

Implementasi Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Simulation Games* Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII MTsN 3 Banyuwangi

Eka Hikmah Aprilia¹

*Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Banyuwangi, Indonesia*¹

ekahikmahaprilia@gmail.com¹

Abstract

Interpersonal communication is the interaction of a person with others in situations and areas of life, engendering happiness, and heart decisions on both sides. School age is a suitable age for children to be taught interpersonal. Through communication, individuals create and manage relationships. Without communication, relationships would not happen. The problem of this study was the low interpersonal communication of students. The purpose of this study is to determine the use of group guidance services simulation games to improve interpersonal communication of grade VIII MTsN 3 Banyuwangi students. This type of research is pre-test post-test with One-Group Pretest-Posttest Design. The sample of this study was grade VIII MTsN 3 Banyuwangi students who were categorized as having low interpersonal communication. Then 32 samples with low categories were obtained through the Purposive Sampling. The results of this study showed that students' interpersonal communication before being given group tutoring services using simulation game techniques scores obtained in the experimental class was 523 with an average of 65.38 and scores in the control class was 568 with an average of 71 and after group guidance services were carried out using simulation game techniques the scores in the experimental class changed to 1253 with an average of 156.63 and scores in the control class of 876 with an average of 109.5. So, from the results of the study, it can be said that simulation game techniques in group guidance services are effective for improving students' interpersonal communication in schools with an influence of 85% and are included in the category of very effective.

Keywords: *Group Guidance, Simulation Games, Interpersonal Communication*

Abstrak

Komunikasi interpersonal adalah interaksi seseorang pada orang lain dalam situasi dan bidang kehidupan, menimbulkan kebahagiaan dan keputusan hati pada kedua belah pihak. Usia sekolah merupakan usia yang cocok bagi anak diajarkan interpersonal. Melalui komunikasi individu menciptakan dan mengelola hubungan. Tanpa komunikasi hubungan tidak akan terjadi. Masalah penelitian ini adalah komunikasi interpersonal siswa yang rendah. Tujuan penelitian ini mengetahui penggunaan layanan bimbingan kelompok *simulation games* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII MTsN 3 Banyuwangi. Jenis penelitian ini adalah *pre-test post-test* dengan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ini siswa kelas VIII MTsN 3 Banyuwangi yang dikategorikan memiliki komunikasi interpersonal yang rendah. Kemudian didapatkan 32 sampel dengan kategori rendah melalui *Purposive Sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi skor yang diperoleh di kelas eksperimen sebesar 523 dengan rata-rata 65,38 dan skor dikelas kontrol sebesar 568 dengan rata-rata 71 dan setelah dilakukan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi skor di kelas eksperimen berubah menjadi 1253 dengan rata-rata 156,63 dan skor di kelas kontrol sebesar 876 dengan rata-rata 109,5. Sehingga dari hasil penelitian dapat dikatakan bahwa teknik permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok efektif meningkatkan komunikasi interpersonal siswa di sekolah dengan pengaruh 85% dan termasuk kategori sangat efektif.

