

Peningkatan Kemampuan Komunikasi Interpersonal melalui Permainan Stacko Uno pada Siswa SMP

Ratdinia Aulia Safa¹, Nora Yunia Setyaputri², Atrup³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

ratdiniaaulisafa@gmail.com¹, norayuniar@unpkediri.ac.id², atrup@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

Adolescence is a crucial period in the development of interpersonal communication skills because it is during this stage that individuals begin to build broader social relationships. Poor interpersonal communication skills can lead to difficulties in expressing opinions, forming relationships with peers, and adapting to the school environment. One tool that has the potential to be used to develop these skills is the game Stacko Uno, which is popular among adolescents and is played in groups, thereby encouraging interaction among players. This study aims to analyze improvements in students' interpersonal communication skills through group counseling sessions using the Stacko Uno game. The study employed a quantitative approach with a one-group pretest–posttest design and involved eight students as the research sample. The results indicate that the use of the Stacko Uno game in group counseling sessions effectively improved students' interpersonal communication skills. Thus, the Stacko Uno game can be utilized as an alternative tool in group counseling to support the development of students' interpersonal communication skills.

Keywords: *group guidance, stacko uno, interpersonal communication*

ABSTRAK

Masa remaja merupakan periode penting dalam perkembangan kemampuan komunikasi interpersonal karena pada tahap ini individu mulai membangun hubungan sosial yang lebih luas. Rendahnya kemampuan komunikasi interpersonal dapat menyebabkan kesulitan dalam menyampaikan pendapat, menjalin hubungan dengan teman sebaya, serta beradaptasi di lingkungan sekolah. Salah satu media yang berpotensi digunakan untuk mengembangkan kemampuan tersebut adalah permainan *Stacko Uno*, yang populer di kalangan remaja dan dimainkan secara berkelompok sehingga mendorong terjadinya interaksi antarpemain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan permainan *Stacko Uno*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One-Group Pretest–Posttest* dan melibatkan delapan siswa sebagai sampel penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *Stacko Uno* dalam layanan bimbingan kelompok mampu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Dengan demikian, permainan *Stacko Uno* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media dalam layanan bimbingan kelompok untuk mendukung pengembangan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Kata Kunci: bimbingan kelompok, stacko uno, komunikasi interpersonal

PENDAHULUAN

Komunikasi interpersonal merupakan kemampuan penting yang mendukung keberhasilan individu dalam menjalin hubungan sosial dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pada masa remaja, kemampuan

komunikasi interpersonal berperan dalam membantu siswa menyampaikan pendapat, memahami orang lain, serta membangun hubungan yang positif dengan teman sebaya maupun guru. Menurut Rahmi (2021), komunikasi interpersonal merupakan proses komunikasi dengan orang lain yang berlangsung secara spontan dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, Mataputun & Saud (2020) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal merupakan kemampuan individu dalam menyampaikan dan menerima informasi, mendengarkan serta menerima pendapat orang lain, menunjukkan empati, dan membangun hubungan sosial yang positif. Oleh karena itu, kemampuan komunikasi interpersonal perlu dikembangkan sejak usia sekolah agar siswa mampu beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara optimal.

Kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah dapat menimbulkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sosial siswa. Remaja yang mengalami kesulitan berkomunikasi cenderung mengalami hambatan dalam menyampaikan pendapat, bekerja sama dengan teman, maupun membangun hubungan sosial yang sehat. Selain itu, kondisi tersebut dapat menyebabkan munculnya konflik, kesalahpahaman, hingga rendahnya kepercayaan diri dalam berinteraksi dengan orang lain. Menurut DeVito (dalam Sulistyowati dkk., 2023) komunikasi interpersonal yang efektif ditandai oleh adanya keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan dalam berkomunikasi. Kelima aspek tersebut menjadi indikator penting dalam menilai kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran angket kepada siswa kelas VIII-A SMP Pawayatan Daha 1 Kediri, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami hambatan dalam komunikasi interpersonal. Permasalahan yang muncul antara lain sering terjadi perbedaan pendapat dengan teman sebaya, kurang percaya diri saat berbicara di depan umum, serta rendahnya keterlibatan dalam hubungan sosial di lingkungan sekolah. Hasil angket menunjukkan bahwa terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam aspek komunikasi interpersonal. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa beberapa siswa cenderung menyendiri saat jam istirahat, berinteraksi hanya dalam kelompok tertentu, serta kurang menunjukkan komunikasi yang efektif dengan guru maupun teman sebaya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa adalah melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Permainan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendorong terjadinya interaksi sosial secara aktif. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah *Stacko Uno*. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan efektif membantu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Namun, penelitian yang menggunakan media permainan *Stacko Uno* dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMP masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan

penelitian untuk mengkaji efektivitas penggunaan media permainan *Stacko Uno* dalam layanan bimbingan kelompok sebagai upaya meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas permainan *Stacko Uno* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMP. Melalui aktivitas permainan yang dipadukan dengan layanan bimbingan kelompok, siswa diharapkan dapat lebih terbuka, aktif berinteraksi, mampu menyampaikan pendapat, serta menghargai pendapat orang lain. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi layanan bimbingan dan konseling dalam membantu mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa di sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* jenis *One-Group Pretest–Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan kemampuan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan *Stacko Uno*. Penelitian dilaksanakan di SMP Pawayatan Daha 1 Kediri pada siswa kelas VIII-A tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 27 siswa, sedangkan sampel terdiri atas 8 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan hasil analisis kebutuhan, *skor pretest*, serta rekomendasi guru bimbingan dan konseling terhadap siswa yang menunjukkan kemampuan komunikasi interpersonal rendah.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengukur kemampuan komunikasi interpersonal siswa sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, siswa mengikuti layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan *Stacko Uno* yang dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan. Selama proses layanan, siswa terlibat dalam berbagai aktivitas permainan yang dirancang untuk mendorong interaksi, kerja sama, serta kemampuan menyampaikan dan menerima pendapat dalam kelompok. Setelah seluruh rangkaian layanan selesai dilaksanakan, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan kemampuan komunikasi interpersonal setelah memperoleh perlakuan.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan skala kemampuan komunikasi interpersonal yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro–Wilk* untuk mengetahui distribusi data, dilanjutkan dengan uji *homogenitas Levene's Test* untuk menguji kesamaan *varians*, *Paired Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan skor *pretest* dan *posttest*, serta uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan *Stacko Uno*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1.1 Hasil Uji *pretest* dan *posttest*

No.	INISIAL NAMA	SKOR <i>pretest</i>	KATEGORI	SKOR <i>posttest</i>	KATEGORI
1.	AV	85	SEDANG	97	SEDANG
2.	RA	95	SEDANG	102	TINGGI
3.	RDZ	105	TINGGI	110	TINGGI
4.	INS	91	SEDANG	105	TINGGI
5.	SDR	110	TINGGI	112	TINGGI
6.	FANA	109	TINGGI	110	TINGGI
7.	DAP	109	TINGGI	116	TINGGI
8.	MRRK	105	TINGGI	113	TINGGI

Berdasarkan hasil pengukuran kemampuan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *Stacko Uno*, terjadi peningkatan skor pada seluruh subjek penelitian. Rata-rata skor *pretest* sebesar 101 meningkat menjadi 107 pada *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *Stacko Uno*.

Tabel 1.2 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.283	8	.058	.856	8	.109
Posttest	.242	8	.187	.941	8	.623

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui distribusi data penelitian. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan uji parametrik.

Tabel 1.3 Hasil Uji Homogenitas
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
skor	Equal variances assumed	2.798	.117	-1.735	14	.105	-7.00000	4.03500	-15.65422	1.65422

Equal variances not assumed			-1.735	12.166	.108	-7.00000	4.03500	-	1.77823
-----------------------------	--	--	--------	--------	------	----------	---------	---	---------

Pengujian homogenitas menggunakan *Levene's Test* dengan nilai signifikansi sebesar 0,117. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,117 > 0,05$), sehingga data penelitian memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data memenuhi salah satu syarat analisis parametrik dan dapat dilanjutkan pada tahap pengujian hipotesis.

Tabel 1.4 Hasil Uji Hipotesis *Paired Sample t-Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-7.00000	4.47214	1.58114	-10.73880	-3.26120	-4.427	7	.003

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-Test*. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,003 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* kemampuan komunikasi interpersonal siswa setelah diberikan perlakuan.

Tabel 1.5 Hasil Uji *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-gain Score	8	.03	.29	.1695	.08689
Valid N (listwise)	8				

Selain itu, hasil uji *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,17 yang termasuk dalam kategori rendah. Meskipun demikian, hasil tersebut tetap menunjukkan adanya peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *Stacko Uno*.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *Stacko Uno* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh adanya kenaikan skor *pretest* dan *posttest* serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan perbedaan signifikan setelah siswa memperoleh perlakuan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam layanan bimbingan kelompok mampu menciptakan situasi belajar yang

mendorong siswa untuk berinteraksi secara aktif dan mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal.

Peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa tidak terlepas dari karakteristik permainan *Stacko Uno* yang menuntut adanya interaksi, kerja sama, dan komunikasi antaranggota kelompok. Selama kegiatan berlangsung, siswa memperoleh kesempatan untuk menyampaikan pendapat, memberikan tanggapan, mendengarkan orang lain, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Aktivitas tersebut membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal melalui pengalaman langsung dalam berinteraksi dengan teman sebaya.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori komunikasi interpersonal yang dikemukakan oleh DeVito (dalam Sukarmin & Lasaima, 2023), yang menyatakan bahwa komunikasi interpersonal yang efektif ditandai oleh keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*). Selama pelaksanaan layanan, aspek-aspek tersebut terlihat melalui keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, kemampuan mendengarkan dan merespons teman, sikap saling mendukung dalam kelompok, serta keterlibatan aktif dalam setiap kegiatan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permainan *Stacko Uno* mampu memfasilitasi perkembangan aspek-aspek komunikasi interpersonal yang diperlukan siswa dalam kehidupan sosialnya.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu. Penelitian Sari, I. Y. A., Atrup, A., & Setyaputri, N. Y., (2017) menyatakan bahwa metode bimbingan kelompok dengan pendekatan diskusi dapat membantu meningkatkan kemampuan berkomunikasi antar manusia siswa. Selain itu, D. A. Nugroho, Saptadi, dan Setiawan (2023) memperlihatkan bahwa penggunaan metode *simulation game* pada layanan bimbingan kelompok mampu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMP secara efektif. Penelitian lainnya yang dilakukan A. Setyowati dan Maharani (2023) menunjukkan bahwa metode peran memainkan bisa meningkatkan kemampuan berkomunikasi antar manusia siswa secara signifikan, sedangkan penelitian A. Zulfianingrum (2022) serta Nuriya & Wirastania (2022) menunjukkan bahwa teknik permainan memberikan dampak positif terhadap perkembangan komunikasi interpersonal siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan kelompok dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk membantu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Permainan *Stacko Uno* tidak hanya menciptakan suasana yang menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berkomunikasi, bekerja sama, dan membangun hubungan sosial yang positif dengan teman sebayanya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *Stacko Uno* efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII-A SMP Pawyatan Daha 1 Kediri. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor kemampuan komunikasi interpersonal siswa setelah diberikan perlakuan serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Stacko Uno* dalam layanan bimbingan kelompok dapat menjadi alternatif yang efektif untuk membantu mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Saran

Saran kepada guru

Berdasarkan hasil penelitian, guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat memanfaatkan permainan *Stacko Uno* sebagai salah satu alternatif media dalam layanan bimbingan kelompok untuk menciptakan suasana yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa berkomunikasi secara terbuka. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik remaja diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama mengikuti layanan.

Saran kepada murid

Siswa diharapkan dapat menerapkan keterampilan komunikasi interpersonal yang telah diperoleh selama kegiatan bimbingan kelompok dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Kemampuan menyampaikan pendapat, mendengarkan orang lain, serta menghargai perbedaan diharapkan terus dikembangkan agar tercipta hubungan sosial yang positif.

Saran kepada orang tua

Orang tua diharapkan memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomunikasi secara terbuka di lingkungan keluarga serta membangun interaksi yang positif melalui kegiatan bersama. Dukungan dan komunikasi yang baik di lingkungan keluarga diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal secara berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Mataputun, Y., & Saud, H. (2020). Analisis komunikasi interpersonal dan penyesuaian diri remaja. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 8(1), 32–37.
- Nugroho, D. A., Saptadi, H., & Setiawan, A. (2023). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Simulation Game terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMP*. 14(1), 64–69.
<https://doi.org/Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik>

Simulation Game terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMP

- Nuriya, N. W., & Wirastania, A. (2022). *Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Kata Dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 5 Surabaya*. 9(2), 242–247.
- Rahmi, S. (2021). *Komunikasi interpersonal dan hubungannya dalam konseling*. Syiah Kuala University Press.
- Setyawati, A., & Maharani, M. (2023). *Keefektifan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal*. 6(3), 321–326. <https://doi.org/10.26539/terapeutik.631169>
- Sulistyowati, F., Apmd, S., & Yogyakarta, J. T. (2023). *KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTAR MAHASISWA DI*. 2(1), 1–10.
- Yusnia, I., Sari, A., Setyaputri, Y., Layanan, P., Kelompok, B., Diskusi, T., Yusnia, I., Sari, A., & Setyaputri, Y. (2017). *TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA KELAS X SMAN 3 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2016 / 2017*. 55–62.
- Zulfianingrum, A. (2022). , *sehingga H0 diterima dan Ha ditolak, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik talking chips berpengaruh positif pada kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Kata kunci : Bimbingan Kelompok, Komunikasi Interpersonal, Talking Chi*. 6(2), 220–228.