interaksi, selain itu permainan juga

memiliki aturan permainan khas yang disepakati bersama dan juga ada sanksi sosial sehingga masing-masing peserta bertanggungjawab atas aturan yang telah disepakati. Jadi disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat mempengaruhi keterampilan sosial salah satunya komunikasi.

Permainan tradisional sangat beragam sehingga setiap daerah mempunyai permainan tradisional yang berbeda dengan daerah lain. Permainan *Songkok-Songkok Jangang* dari Bugis-Makassar yang berarti kurungan ayam, permainan ini dilakukan secara tatap muka atau bertemu secara langsung. Karena dilakukan berkelompok maka terjadi interaksi sehingga siswa dapat belajar berkomunikasi dengan teman sebaya, menjawab dan memberikan pertanyaan juga berdiskusi. Adapun nilai luhur atau nilai moral dari permainan ini ialah saling menghargai dan berbahasa yang sopan. Permainan ini dilakukan dengan pergantian peran beberapa siswa oleh karena itu di setting dalam bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok menurut Prayitno

(Sulistyowati, 2015) ialah proses pemberian informasi dan bantuan kepada sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok guna mencapai tujuan tertentu. Artinya dalam bimbingan kelompok muncul interaksi antara anggota kelompok sehingga siswa bisa leluasa menyampaikan pendapatnya secara tepat dan jelas serta memungkinkan semua siswa mendapat kesempatan untuk berbicara sekaligus melatih kemampuannya mendengar.

Permainan *Songkok-Songkok Jangang* ini dapat meningkatkan keterampilan komunikasi karena mengharuskan Siswa untuk berdiskusi dengan anggota kelompoknya, mencari informasi dengan bertanya, menyampaikan pendapat, serta berlatih berbicara sebagai strategi untuk memenangkan permainan. Selain itu permainan dilakukan secara berkelompok sehingga memungkinkan adanya interaksi dan *feedback* langsung kemudian terjadi latihan, belajar dari mengamati orang lain, saling belajar dan berbagi dari pengalaman tersebut siswa belajar mengeleminasi respon-

respon yang gagal dan mempelajari berbagai respon juga situasi dari orang lain dan praktek langsung yang dilakukan secara berulang hingga menjadi kebiasaan (semakin sering dilatih semakin dikuasai). Sehingga peneliti beranggapan bahwa permainan *Songkok-Songkok Jangang* dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan keterampilan komunikasi.

II. KAJIAN TEORI

1. Keterampilan Komunikasi

Menurut Wijaya (2013), komunikasi ialah suatu aktivitas dasar manusia sebagai penghubung satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari dimanapun manusia berada. 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. Jadi komunikasi yaitu kontak yang terjadi antara beberapa orang untuk memenuhi rasa ingin tahunya sehingga terbentuk makna dan terhubung dengan orang lain di lingkungannya,

Komunikasi merupakan penghubung antara manusia satu dengan yang lain. Suranto (Kamaruzzaman, 2016) menyatakan agar komunikasi interpersonal dapat berjalan dengan baik ada beberapa keterampilan yang perlu dikuasai yaitu:

- a. Keterampilan berbicara.
- b. Keterampilan bertanya.
- c. Keterampilan membuka pintu komunikasi.
- d. Keterampilan menjaga sopan santun.
- e. Keterampilan meminta maaf pada saat merasa bersalah.
- f. Cepat tanggap dan bertanggung jawab.
- g. Perhatian dan kepedulian.
- h. Memiliki empati.
- i. Keterampilan mendengarkan.

Ada 4 unsur yang tidak terlepas dari komunikasi verbal yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Menurut Daif-allah & Khan (Aulia, dkk, 2018) diantara empat keterampilan yaitu membaca, mendengar, berbicara dan menulis. Keterampilan komunikasi berbicara (lisan) dinggap paling penting. Berbicara menjadi aspek yang sangat penting karena dalam komunikasi

lisan kita perlu mengungkapkan pikiran dan perasaan dan melalui berbicara agar informasi dapat disampaikan.