Kata Kunci: *Bimbingan Kelompok, Simulation Games, Komunikasi Interpersonal*



I. PENDAHULUAN

Salah satu lingkungan kehidupan sosial peserta didik adalah sekolah. Sekolah merupakan salah satu tempat remaja hidup dalam kesehariannya. Di sekolah, anak akan mempelajari beberapa hal baru yang belum dipelajarinya dalam keluarga ataupun teman sebaya. Di sekolah anak akan mandiri, contohnya sebagian besar tugas sekolah harus dilakukan sendiri dengan penuh rasa tanggung jawab. Terlebih di usia sekolah ini, anak-anak mulai bergaul secara bebas dengan lingkungan luar rumah nya karena kemampuan berkomunikasi nya pun semakin baik. Usia sekolah merupakan usia yang cocok bagi anak untuk diajarkan interpersonal. Melalui komunikasi individu menciptakan dan mengelola hubungan. Tanpa komunikasi hubungan tidak akan bisa terjadi. Hubungan dimulai atau terjadi apabila seseorang pertama kali berinteraksi dengan seseorang. Komunikasi dalam kehidupan menjadi jembatan untuk mengantar kita pada berbagai kebutuhan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di MTsN 3 Banyuwangi kelas VIII, permasalahan terkait dengan komunikasi interpersonal dapat dilihat dari perilaku-perilaku siswa, sebagai berikut: adanya siswa yang tidak mampu berkomunikasi yang baik dengan teman dan guru, siswa sering melawan guru dengan kata-kata yang tidak sopan misalnya si anak mengucapkan kata cerewet ketika guru memberi instruksi juga siswa menggunakan bahasa Jawa kasar yang seakan-akan lawan bicaranya adalah teman sendiri, kurang percaya diri berkomunikasi dengan orang lain, anti sosial dan masih ada siswa yang masih melanggar norma-norma dan nilai-nilai dalam melakukan komunikasi interpersonal.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah Implementasi BK Kelompok dengan Teknik *Simulation Games* dapat Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII MTsN 3 Banyuwangi?

II. KAJIAN PUSTAKA

Keterlibatan manusia sebagai penyampai atau penerima informasi terkadang tanpa disadari telah menciptakan sebuah kegagalan berkomunikasi. Melalui proses mempelajari komunikasi dan adanya kesadaran akan apa yang dirinya dan orang lain lakukan ketika sedang berkomunikasi, maka yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas komunikasi interpersonal, yaitu komunikasi antara dua individu (Devito, 2009: 17-19).



Komunikasi interpersonal merupakan suatu proses di mana orang menciptakan dan mengelola hubungan mereka, melaksanakan tanggung jawab secara timbal balik dalam menciptakan makna. Oleh karena itu, kemampuan komunikasi yang baik juga sangat dibutuhkan agar setiap individu dapat menjalin hubungan antar manusia dengan baik pula dan tidak terisolir di lingkungan masyarakat dimana dia tinggal.

Menurut Komunikasi interpersonal dapat efektif apabila di dalamnya ada unsur-unsur, sebagai berikut: (a) keterbukaan (*openness*) yaitu ada rasa percaya untuk terbuka dengan orang lain karena keterbukaan seseorang akan membuat orang lain juga terbuka terhadap kita, (b) saling mendukung (*supportiveness*), (c) perasaan positif (*positiveness*) yaitu memiliki perasaan positif terhadap dirinya, mendorong orang lain yang lebih aktif berpartisipasi, (d) empati (*empathy*), yaitu merasakan apa yang dirasakan orang lain, dan (e) berada dalam kesetaraan (*equality*) artinya dalam berkomunikasi tidak mempertegas perbedaan (Alvonco, 2014: 289-290).

Lima penelitian yang relevan di atas memiliki perbedaan yang peneliti lakukan pada fokus penelitian, subjek penelitian, dan metode penelitian di mana perbedaan tersebut diringkas sebagai berikut.

Tabel 1. Perbedaan Penelitian Lampau dengan Penelitian yang Diajukan

No.	Judul	Fokus	Subjek	Metode
1.	Eva Implementasi BK Kelompok dengan Teknik <i>Simulation Games</i> untuk meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII	Komunikasi interpersonal siswa setelah dan sebelum penerapan BK Kelompok dengan teknik <i>Simulation Games</i>	Siswa Kelas VIII MTsN	Kuantitatif <i>Paired Sample T test</i>
2.	Musdalifah Penerapan Layanan Bimbingan Simulasi untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa Kelas X SMA Taman Siswa Medan Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa Kelas X SMA Taman Siswa Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018	Difokuskan pada penerapan layanan bimbingan simulasi untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa kelas X di SMA Taman Siswa Medan	Kepala sekolah, wali kelas, guru BK, serta siswa kelas X yang mengalami masalah dalam tingkat kecerdasan emosi yang rendah	Kualitatif
3.	Maylia Resti	Efektivitas teknik permainan	16 siswa yang mengalami	Kuantitatif <i>Pre-Eksperiment</i>



