

**SKRIPSI**  
**Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan**  
**untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi pada Siswa**  
**Kelas XI Kecantikan 1 SMK N 4 Surakarta**



**Disusun Oleh**  
**WAGIMIN**  
**NIM. D0120014**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**  
**UNIVERSITAS TUNAS PEMBANGUNAN**  
**SURAKARTA**

**2023**



HALAMAN JUDUL

**Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan untuk  
Meningkatkan Keterampilan Komunikasi pada Siswa Kelas XI Kecantikan I  
SMK N 4 Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana  
pendidikan Universitas Tunas Pembangunan**

**Disusun oleh :**

**W A G I M I N**

**D0120014**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TUNAS PEMBANGUNAN**

**SURAKARTA**

**2023**

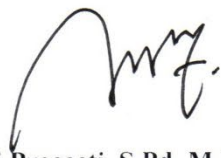
## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan Judul “ Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi pada Siswa Kelas XI Kecantikan I SMK N 4 Surakarta.Tahun Ajaran 2022/2023 “

Nama : Wagimin  
NIM : D 0120014  
Prodi : Bimbingan dan Konseling

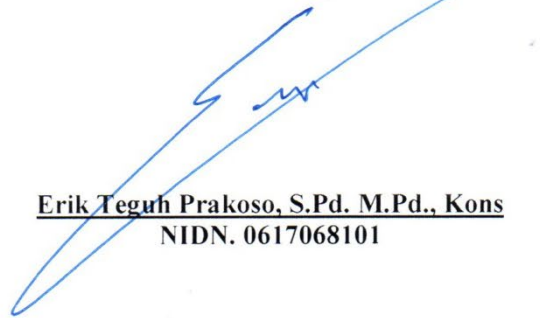
Skripsi Ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tunas Pembangunan Surakarta.

**Pembimbing I**



Suci Prasasti, S.Pd. M.Pd, Kons  
NIDN. 0606127503

**Pembimbing II**



Erik Teguh Prakoso, S.Pd. M.Pd., Kons  
NIDN. 0617068101




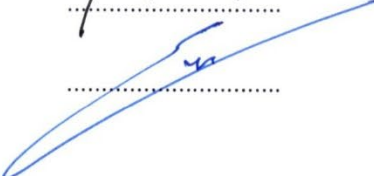
## PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tunas Pembangunan Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Pada hari : .....

Tanggal : .....

Tim Penguji Skripsi :

	Nama Terang	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. HMF.Dono Suko, M.Pd. Kons	
Sekretaris	: Dra. Usmani Haryanti, S.Pd. M.Hum	
Penguji I	: Suci Prasasti, S.Pd. M.Pd., Kons	
Penguji II	: Erik Teguh Prakoso, S.Pd. M.Pd. Kons	

Disahkan Oleh:

Dekan,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Tunas Pembangunan Surakarta



  
**Dr. Joko Sulistyono, M.Pd**  
NIDK. 8800101019

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wagimin

NIM : D0120014

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik

Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi pada Siswa Kelas XI  
Kecantikan I SMK N 4 Surakarta. Tahun Ajaran 2022/2023

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri.  
Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau  
diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata  
penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan tim penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah  
asli. Jika tidak asli saya siap menerima sanksi tunda yudisium pada periode  
berikutnya.

Surakarta.....

Yang menyatakan,



*Wagimin*

Wagimin

NIM. D0120014

## **MOTTO**

“ Perjuangan merupakan bagian Integral yang tak terpisahkan dari kualitas kepribadian.

- WGM

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kemurahan dan kemudahannya, karya ini kupersembahkan kepada :

1. Kedua orang tua ku tercinta, terimakasih atas dukungan, segala doa dan kasih sayang yang tiada hentinya.
2. Istri dan anak-anakku yang tersayang
3. Teman – teman BK UTP Surakarta
4. Kepada Almamater tercinta Universitas Tunas Pembangunan Surakarta



## ABSTRAK

**WAGIMIN. D01120014. EFEKTIFITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA SMK N 4 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2022/2023. Pembimbing 1 Suci Prasasti, M.Pd. kons, Pembimbing II Erik Teguh Prakoso, M.Pd.,Kons. Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tunas Pembangunan Surakarta.**

Salah satu tugas perkembangan siswa SMK adalah mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dengan teman sebaya dan orang lain, baik secara individu maupun kelompok. Kemampuan komunikasi siswa dapat dibangun salah satunya dengan pemberian permainan, dan permainan pun dapat memberikan pengalaman berharga kepada siswa. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan teknik diskusi dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMK N 4 Surakarta

Gejala yang nampak yaitu: siswa menunjukkan sikap yang tidak baik seperti tidak memperhatikan saat guru sedang mengajar, mengerjakan tugas asal-asalan, kemudian sibuk berbicara sendiri di dalam kelas, dapat dilihat dari perilaku siswa saat diberikan kesempatan untuk bertanya terhadap materi atau tugas yang dibahas mereka lebih banyak diam, dan tidak ada usaha bersaing dengan temannya di kelas. Perilaku yang dimunculkan oleh para siswa adalah pencerminan dari mereka yang kurang memiliki motivasi belajar sehingga akan berdampak buruk terhadap nilai yang diperolehnya dalam belajar.