Adapun aspek-aspek dalam komunikasi lisan menurut Aulia, dkk (2018) yaitu sebagai berikut:

1. Mampu menyampaikan pemahaman secara lisan
2. Menggunakan tata bahasa yang baik
3. Mampu menghargai lawan bicara
4. Mampu menyampaikan pertanyaan yang relevan
5. Mampu memberikan pendapat
6. Mampu memberikan pemahaman yang jelas dan mudah dimengerti

Berikut hal-hal yang mempengaruhi komunikasi, baik itu pendukung dan penghambat pada proses komunikasi. Faktor pendukung dalam komunikasi sebagai berikut:

- a. Kesesuaian pesan yang disampaikan dan diterima sehingga mengurangi terjadinya distorsi atau pengalihan makna dari yang menyampaikan ke penerima selanjutnya
- b. Terjadinya *feedback* langsung, sehingga proses komunikasi lebih

- mudah karena mendapatkan respon cepat dan terjadi dialog
- c. Evaluasi pesan, sehingga memungkinkan pengirim dan penerima pesan memiliki kesamaan pemahaman dalam mengartikan pesan karena bersama-sama mengevaluasi hasil percakapan.
 - d. Media pengantar, yaitu bagian pendukung dari proses komunikasi yang sedang berlangsung

2. Perkembangan Masa Anak – Anak

Menurut Sumanto (2014), masa akhir kanak-kanak ialah usia sekolah dasar terbagi menjadi dua yaitu, masa kelas-kelas rendah dan masa kelas tinggi. Salah satu ciri-ciri pada masa kelas-kelas rendah (6/7-9/10 tahun) ada kolerasi positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi serta sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan tradisional. Pada periode ini anak mulai berinteraksi dengan dunia sosial yang lebih luas daripada keluarga. Menurut perkembangannya pembelajaran bagi anak tidak terlalu sulit, tidak menegangkan, tidak

terlalu mudah dan menjemukan. Sedang Piaget (Trianingsih, 2016) menyatakan bahwa usia anak SD yaitu rentang 7 sampai 11 tahun berada pada masa operasional konkret dimana anak telah mampu melakukan penalaran secara logis pada hal yang bersifat konkret. Sehingga pelaksanaan pembelajaran pada usia SD perlu menggunakan objek yang nyata serta situasi pembelajaran yang nyata bagi anak sebagai metode atau media yang memudahkan anak dalam berfikir logis, membuat klasifikasi objek, membentuk konsep melihat hubungan dan memecahkan suatu masalah.

Adapun karakteristik anak SD menurut Alim (Burhaein, 2017) yaitu menyukai kegiatan fisik umumnya ialah:

- a. Senang bermain, bermain merupakan aktifitas fisik yang menyenangkan terutama bagi siswa SD kelas awal (1-3) sehingga model pembelajaran dibuat dalam bentuk *games*.
- b. Senang bergerak,
- c. Senang beraktifitas kelompok,

- d. Senang praktik langsung, Sehingga perlu diberikan pengalaman belajar secara langsung dan ini akan efektif jika digabungkan dengan kesenangan sebelumnya.

3. Bermain dan Belajar

Ditegaskan oleh Heron (Burhein, 2017) bermain merupakan suatu pekerjaan bagi anak-anak. Yumarlin (2013) menyatakan ada 3 keuntungan yang diperoleh dari metode bermain diantaranya:

- a. Selain mempelajari materi Siswa juga memperoleh pengalaman
- b. pelajaran yang diberikan berkesan menyenangkan,
- c. bersifat menghibur sehingga menarik minat Siswa untuk memperoleh informasi.

Sementara menurut teori belajar Thorndike (Amsari & Mudjiran, 2018) perubahan tingkah laku melalui stimulus respon. Teori Thorndike dikenal juga dengan istilah trial dan eror belajar merupakan penambahan, perluasan dan pendalaman pengetahuan, nilai dan sikap serta keterampilan, metode yang digunakan metode latihan dan pengulangan sebagai upaya yang

agar perilaku yang diinginkan menjadi kebiasaan

4. Permainan tradisional dan permainan *songkok - songkok jangang*

Menurut Kasim (Hadi Dkk, 2018) permainan tradisional adalah warisan budaya yang diwariskan secara turun temurun dan memiliki nilai-nilai positif dalam pembentukan karakter anak (siswa) seperti sportivitas, kedisiplinan, kreativitas serta kemampuan sosial dan menjalin kerja sama dengan orang lain.

Songkok-Songkok Jangang merupakan salah satu permainan tradisional Bugis/Makassar yang berarti kurungan ayam. Menurut Nusa (2019) awalnya permainan ini hanya kegiatan sembunyi-sembunyi yang menyenangkan dilakukan oleh anak namun seiring berjalannya waktu *permainan Songkok-Songkok Jangang* dianggap praktis dan dapat menstimulasi perkembangan anak. *Songkok-Songkok Jangang* bertujuan untuk mengembangkan nilai moral, kognitif, bahasa, sosio emosional, dan pengembangan sikap.