	Efektivitas Teknik Permainan Simulasi dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pasir Penyu Kabupaten Indragiri Hulu	simulasi dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa di SMAN 1 Pasir Penyu Kabupaten Indragiri Hulu	masalah dalam komunikasi interpersonal di SMA Negeri 1 Pasir Penyu	
4.	Hengky Makka, S.Pd., S.H. Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Ebenheizer Pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019	Penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi untuk meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa kelas VIII di SMPN Satu Atap Ebenheizer	38 siswa kelas VIII di SMPN Satu Atap Ebenheizer	Class Action Research /Penelitian Tindakan Kelas
5.	Dinda Maulidina Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Meningkatkan Komunikasi antar Pribadi Peserta Didik melalui Bimbingan Kolompok dengan Teknik Simulation Games pada Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 1 Kotabumi	Mengetahui upaya yang dilakukan guru BK dalam meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi peserta didik di SMPN 1 Kotabumi.	Peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Kotabumi yang memiliki kemampuan komunikasi antar pribadi rendah	Kualitatif
6.	Erlita Zulfani Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Simulation Games terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X MAN 1 Pati	Menguji pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik <i>simulation games</i> terhadap interpersonal siswa kelas X di MAN 1 Pati	37 siswa kelas X di MAN 1 Pati yang memiliki komunikasi interpersonal rendah	Kuantitatif <i>Uji Independent one sample T test</i>

Tabel 1. di atas menunjukkan perbedaan antara lima penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini sedang dilakukan oleh peneliti, dengan metode, fokus, dan subjek yang berbeda maka akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan oleh peneliti saat melakukan pembahasan hasil di penelitian ini.

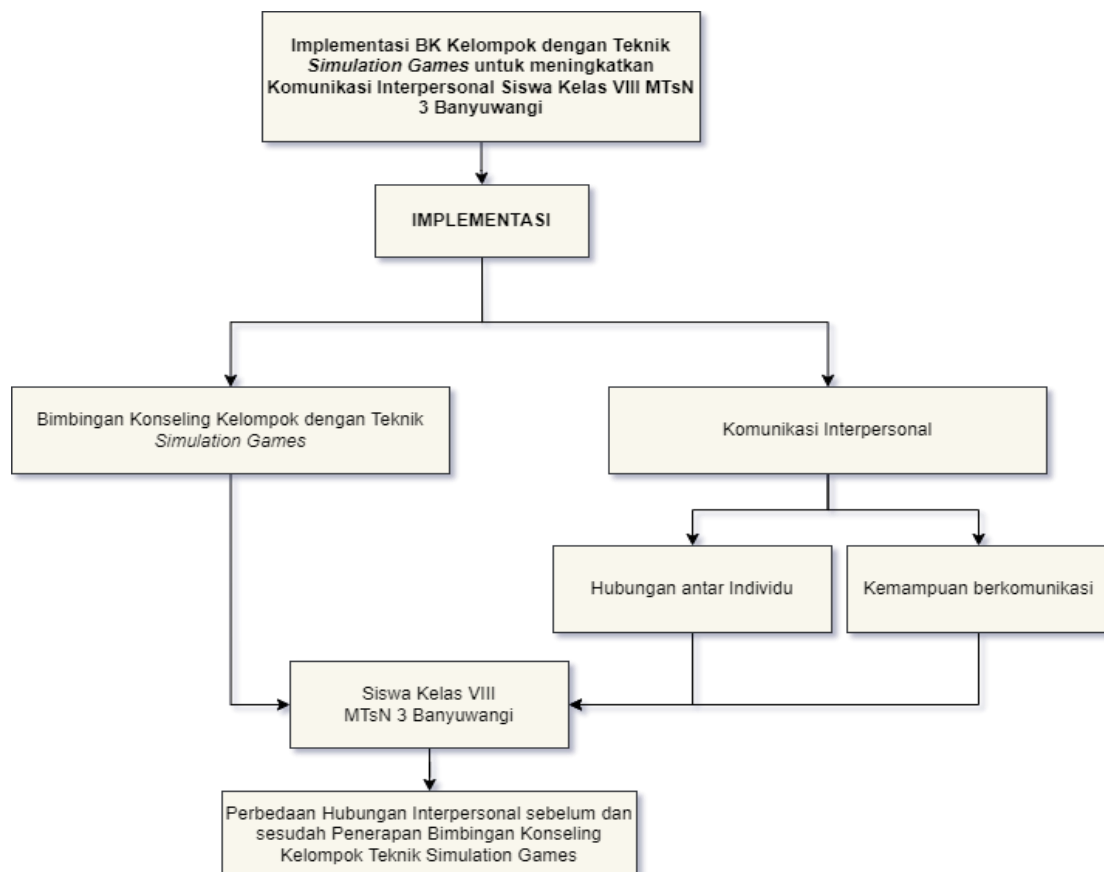
Kerangka konseptual penelitian ini adalah penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok dapat digunakan untuk bisa mengubah dan mengembangkan sikap yang tidak efektif yang menunjang diwujudkannya tingkah laku yang lebih efektif. Bimbingan kelompok merupakan proses pemberian bantuan yang diberikan kepada individu atau



kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat supaya individu mencapai tujuan bersama. Bimbingan kelompok dengan teknik simulasi adalah suatu proses dimana konseli mengarahkan pemahaman kecerdasan emosi dengan menggunakan suatu strategi atau kombinasi strategi. Dalam menggunakan prosedur simulasi, konseli mengarahkan usaha perubahan dengan mengubah aspek lingkungan atau mengatur konsekuensi. Pada teknik ini konseli harus aktif melakukan perubahan yang diinginkan.

Komunikasi interpersonal adalah sebuah proses dan usaha individu atau kelompok dalam memberi pengaruh dengan menyampaikan informasi atau pesan yang dimaksud kepada individu lain baik secara verbal maupun nonverbal sehingga mendapat umpan balik dan terjadi interaksi antara kedua pihak. Dengan demikian layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi dengan materi peningkatan komunikasi interpersonal secara efektif dapat memberikan perubahan dirinya. Siswa sebagai anggota kelompok mempunyai hak untuk melatih dirinya dalam mengeluarkan pendapat, pikiran serta gagasan yang dimiliki dan dapat berbagi pengalaman.

Gambar 1. Kerangka Berpikir



III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif dengan teknik eksperimental Uji T berpasangan (*Paired T test*), karena data primer yang digunakan adalah data angka, variabel komunikasi interpersonal. Penelitian kuantitatif melibatkan pengumpulan data numerik yang diukur secara sistematis dan juga penggunaan metode statistik untuk menganalisis data tersebut. Tujuannya adalah untuk menggambarkan dan menjelaskan hubungan antara variabel serta menguji hipotesis penelitian. Pendekatan ini digunakan membuat generalisasi populasi yang lebih besar (Trochim, 2019: 35).

Populasi merupakan semua individu atau unit-unit yang menjadi target penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas VIII di MTs Negeri 3 Banyuwangi yang berjumlah 350 orang siswa yang terdiri dari 10 kelas. Melihat jumlah populasi yang cukup besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari populasi karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Kamarudin, 2012: 64). Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 92 siswa.

Pada penelitian ini instrumen penelitian terbagi menjadi dua, yaitu: 1) Instrumen utama; 2) Instrumen pendukung. Data primer memakai instrumen utama yaitu: Kuesioner dan Lembar *cek list* observasi, sedangkan Instrumen pendukung digunakan untuk data sekunder, seperti dokumentasi dalam bentuk foto serta dokumen tertulis.