Penelitian ini menggunakan Experimen dengan *design* penelitian *one group pre-test post-test* pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas XI SMK N 4 Surakarta. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini terdiri atas teknik analisis data dan interpretasi data. Berdasarkan hasil analisis hasil pre test dan post test, yang sebelumnya siswa memperoleh perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan diperoleh persentase rata-rata sebesar 59,23% termasuk dalam kategori rendah dan setelah mendapatkan bimbingan kelompok dengan teknik permainan presentase rata-ratanya meningkat menjadi 86,45% yang termasuk dalam kriteria sangat tinggi, dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 27,22%.

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SPSS 20 dengan uji t diperoleh nilai t-hitung yang diperoleh, lebih kecil dari pada t tabel, atau (2.592 > 2.045) maka  $H_0$  ditolak, artinya bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan terhadap peningkatan ketrampilan komunikasi siswa efektif pada siswa kelas XI KECANTIKAN SMK N 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2022-2023..

Antusias dan keefektifan siswa dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat menunjukkan

eningkatan. Hal tersebut terbukti dari hasil observasi, refleksi diri siswa, wawancara langsung dengan guru pembimbing.

Berdasarkan kesimpulan disarankan pada guru pembimbing sangatlah penting dalam mengatasi permasalahan siswa terutama yang berhubungan dengan masalah belajar siswa, hendaknya bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci: bimbingan kelompok Teknik permainan, keterampilan komunikasi**

abstract

WAGIMIN. D01120014.THE EFFECTIVENESS OF GROUP GUIDANCE USING GAME TECHNIQUE TO IMPROVE STUDENTS' COMMUNICATION SKILLS AT SMK N 4 SURAKARTA IN ACADEMIC YEAR 2022/2023. Advisor 1 Suci Prasasti, M.Pd. cons, Advisor II Erik Teguh Prakoso, M.Pd., Kons. the Guidance and Counseling Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta.

One of the developmental tasks of SMK students is to develop interpersonal communication skills with peers and other people, both individually and in groups. one way of building students' communication skills is by giving games, and games can provide valuable experiences to students. the purpose of this study was to determine the effectiveness of group guidance with game techniques in improving students' communication skills. This study aims to determine whether the use of discussion techniques in group guidance can increase student' motivation XI class SMK N 4 Surakarta

Symptoms that appear are: students show bad attitudes such as not paying attention when the teacher is teaching, doing random assignments, then busy talking to themselves in class, can be seen from the behavior of students when given the opportunity to ask questions about material or the tasks discussed were mostly silent, and there was no effort to compete with their friends in class. the behavior raised by students is a reflection of those who lack motivation to learn so that it will have a negative impact on the grades they get in learning

This study used an experiment with a one group pre-test post-test research design with a quantitative approach. The subjects in this study were XI class students at SMK N 4 Surakarta. Data collection techniques using observation techniques, interviews and documentation. Data processing techniques in this study consist of data analysis techniques and data interpretation. based on the results of the analysis of the pre-test and post-test results, previously students received treatment in the form of group guidance with game techniques, an average percentage of 59.23% was included in the low category and after receiving group guidance with game techniques the average percentage increased to 86.45% which was included in the very high criteria, thus there was an increase of 27.22%.

Based on calculations using SPSS 20 with the t test, the t-value obtained. The calculation obtained is smaller than the t table, or  $(2,592 > 2,045)$  then  $H_0$  is rejected, meaning that group guidance services with game techniques for

improving student communication skills are effective in XI BEAUTY class students at SMK N 4 Surakarta in the 2022-2023 academic year

the enthusiasm and effectiveness of students in participating in group guidance activities from the first meeting to the fourth meeting showed an increase. This is evident from the results of observations, student self-reflection, direct interviews with supervising teachers

Based on the conclusions, it is suggested that supervising teachers are very important in overcoming student problems, especially those related to student learning problems, group guidance should be effective in increasing student learning motivation