5. Bimbingan kelompok

Tahap pelaksanaan bimbingan kelompok menurut Prayitno (Puluhulawa, 2017) sebagai berikut:

- a. Tahap Pembentukan, pada tahap ini umumnya anggota kelompok saling memperkenalkan diri dan mengungkapkan tujuan atau harapan-harapan yang ingin dicapai.
- b. Tahap peralihan, tahap ini merupakan jembatan antara tahap pertama dan ketiga
- c. Tahap Kegiatan, tahap ini merupakan inti dari kegiatan kelompok sehingga diharapkan keikutsertaan anggota kelompok secara aktif dan dinamis dalam pembahasan baik menyangkut unsur ingkah laku, pemikiran atau perasaan.
- d. Tahap pengakhiran, pada tahap ini perlu memperhatikan hasil yang telah dicapai oleh kelompok.

Berikut kelebihan bimbingan kelompok menurut Erlangga (2018) :

- a. Pertama dengan bimbingan kelompok, anggota kelompok dapat berinteraksi, Dengan interaksi dalam bimbingan

kelompok anak akan belajar saling menghargai.

- b. Kedua anggota kelompok saling memahami sehingga tumbuh sikap percaya.
- c. Ketiga anggota kelompok dilatih untuk menkomunikasikan pikiran dan perasaan secara tepat dan jelas sehingga memberi kesempatan semua anggota kelompok berlatih komunikasi.
- d. Keempat anggota kelompok dilatih untuk memecahkan konflik dan bentuk-bentuk masalah antar pribadi yang mungkin muncul dalam komunikasi melalui cara konstruktif.

III. METODOLOGI PENELITIAN

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perubahan sebelum dan setelah menerapkan permainan *Songkok-Songkok Jangang* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan komunikasi. Jenis penelitian yang

digunakan yaitu *Quasi Experimental Design*.

2. Variabel dan Disain Penelitian

Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu 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*). Sementara penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*.

3. Definisi Operasional

a. Keterampilan komunikasi

Keterampilan komunikasi merupakan kecakapan yang dimiliki seseorang dalam melakukan proses pertukaran informasi. Keterampilan komunikasi terdiri dari enam aspek yaitu, mampu menyampaikan pemahaman secara lisan, menggunakan tata bahasa yang baik, mampu menghargai lawan bicara, mampu menyampaikan pertanyaan yang relevan, mampu memberikan pendapat, dan mampu memberikan

pemahaman yang jelas dan mudah dimengerti.

b. Permainan *Songkok– Songkok Jangang*

Songkok–Songkok Jangang merupakan permainan tradisional yang disetting dalam bimbingan kelompok yang untuk melatih keterampilan komunikasi dengan cara berdiskusi, negosiasi/mencari informasi, menebak dan pengulangan serta memanfaatkan dinamika kelompok. Permainan *songkok-songkok jangang* ini dilaksanakan melalui lima tahap yaitu Pembentukan dan Pengenalan, Memilih anggota yang akan dikurung & bersembunyi, mNogosiasi/mencari informasi, Menebak kurungan lawan dan menjawab, Pengakhiran. Adapun tahapan bimbingan kelompok ialah pembentukan, peralihan, kegiatan inti dan terminasi.

4. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Pandang & Anas (2019) populasi adalah cakupan karakteristik yang menjadi batas wilayah generalisasi dari hasil penelitian yang akan dijadikan objek suatu penelitian. Berdasarkan uraian

diatas maka populasi dalam penelitian ini adalah “Seluruh Siswa SD Inpres 242 Kanang-Kanang yang tercatat pada tahun ajaran 2019/2020.

b. Ukuran Sampel

Pertimbangan penentuan ukuran sampel dalam penelitian eksperimen menurut Gay & Diehl (Pandang & Anas, 2019) ukuran sampel (*Sample Size*) minimum untuk penelitian eksperimental yaitu 30 subjek, sementara ukuran kelompok (*Group Size*) untuk layanan bimbingan menurut Gladding (Pandang & Anas, 2019) kelompok dalam layanan klasikal beranggotakan 20 hingga 40 orang. Berdasarkan ketentuan tersebut 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*.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Skala Keterampilan Komunikasi

Pengumpulan data utama dalam penelitian ini menggunakan skala yaitu berupa pernyataan tertulis

yang diisi oleh responden. 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.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini ialah mengamati aktivitas siswa dalam proses permainan dan diterapkan pada kelompok eksperimen. Observasi meliputi pengaruh pemberian permainan *Songkok-Songkok Jangang* dalam bimbingan kelompok terhadap keterampilan komunikasi siswa.