Angket dalam penelitian ini yaitu skala *likert* dengan opsi sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel menggunakan skala *likert*. Kemudian indikator dijadikan titik tolak menyusun item-item instrumen berupa pertanyaan maupun pernyataan (Sugiyono, 2015: 134-135). Skala komunikasi interpersonal ini terdiri atas pernyataan *favourable* dan *unfavourable* dengan lima kategori jawaban dan *skoring* didasarkan pada alternatif pilihan jawaban. Sistem penilaian skala dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Penilaian Angket atau Kuesioner

Pernyataan	<i>Favourable</i> (Positif)	<i>Unfavourable</i> (Negatif)
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3
Sangat tidak setuju	1	4

Sumber: Arikunto (2014)



Tabel 3. Rubrik Penilaian

Kriteria	<i>Rentang Skor</i>
Rendah	40 - 80
Sedang	81 - 120
Tinggi	121 - 160

Sumber: Arikunto (2014)

Penelitian ini menggunakan kisi-kisi kuesioner sebagai dasar pembuatan kuesioner. Kisi-kisi kuesioner komunikasi interpersonal ini dibuat berdasar efektivitas komunikasi interpersonal. Operasionalisasi dari objek penelitian tersebut dijabarkan dalam kisi-kisi dengan pernyataan yang disajikan pada Tabel 4. di bawah ini.

Tabel 4. Kisi-kisi Kuesioner atau Angket

Aspek	Indikator	Item	(+)	(-)
1. Keterbukaan (<i>Openness</i>)	a. Memulai hubungan baru dengan orang lain.	1. Saya bersalaman dengan teman pada saat berkenalan.	√	
		2. Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler untuk menambah teman.	√	
	b. Menunjukkan keterbukaan dalam hubungan dengan orang lain.	3. Saya senang mendapatkan teman baru.	√	
4. Saya mengikuti kegiatan sosial sekolah.		√		
5. Saya malas mengenal teman baru.			√	
c. Menunjukkan kepercayaan kepada orang lain untuk berbagi perasaan.	6. Saya menunjukkan perasaan secara terbuka.	√		
	7. Saya menceritakan perasaan yang saya rasakan kepada teman.	√		
	8. Saya bercerita bersama teman ketika menghadapi masalah.	√		
2. Empati (<i>Empathy</i>)	a. Menunjukkan perhatian kepada orang lain.	9. Saya mengucapkan selamat kepada teman yang meraih prestasi.	√	
		10. Saya menyisihkan uang jajan untuk membantu teman yang mengalami kesusahan.	√	
		11. Saya iri ketika melihat teman mempunyai prestasi.		√



Aspek	Indikator	Item	(+)	(-)
	b. Menjaga perasaan orang lain.	12. Saya malas mendengarkan teman curhat. 13. Saya menghargai pendapat teman yang berbeda. 14. Saya berusaha memahami perasaan yang sedang dihadapi teman.	√ √ √	
	c. Mengerti keinginan orang lain.	15. Saya mengerti apa yang dirasakan teman di sekitar saya. 16. Saya acuh ketika teman saya mengalami kesusahan.	√	√
3. Sikap Mendukung (<i>Supportiveness</i>)	a. Memberi dukungan kepada teman.	17. Saya membantu memperjelas pembicaraan teman apabila diminta. 18. Saya men- <i>support</i> teman ketika dia berorasi menjadi ketua OSIS. 19. Saya menyemangati teman yang mendapatkan nilai buruk dalam ulangan.	√ √ √	
	b. Memberikan penghargaan terhadap orang lain.	20. Saya memberikan ucapan selamat kepada teman yang mendapat nilai bagus. 21. Saya memuji teman yang mendapatkan kesuksesan. 22. Saya memberikan hadiah ke teman saya ketika dia mendapat peringkat kelas.	√ √ √	
	c. Spontanitas.	23. Saya segera mengingatkan teman yang membuang sampah sembarangan. 24. Saya menghargai pendapat teman ketika diskusi.	√ √	
4. Sikap Positif (<i>Positiveness</i>)	a. Menghargai perbedaan pada orang lain.	25. Saya menghargai perbedaan sifat yang dimiliki oleh teman. 26. Saya malas mempunyai teman beda daerah. 27. Saya meminta masukan teman apabila perbuatan saya dianggap salah.	√ √	√
	b. Berpikiran positif terhadap orang lain.	28. Mampu menjalin kerja sama dengan teman. 29. Saya berpikir semua orang pada dasarnya baik terhadap saya.	√ √	
	c. Tidak menaruh curiga secara berlebihan.	30. Saya selalu curiga kepada teman yang baru saya kenal.		√