Keywords: game technique group guidance, communication skills

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan akan menjadikan bahan pemikiran dalam rangka perbaikan mutu pengajaran di sekolah. Berdasarkan persyaratan untuk melengkapi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling, peneliti menyusun skripsi dengan judul ***“Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi pada Siswa Kelas XI Kecantikan I SMK N 4 Surakarta.”Tahun Ajaran 2022/2023***

”.Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini telah banyak pihak yang turut membantu memberikan bantuan, arahan dan bimbingan sehingga pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat :

1. Dr. Joko Sulistyono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tunas Pembangunan Surakarta.
2. Bapak Erik Teguh Prakoso, S.Pd, M.Pd. selaku Kaprodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tunas Pembangunan Surakarta,
3. Ibu Suci Prasasti, M.Pd Kons. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan motivasi untuk kesempurnaan skripsi ini.

4. Bapak Erik Teguh Prakoso Selaku Pembimbing II yang telah banyak membimbing dan support hingga selesainya skripsi ini,
5. Kepala Sekolah SMK N 4 Surakarta yang telah banyak membantu.
6. Guru BK dan Siswa siswi SMK N4 Surakarta, terimakasih atas kerja samanya.
7. Bapak, ibu, dan kakak tercinta yang telah memberikan limpahan doa dan support.
8. Rekan-rekan mahasiswa seangkatan yang telah membantu dalam penelitian ini,

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti juga berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi peneliti maupun pembaca yang budiman.

Surakarta,

WGM

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PERSETUJUAN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Tujuan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Manfaat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II KAJIAN TEORI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Keterampilan Komunikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Pengertian keterampilan komunikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Jenis- jenis Komunikasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Indikator komunikasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Keterampilan dasar berkomunikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5. Prinsip komunikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Bimbingan kelompok dengan teknik permainan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Pengertian bimbingan kelompok.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Jenis-Jenis Bimbingan Kelompok .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Tujuan bimbingan kelompok.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Tahap-tahap dalam Bimbingan Kelompok.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

**defined.**

5. Dinamika Kelompok .....**Error! Bookmark not defined.**
6. Pengertian permainan .....**Error! Bookmark not defined.**
7. Devinisi Permainan pendidikan.....**Error! Bookmark not defined.**
8. Azas –azas dalam bimbingan kelompok .**Error! Bookmark not defined.**
9. Teknik dalam bimbingan kelompok.....**Error! Bookmark not defined.**

C. Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa ..... **Error! Bookmark not defined.**

- D. Hipotesis Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
- E. Kerangka Berpikir .....**Error! Bookmark not defined.**

**BAB III METODE PENELITIAN.....Error! Bookmark not defined.**

- A. Tempat dan Waktu Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
- B. Metode Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
- C. Desain Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
- D. Ruang Lingkup Rencana Kegiatan Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**

- E. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....**Error! Bookmark not defined.**
- F. Teknik Pengumpulan Data .....**Error! Bookmark not defined.**
- G. Uji Instrumen Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
  1. Validitas Instrumen .....**Error! Bookmark not defined.**
  2. Reliabilitas Instrumen.....**Error! Bookmark not defined.**
- H. Teknik Analisis Data.....**Error! Bookmark not defined.**

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....Error! Bookmark not defined.**

- A. Deskripsi Tempat Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
- B. Pelaksanaan Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
- C. Hasil Perhitungan Data Secara Statistik.....**Error! Bookmark not defined.**
  1. Deskripsi perilaku ketrampilan komunikasisiswa sebelum dan sesudah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan.  
**Error! Bookmark not defined.**
  2. Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan

Sebagai Upaya Terhadap Peningkatan katrampilan Komunikasi....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
D. Pembahasan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Simpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Implikasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR LAMPIRAN.....	85



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1.Kerangka Berfikir.....**Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR TABEL

- Tabel 3. 1. Rancangan Materi Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan  
.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 2. Rencana Kegiatan Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 3. Kriteria Tingkat Perilaku Komunikasi Antarpribadi **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 1. Tingkat Perilaku Ketrampilan komunikasi Siswa Sebelum Dan  
Sesudah Memperoleh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik  
Permainan.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 2. Kriteria Tingkat Ketrampilan Komunikasi ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 3. Hasil persentase skor sub variabel perilaku ketrampilan  
komunikasisiswa sebelum dan sesudah memperoleh layanan  
bimbingan kelompok.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 4. Peningkatan Persentase Skor Perilaku Ketrampilan komunikasi Siswa  
Setelah Memperoleh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik  
Permainan.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 5. Hasil Uji t Bimbingan kelompok Dengan Teknik Permainan Terhadap  
Perilaku Ketrampilan komunikasi Siswa Kelas XI KECANTIKAN  
SMK Negeri 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2022-2023..... **Error!  
Bookmark not defined.**

