

**KEEFEKTIFAN TEKNIK *SIMULATION GAME* DENGAN  
MEDIA TEBAK KATA UNTUK MENINGKATKAN  
KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA DI SMA PGRI  
NGAMBON**

**SKRIPSI**

Skripsi

disusun sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Bimbingan Konseling



Oleh:

Putri Rahayu  
3320190204

**UNUGIRI**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI  
2023**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Rahayu  
NIM : 3320190204  
Program Studi : Bimbingan Konseling / S1  
Judul : “Keefektifan Teknik *Simulation Game* dengan Media Tebak Kata untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Di SMA PGRI Ngambon”

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan dari sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Bojonegoro, 05 September 2023  
Yang Membuat Pernyataan




Putri Rahayu  
NIM. 3320190204

## HALAMAN PERSETUJUAN

Usulan Penelitian Oleh : Putri Rahayu  
NIM : 3320190204  
Judul : Keefektifan Teknik *Simulation Game* dengan Media Tebak  
Kata untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa  
Di SMA PGRI Ngambon

Telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi.  
Bojonegoro 21 Agustus 2023

Pembimbing I



Zeti Novitasari, M.Pd  
NIDN . 0711118702

Pembimbing II



Yanuari Srienturi, M.Pd  
NIDN. 070703882

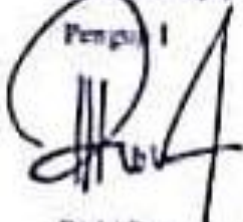
## HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Putri Rahayu  
Nomor : 3320190204  
Judul : Keefektifan Teknik *Simulation Game* dengan Media Tebak Kata untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Di SMA PGRI Ngambon

Telah dipertahankan dihadapan penguji pada tanggal 12 September 2023

Dekan Penguji

Penguji I



Riski Putra Ayu Distira, M.Pd

NIDN. 0702019301

Penguji II



K.M Jaeharul Ma'arif, M.Pd

NIDN. 2128097201

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Astrid Chandra Sari, M.Pd  
NIDN: 0721059101

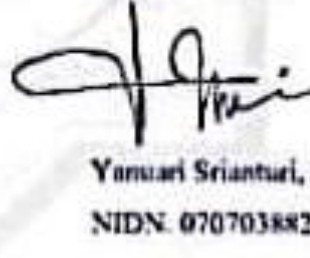
Penguji III



Zeti Novitasari, M.Pd

NIDN. 0711118702

Penguji IV



Yuniari Sriantari, M.Pd

NIDN. 070703882

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Vessi Dwi Cahyaningrum, M.Pd  
NIDN : 0715049401

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“Semua jalan pasti akan ada sebuah halangan dan disetiap perjuangan pasti ada hasil yang didapatkan, hasil yang kita raih adalah bukti dari kerja keras yang kita lakukan”

“Tiap orang bisa punya mimpi, tapi tak semua bisa bangkitkan semangat tinggi. Berbuat untuk sebuah harapan, yang tidak lagi dikeluhkan tetapi diperjuangkan”

(Najwa Sihab)

Tidak perlu menceritakan tentang apa yang telah kita perjuangkan untuk hidup kita karena orang lain hanya melihat hasil yang kita peroleh bukan perjuangan yang telah kita lakukan untuk mendapatkannya.

### **PERSEMBAHAN**

“Dengan mengucap rasa Syukur atas Rahmat Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orangtua tercinta, suami dan anakku tercinta, sahabat dan teman-teman yang selalu memberi support untuk menyelesaikan skripsi ini”

# **UNUGIRI**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmad, serta hidayah nya saya mampu menyusun skripsi yang berjudul "Keefektifan Teknik *Simulasi Game* untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Bagi siswa di sma PGRI ngambon " Ini dengan baik .

Penelitian ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu tentunya berkat bantuan pihak pihak tertentu. Maka dari itu saya mengucapkan banyak terimakasih terhadap pihak yang membantu dalam penyelesaian proposal skripsi ini. Yang membantu dan memperlancar proses pembuatan proposal skripsi ini. Dimana proposal ini berkaitan dengan implementasi terkait komunikasi interpersonal yang terjadi di lingkungan sekolah dan bagaimana penggunaan komunikasi interpersonal di lingkungan sekolah. Maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak K.M Jauhar Ma'arif, M.Pd. I selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.
2. Ibu Astrid Chandra Sari, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.
3. Ibu Vesti Dwi Cahyaningrum, M.Pd. Selaku ketua Jurusan /Program Studi Bimbingan Konseling yang selalu member inovasi dan progress terhadap perkembangan Bimbingan Konseling di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.
4. Ibu Zeti Novitasari, M.Pd. selaku pembimbing 1 yang selalu member semangat ,arahan dan saran yang positif sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.
5. Ibu Yanuari Srienturi, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan kritik saran yang berguna dalam proses pengerjaan penelitian ini.
6. Orang tua, kakak ,suami dan anaku tercinta (Ahmad Azam Al-gifahri) sebagai penyemangat ibu dalam mengerjakan skripsi ini ,atas doa ,bimbingan ,semangat ,dan kasih sayang yang telah dicurahkan selamai ni.

