

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi merupakan unsur penting dalam setiap hubungan antarpribadi. Ia memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan dari hubungan pribadi dan sosial hingga pembelajaran. Secara umum, komunikasi adalah proses pertukaran pesan antara dua pihak, termasuk mengirim, menerima, dan memahami informasi. Namun pada kenyataannya, komunikasi merupakan proses yang kompleks karena melibatkan banyak faktor, seperti bahasa lisan, ekspresi wajah, gerak tubuh, dan budaya, yang memengaruhi cara pesan disampaikan dan dipahami.

Dalam konteks sosial, komunikasi memainkan peran kunci dalam membentuk hubungan interpersonal yang kuat dan berkelanjutan. Kemampuan untuk berkomunikasi dengan jelas, efektif, dan empatik memungkinkan individu untuk membangun kepercayaan, mengungkapkan perasaan, dan menyelesaikan konflik dengan baik. Komunikasi yang baik juga memfasilitasi pertukaran ide, pengetahuan, dan pengalaman, memungkinkan kolaborasi dan inovasi dalam berbagai bidang kehidupan.

Perkembangan teknologi dan perubahan sosial telah memperluas cara-cara di mana komunikasi terjadi namun, Dalam era di mana teknologi semakin meresap ke dalam kehidupan sehari-hari, perhatian terhadap keterampilan komunikasi interpersonal, terutama di kalangan siswa, semakin menurun. Terlalu sering, anak-anak cenderung terpaku pada perangkat teknologi mereka

sendiri, mengurur waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi langsung dengan rekan-rekan sebaya mereka. Hal ini dapat menghambat perkembangan kemampuan komunikasi mereka secara efektif, termasuk kemampuan untuk berkolaborasi, bernegosiasi, dan memahami perspektif orang lain.

Fenomena yang sama juga ditemukan peneliti saat menjalani Praktik Lapangan Konseling Pendidikan di Sekolah (PLKPS) di SMA Negeri 12 Kota Jambi dari 5 Maret hingga 13 Juni 2024. Dari pengalaman yang mereka alami selama praktik tersebut, penulis menemukan bahwa ada situasi di mana beberapa siswa tampak kurang percaya diri saat berbicara. Ada beberapa siswa yang tidak memberi jawaban yang seharusnya ketika mereka diberi pertanyaan saat saya masuk ke kelas. Keadaan ini dapat dilihat dari sudut pandang siswa yang sering kali bersikap pasif saat berdiskusi, karena merasa kurang nyaman atau ragu untuk menyampaikan pendapat dan terlibat dalam percakapan interpersonal.

Penulis mewawancarai guru BK sebelum penelitian. Hasil wawancara dengan Ibu Desi Gusdarti, S.Pd., M.Pd., guru BK di SMA Negeri 12 Kota Jambi pada hari Rabu tanggal 12 Juni 2024, menunjukkan bahwa komunikasi siswa di sekolah terbagi menjadi tiga kategori: yang pertama adalah cuek, di mana siswa tidak tertarik untuk berbicara dengan temannya dan hanya hadir ke sekolah untuk absen. Kategori lain adalah tertib, di mana siswa lebih tertarik untuk berbicara. Siswa sering kali menyelesaikan masalah yang relatif kecil secara mandiri ketika mereka berselisih dengan teman sebayanya. Namun, jika masalahnya serius, guru biasanya membantu menyelesaikannya. Ada juga perbedaan dalam gaya

komunikasi antara penerima penghargaan dan siswa. Siswa perempuan cenderung lebih pendiam, tetapi ketika berbicara, mereka lebih fleksibel dan dapat memilih kata-kata dengan hati-hati. Sebaliknya, siswa laki-laki lebih santai dan terbuka dalam berkomunikasi.