6. Teknik Analisis Data

a. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan bagaimana keterampilan komunikasi Siswa berdasarkan hasil *Pretest* dan *Posttest* pemberian permainan *Songkok-songkok Jangang* di SD Inpres 242 Kanang-Kanang.

b. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hasilnya diberlakukan untuk hipotesis penelitian, Sebelum pengujian Hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data yaitu Uji Normalitas dan Uji Homogenitas.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Keterampilan komunikasi pada kelompok eksperimen

Data	Mean	Interval	Kategori
Pretest	49,58	40-54	Rendah
Posttest	73,50	70-84	Tinggi

Tabel diatas menunjukkan gambaran umum tentang keterampilan komunikasi siswa untuk kelompok eksperimen berdasarkan hasil pretest dan posttes. 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 diperoleh hasil posttest kelompok eksperimen berada pada kategori tinggi.

2. Keterampilan komunikasi pada kelompok kontrol

Data	Mean	Interval	Kategori
Pretest	45,91	40-54	Rendah
Posttest	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 diberikan layanan informasi dan dilakukan kembali penghitungan rata-rata skor variabel diperoleh hasil *posstest* untuk kelompok kontrol berada dalam kategori rendah.

3. Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Uji t

KLP	Gain Score	t	Sig.	Ket
E	23,9167	14,494	,0	H ₀
K	3,0000		00	ditolak

Sumber: Hasil *output SPSS 23*

Berdasarkan nilai output diatas diketahui nilai $t = 14,494$ dan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$, maka

H1 terima dan H0 ditolak. 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.

B. PEMBAHASAN

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. Komunikasi yang paling sering digunakan ialah komunikasi lisan, dengan komunikasi siswa bisa terhubung dengan orang lain dan mempengaruhi akademik. Ada banyak faktor yang mempengaruhi Faktor pendukung komunikasi

menurut Aulia, Dkk (2018) yaitu, Kesesuaian pesan, Terjadinya *feedback* langsung, Evaluasi pesan, serta Media pengantar.

Adapun karakteristik anak SD menurut Alim (Burhaein, 2017) yaitu menyukai kegiatan fisik umumnya ialah Senang bermain, Senang bergerak, Senang beraktifitas kelompok, dan Senang praktik langsung. Sehingga perlu diberikan pengalaman belajar secara langsung dan ini akan efektif jika digabungkan dengan kesenangan sebelumnya, sehingga digunakan media permainan. Untuk mengatasi hal tersebut dilakukan layanan bimbingan kelompok dengan menerapkan permainan *Songkok-Songkok Jangang*. Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menerapkan permainan *Songkok-Songkok* 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. Peningkatan

keterampilan komunikasi didukung oleh praktik langsung atau pengalaman langsung berinteraksi dan berkomunikasi serta terjadinya feedback langsung dari teman sebaya selama permainan berlangsung sehingga siswa bisa berlatih berkomunikasi, mengamati teman lain juga saling belajar dan berbagi.

Adapun langkah-langkah bimbingan kelompok dengan menerapkan permainan *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.

Tahap peralihan, pada tahap ini peneliti memberikan *ice breaking*, 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 negosiasi 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 5 sesi. Tahap pengakhiran, diakhir permainan 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.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian penerapan permainan songkok-songkok jangang dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa ialah sebagai berikut:

1. 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.
2. Pelaksanaan permainan *Songkok-Songkok Jangang* 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.
3. Penerapan permainan *Songkok-Songkok Jangang* dapat meningkatkan secara signifikan keterampilan komunikasi siswa di SD Inpres 242 Kanang-Kanang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi konselor atau guru permainan *Songkok-Songkok Jangang* dapat digunakan dalam layanan bimbingan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.
2. Bagi sekolah agar hasil penelitian ini dijadikan bahan pertimbangan sebagai model bimbingan pribadi dan sosial untuk membantu keterampilan komunikasi siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, agar mengembangkan lebih lanjut permainan *Songkok-Songkok Jangang* dan menggabungkan metode lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- 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
- 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
- Kamaruzzaman. 2016. Analisis Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Jurnal Konseling Gusjigang*. Volume 2, No 2 (Jul.- Des.)
- Kasim, S. O. 2017. Pengembangan Panduan Permainan

Tradisional Bugis-Makassar
Dalam Meningkatkan
Keterampilan Sosial Siswa.
*Jurnal Psikologi Pendidikan
Dan Konseling*. Volume 3,
No 1 (Jun.2017), h 45-52

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

Roudhonah. (2019). *Ilmu
Komunikasi*. Depok: Rajawali Pers

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)

Trianingsih, R. 2018. Pengantar
Praktik Mendidik Anak Usia
Sekolah Dasar. *Iain Syekh
Nurjati Cirebon Journals*.
Volume 3, No 2 (Okt 2016)