7. Teman-teman yang telah memberikan dukungan moral kepada penulis dan selalu setia memberikan motivasi dan semangat agar skripsi ini dapat selesai dengan tepat waktu.

Penulis menyadari dalam penulisan proposal skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Aamiin.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat membaca pada umumnya.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Bojonegoro, 6 September 2023

Putri Rahayu



**UNUGIRI**

## **ABSTRACT**

*Rahayu, Putri (2023) Effectiveness of Game Simulation Techniques using Word Guessing Media to Improve Student Interpersonal Communication at PGRI Ngambon High School. Thesis, Department of Guidance and Counseling, Faculty of Teacher Training and Education, Nahdlatul Ulama Sunan Giri University, Bojonegoro. Main Supervisor Zeti Novitasari, M.Pd. and Assistant Supervisor Yanuari Srianhuri, M. Pd.*

*Keywords: interpersonal communication, game simulation, group guidance.*

*Interpersonal communication is a basic skill that a person must have, because with interpersonal communication skills a person will be able to convey messages to other people and be able to establish relationships with other people. This research aims to determine the description of interpersonal communication of PGRI Ngambon High School students. The participants in this research were students at SMA PGRI Ngambon with a population of 270. In this research, the technique used for sampling was purposive sampling. In the experimental method, researchers took the type of Pre-Experimental Designs with One=Group Pretest-Posttest Design, which means looking at the comparison before and after being given treatment. The type of research used is quantitative experimental research, which means that this method identifies or shows a test. 3.*

*The results of the research show that the description of student interpersonal communication at SMA PGRI Ngambon is that based on the pre-test, the average class score was only 59%, which is in the low category. Interpersonal communication of students at PGRI Ngambon High School after implementing a simulation game in group guidance services. Based on the pre-test after being given treatment, the average percentage increase for the 10 students was 84% in the high category.*

*The results of the paired t-test can be explained as follows: The significance level of this test is 5%. The basis for making decisions regarding the hypothesis is that if the sig 2 (tailed) value is  $<0.05$  then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted and vice versa. The sig 2 (tailed) value is 0.031, where this value is smaller than 0.05, so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So, from these results it can be concluded that group guidance services using game simulation techniques are effective for improving interpersonal communication among students at SMA PGRI Ngambon.*



## ABSTRAK

Rahayu, Putri (2023) Keefektifan Teknik *Simulation Game* dengan Media Tebak Kata untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa di SMA PGRI Ngambon. Skripsi, Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Pembimbing Utama Zeti Novitasari, M.Pd. dan Pembimbing Pendamping Yanuari Srianturi, M. Pd.

Kata kunci : Komunikasi interpersonal, Simulasi game, Bimbingan kelompok.

Komunikasi interpersonal merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seseorang, karena dengan keterampilan komunikasi interpersonal maka seseorang akan mampu menyampaikan pesan kepada orang lain dan dapat menjalin hubungan dengan orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran dari komunikasi interpersonal siswa SMA PGRI Ngambon. Partisipan penelitian ini adalah siswa di SMA PGRI Ngambon dengan jumlah populasi 270. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah purposive sampling. Dalam metode eksperimen peneliti mengambil jenis Pre-Eksperimental Designs dengan One=Group Pretest-Posttest Design yang artinya melihat perbandingan sebelum dan sesudah diberikan treatment/perlakuan. jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen yang artinya dalam metode ini mengidentifikasi atau menunjukkan suatu pengujian (tes). 3.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gambaran dari komunikasi interpersonal siswa di SMA PGRI Ngambon yaitu Berdasarkan uji pre-test hanya mencapai hasil rata-rata nilai kelas 59% berada pada kategori rendah. Komunikasi interpersonal siswa di SMA PGRI Ngambon sesudah dilaksanakan permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok Berdasarkan uji pre-test setelah diberikan treatment rata-rata persentase peningkatan pada 10 siswa tersebut adalah 84% berada pada kategori tinggi.

Hasil uji paired t-test dapat dijelaskan sebagai berikut: Tingkat signifikan dari uji ini adalah sebesar 5%. Dasar pengambilan keputusan terhadap hipotesis yang dilakukan adalah jika nilai sig 2 (tailed) < 0,05 maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima begitu sebaliknya. nilai sig 2 (tailed) adalah sebesar 0,031 dimana nilai ini lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi game efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal pada siswa di SMA PGRI Ngambon.

# DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL DALAM.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat praktis.....	6
1.5 Batasan Penelitian .....	7
1.6 Asumsi .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Komunikasi interpersonal .....	8
2.1.1 Aspek-aspek Komunikasi Interpersonal. ....	8
2.1.2 Faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal. ....	9
2.1.3 Tahap-tahap Komunikasi Interpersonal. ....	9
2.2 Permainan Simulasi( <i>Simulasi game</i> ).....	10
2.2.1 Pengertian dan ciri-ciri permainan simulasi.....	10
2.3 Bimbingan Kelompok .....	12
2.3.1 Tujuan bimbingan kelompok .....	12
2.3.2 Dinamika kelompok dan proses kelompok.....	13

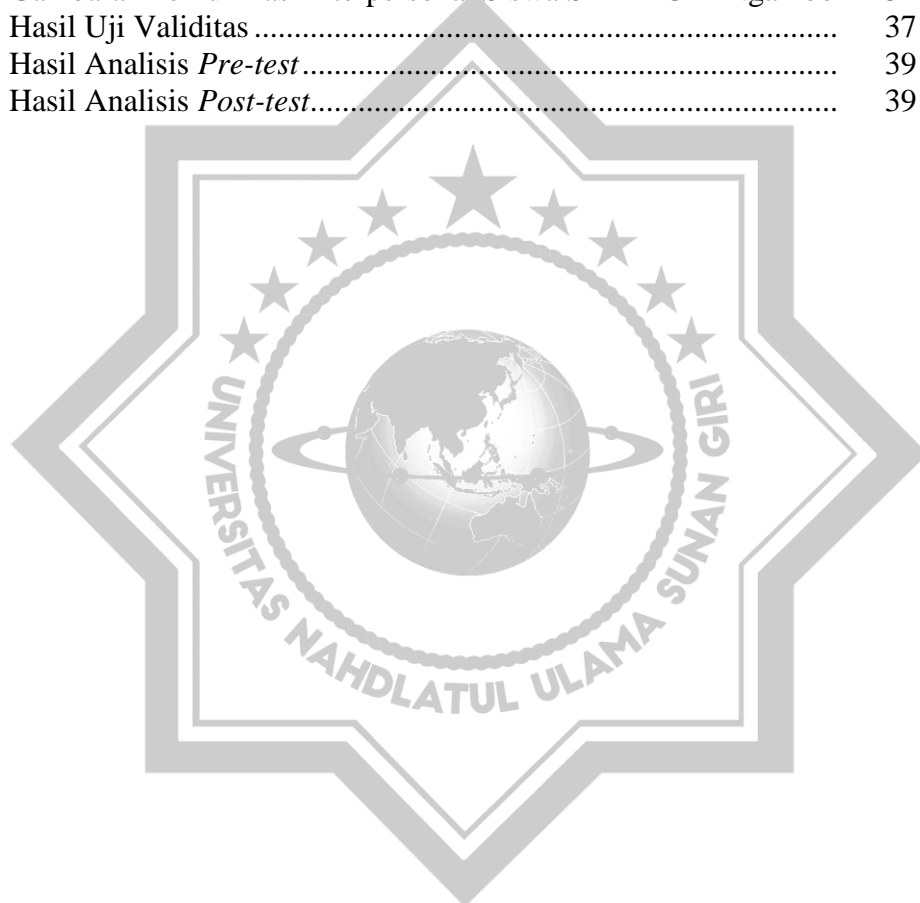
2.4 Hubungan antara Model <i>Simulasi Game</i> dengan Komunikasi Interpersonal .....	14
2.5 Kerangka Konseptual .....	16
2.6 Jurnal Relevan .....	17
2.7 Hipotesis .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
3.1 Jenis Dan Rancangan Penelitian .....	21
3.2 Lokasi Penelitian .....	22
3.3 Populasi dan Sampel atau Sasaran Penelitian .....	22
3.3.1 Populasi .....	22
3.3.2 Sampel .....	23
3.4 Variabel dan Definisi Operasional .....	23
3.4.1 Variabel .....	23
3.4.2 Definisi Operasional .....	24
3.5 Instrument Penelitian .....	25
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.6.1 Wawancara .....	27
3.6.2 Skala Psikologis .....	27
3.6.3 Observasi .....	28
3.7 Teknik Analisis Data .....	28
3.7.1 Uji Validitas .....	28
3.7.2 Uji Reliabilitas .....	28
3.7.3 Uji Efektivitas .....	29
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>30</b>
4.1 Deskripsi Penelitian .....	30
4.1.1 Tempat Penelitian .....	30
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian .....	33
4.2 Temuan Dan Hasil Penelitian.....	35
4.3.1 Hasil Uji Analisis Statistik .....	39
4.2.4 Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Permainan simulasi</i> untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal siswa.....	40
4.3 Pembahasan Penelitian .....	43
<b>BAB V.....</b>	<b>51</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>51</b>



**UNUGIRI**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i> .....	21
3.2 Jumlah Populasi Penelitian Peserta Didik .....	22
3.3 Kisi-kisi komunikasi interpersonal .....	25
4.2 Gambaran komunikasi interpersonal Siswa SMA PGRI Ngambon	34
4.3 Hasil Uji Validitas .....	37
4.4 Hasil Analisis <i>Pre-test</i> .....	39
4.5 Hasil Analisis <i>Post-test</i> .....	39



# UNUGIRI

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka konseptual penelitian .....	16
4.1 Gambaran komunikasi interpersonal siswa SMA PGRI Ngambon	34
4.2 Hasil Uji Normalitas .....	36
4.3 Hasil Uji Reliabilitas .....	38
4.4 Hasil Uji <i>Paired Sample T-test</i> .....	41



# UNUGIRI