Aspek	Indikator	Item	(+)	(-)
		31. Saya berprasangka baik/berpikir positif kepada teman yang tiba-tiba baik kepada saya.	√	
		32. Saya menghormati teman tanpa melihat latar belakang social ekonomi, suku ataupun agama.	√	
5. Kesetaraan (<i>Equality</i>)	a. Menempatkan diri setara dengan orang lain.	33. Saya bergaul secara wajar dengan siapa pun.	√	
		34. Saya nyaman dengan kehadiran teman-teman di dekat saya.	√	
		35. Saya malas berteman dengan anak kurang mampu.		√
	b. Komunikasi dua arah.	36. Saya diam ketika berdiskusi.		√
		37. Saya mengerjakan tugas kelompok bersama teman kelompok.	√	
		38. Saya menyimpulkan pendapat dari hasil diskusi kelompok.	√	
	c. Suasana komunikasi akrab dan nyaman.	39. Saya termasuk orang yang mudah akrab dengan teman lain.	√	
		40. Saya menjadi tempat berbagi perasaan teman-teman.	√	

Sumber: Data Olahan Peneliti (2023)

Kuesioner diberikan sebanyak dua kali yaitu sebelum treatment dan sesudahnya, hal ini dilakukan dalam rangka mengukur ada atau tidaknya perbedaan pada komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah treatment. Hasil dari masukan siswa dari angket akan dilakukan perbandingan antara sebelum dan sesudah *treatment*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisa sebelum dan sesudah *treatment* menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sikap siswa sebelum sesudah penerapan BK kelompok dengan Teknik *Simulation Game*. Hasil dibuktikan perhitungan statistik menggunakan Teknik uji t berpasangan dimana hasil tabel SPSS nilai *assymp sig* lebih kecil dari nilai signifikan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Erlita Zulfani pada Maret 2022 dengan judul, yaitu: Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Simulation Games* terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X MAN 1 Pati dan Penelitian Dinda Maulidina pada tahun 2020 dengan judul, yaitu: Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Meningkatkan Komunikasi antar Pribadi Peserta Didik melalui



Bimbingan Kelompok dengan Teknik Simulation Games pada Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 1 Kotabumi. Kedua penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penerapan BK kelompok berpengaruh terhadap komunikasi antar pribadi siswa.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Maylia Resti dengan judul Efektivitas Teknik Permainan Simulasi dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa di SMAN 1 Pasir Penyus Kabupaten Indragiri Hulu. Jenis Penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimen dengan jenis *randomized pre-test-post-test control group*. Populasi penelitian ini sebanyak 930 siswa SMAN 1 Pasir Penyus Kabupaten Indragiri Hulu. Sampel diambil sebanyak 16 siswa yang mana mengalami masalah dalam komunikasi interpersonal melalui teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket, dan dokumentasi. Adapun untuk analisis data, peneliti memakai *uji paired sample t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi skor yang diperoleh di kelas eksperimen sebesar 523 dengan rata-rata 65,38 dan skor di kelas kontrol sebesar 568 dengan rata-rata 71 dan setelah dilakukan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi skor di kelas eksperimen berubah menjadi 1253 dengan rata-rata 156,63 dan skor di kelas kontrol sebesar 876 dengan rata-rata 109,5. Sehingga dari hasil penelitian dapat dikatakan bahwa teknik permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa di sekolah dengan pengaruh 85% dan termasuk kategori sangat efektif.