Dan informasi yang didapat dari hasil wawancara peneliti dengan peserta didik kelas IX mereka mengatakan bahwa, Beberapa siswa masih mengalami rasa gugup dan takut salah saat menyampaikan pendapat, tidak semua siswa merasa nyaman berbicara di depan kelas atau berbagi cerita dengan teman sebaya, yang menunjukkan adanya keterbatasan dalam keterampilan komunikasi. Selain itu, meskipun sebagian siswa menyadari pentingnya bahasa tubuh dalam komunikasi, masih ada yang kurang memperhatikannya saat berinteraksi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis akan mengembangkan permainan Monopoli yang dirancang khusus untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa SMA/ sederajat. Alasan di balik pengembangan ini adalah untuk memberikan alat yang efektif kepada guru BK dalam memfasilitasi komunikasi antara siswa saat pelaksanaan layanan. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul " Pengembangan Media Permainan Monopoli "*Monopami*" Untuk Mengembangkan Komunikasi Interpersonal Siswa Di SMAN 12 Kota Jambi".

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan keterbatasan peneliti, maka penelitian ini mencakup hal – hal berikut ini :

- a. Materi media permainan MONOPAMI mencakup berbagai ekspresi emosi, beberapa pertanyaan dan tantangan untuk mengembangkan komunikasi interpersonal siswa.
- b. Tahapan pada riset pengembangan yang diterapkan dalam studi ini menggunakan model yang telah dimodifikasi oleh Sutja (Studi pendahuluan, pengembangan produk, validasi dan revisi, uji coba terbatas dan revisi, pembakuan dan publikasi).
- c. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 12 Kota Jambi. Untuk uji coba terbatas satu kali yang melibatkan siswa kelas XI di SMA Negeri 12 Kota Jambi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana mengembangkan media permainan Monopami untuk mengembangkan komunikasi interpersonal siswa?
- b. Bagaimana kelayakan media permainan Monopami berdasarkan penilaian/validasi dari ahli materi dan ahli media?
- c. Bagaimana hasil kelayakan serta uji coba produk media permainan Monopami untuk mengembangkan komunikasi interpersonal siswa?

C. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan permasalahan diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk menghasilkan produk media permainan Monopami sebagai media dalam mengembangkan komunikasi interpersonal siswa.
- b. Untuk mengetahui kelayakan media permainan Monopami" berdasarkan penilaian/ validasi dari ahli materi, ahli media, dan guru bimbingan dan konseling.
- c. Untuk mengetahui hasil kelayakan serta uji coba produk media permainan Monopami dari siswa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Secara Teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam pengembangan media permainan monopami untuk mengembangkan komunikasi interpersonal dan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pilihan dalam pelaksanaan bimbingan.

- b. Secara Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat:

- a. Bagi Siswa, Siswa dapat mengalami peningkatan dalam kemampuan berkomunikasi interpersonal, karena terlibat aktif dalam permainan Monopoli yang didesain khusus untuk tujuan tersebut. Bagi Guru

Bimbingan dan Konseling, Hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif baru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang memperkuat komunikasi interpersonal di antara siswa.

- b. Bagi Sekolah, Penelitian ini dapat menyumbangkan media dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling sebagai upaya meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.
- c. Bagi Peneliti, Diharapkan dapat wawasan tentang penerapan media permainan dalam konteks pendidikan dan pengembangan komunikasi interpersonal, Menjadi referensi untuk pengembangan media permainan monopoli yang sesuai standar pelaksanaan layanan BK, serta menambah pengetahuan serta penerapan Research & Development dalam BK.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman maka penulis akan menjelaskan mengenai judul penelitian ini, sebagai berikut :

- a. Monopami yang dimaksud dalam penelitian ini mengacu pada penggunaan papan permainan Monopoli yang telah dimodifikasi secara khusus untuk memfasilitasi tujuan pendidikan di lingkungan sekolah menengah atas. Modifikasi tersebut termasuk perubahan dalam aturan permainan, penyesuaian dalam materi permainan, dan penambahan elemen permainan yang dirancang untuk memperkuat aspek komunikasi interpersonal siswa.
- b. Komunikasi interpersonal yang dimaksud dalam penelitian ini merujuk pada proses komunikasi antar individu di lingkungan sekolah menengah atas. Ini mencakup penyampaian pesan verbal dan non-verbal, pendengaran,

pemahaman, dan respons antara dua atau lebih individu. Evaluasi kemampuan komunikasi interpersonal melibatkan penilaian terhadap kemampuan individu dalam mengungkapkan diri, mendengarkan, memahami, dan merespons pesan-pesan dari orang lain dengan tepat dan efektif.