Gambar 2. Foto Pengisian Kuesioner



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2023)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis yaitu ada pengaruh yang signifikan antara hasil angket sebelum dan sesudah treatment. Sehingga dalam kesimpulan pada penelitian ini adalah



Implementasi BK Kelompok dengan Teknik *Simulation Games* dapat Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII MTsN 3 Banyuwangi. Hal ini dengan kata lain penelitian menerima Ha.

Saran bagi siswa kelas VIII MTsN 3 Banyuwangi ialah dapat memahami arti pentingnya komunikasi interpersonal. Bagi guru BK sebagai acuan dalam memberikan bimbingan pada siswa dalam menerapkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi untuk mengarahkan pentingnya komunikasi interpersonal siswa. Sedangkan, bagi sekolah sebagai gambaran mengenai kemampuan dalam komunikasi interpersonal siswa, sehingga dapat dipergunakan sebagai dasar dalam penyusunan program-program berkaitan dengan kemampuan dalam komunikasi interpersonal.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Junika Nurihsan. 2014. Strategi Bimbingan dan Konseling. Bandung: Grasindo.
- Alo Liliweri. 2014. Sosiologi & komunikasi organisasi. Jakarta : Bumi Aksara.
- Alvonco, Johnson. 2014. *Practical Communication Skill*. Jakarta : Penerbit PT. Elex Media Komputindo.
- Amirah Diniaty. 2013. Instrumentasi dalam Bimbingan Konseling. Pekanbaru: Cadas Press.
- Ary, D., Jacobs, L. C., & Sorensen, C. K. 2010. *Introduction to research in education (8th ed)*. Wadsworth
- Gaby Yohardini, Khairul Bariyyah, Romia Hari Susanti, 2017. Efektifitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Simulasi untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X SMA Al-Rifa'ie Gondanglegi,
- Goleman, Daniel. 1996. Kecerdasan Emosional. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hartinah,S. 2009. Konsep Dasar Bimbingan Kelompok. Bandung: Refika Aditama.
- Implementasi BK Kelompok dengan Teknik Simulation Games untuk meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. 2006. *Cooperative learning and individual student achievements in secondary schools*. In L. B. Resnick, R. Säljö, C. Pontecorvo, & B. Burge (Eds.), *Discourse, Tools, and Reasoning: Essays on Situated Cognition* (pp. 73-89). Springer.
- Keith, T. Z., & Frese, K. M. 2005. *Simulation games: An active learning tool*. *Journal of Political Science Education*, 1(3), 281-294.



- Lilis, Satriah. 2017. *Bimbingan dan Konseling Kelompok Setting Masyarakat*. Bandung : Fokusmedia.
- Luddin, Abu Bakar M. 2010. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Media Perintis.
- Luddin, Abu Bakar M. 2012. *Konsling Individual dan Kelompok*. Bandung: Cipta Pustaka Media Perintis
- Masdudi. 2012. *Bimbingan dan Konseling: Perspektif Sekolah*. Cirebon: Al-Tarbiyah press.
- Moleong, Lexy. 2010. *Metodologi Pendidikan Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. 2012. *Cultures and Communication: An Indonesian Scholar's Perspective*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Narti, Sri. 2014. *Model Bimbingan Kelompok Berbasis Agama Islam Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa*. Magelang: Pustaka Pelajar.
- Prayitno, Erman Amti. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno. 2004. *Seri Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Raja Rahima dan Fitra Herlinda. 2017. *Instrumen BK 1 Teknik Non Tes (Teori dan Praktek)*. Pekanbaru: Cahaya Firdaus Design.
- Romlah, Tatik. 2006. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Schuster, S. R., & Feldman, M. D. 2015. *Simulations in medical education: Ethical considerations*. *Medical Education*, 49(6), 581-587.
- Smith, K. M., & Boyd, F. B. 2011. *The efficacy of simulation games as teaching tools: A review of the literature*. *Simulation & Gaming*, 42(6), 725-760.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia.
- Suharsimi Arikunto. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi, Dewa Ketut. 2008. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suranto. 2014. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Whitton, N. 2010. *Learning with digital games: A practical guide to engaging students in higher education*. Routledge.

