

## Implementasi Media CS-G untuk mengungkap Gaya Komunikasi Siswa

Latipatinopus<sup>1,\*</sup>, Helti Lygia Mampouw<sup>2,3</sup>

<sup>1</sup>SMK Negeri 1 Leuwiliang, Kab. Bogor, Jawa Barat, Indonesia

<sup>2</sup>Pusat Studi Pendidikan Saains, Teknologi dan Matematika, Universitas Kristen Satya Wacana, Jl. Diponegoro 52-60 Salatiga, Indonesia

<sup>3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana, Jl. Diponegoro 52-60 Salatiga, Indonesia

\*e-mail: nufus1812@gmail.com

### Abstrak

Comunication Style-Game (CS-G) adalah media pembelajaran berbasis digital dalam layanan Bimbingan dan Konseling di SMKN 1 Leuwiliang yang mendukung pengungkapan gaya komunikasi siswa secara mandiri. Gaya komunikasi dibagi 3 kelompok yakni gaya pasif yang cenderung mengalah dan menghindari konflik, gaya tegas yang cenderung tegas tapi tidak menyerang orang lain dan gaya agresif yang cenderung keras dan menyerang. Ketiga gaya komunikasi tersebut sangat penting dipahami oleh siswa untuk dapat berkomunikasi dengan baik dalaam kehidupan sehari-hari. Media CS-G dikembangkan menggunakan aplikasi berbasis android yang digunakan secara interaktif berisi konten untuk menyimpulkan gaya komunikasi siswa. Hasil layanan Bimbingan dan Konseling setelah menggunakan CS-G menunjukkan capaian 92% siswa yang mempunyai nilai sangat baik pada siswa kelas X1 Multimedia 2 dengan indikator mengkomunikasikan hasil CS-G, mengevaluasi keadaan dirinya dan menentukan penilaian diri sendiri di dalam berkomunikasi.

**Kata kunci:** CS-G, gaya komunikasi

### Pendahuluan

Komunikasi merupakan hal penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi identik dengan suatu pengalihan pesan dari suatu sumber kepada penerima agar dapat dipahami [1]. Setiap orang mempunyai keunikan di dalam mengirim dan menerima pesan. Proses komunikasi akan berjalan baik apabila pesan yang tersebut diterima sesuai maksud pesan tersebut. Komunikasi berlangsung dengan baik jika setiap orang yang terlibat di dalamnya dapat memahami gaya berkomunikasi. Di samping itu pemahaman atas gaya komunikasi menjadi penting untuk menghindari kesalahpahaman.

Gaya komunikasi dapat dikelompokkan secara bervariasi berdasarkan sudut pandang pembuatnya. Heffner (1997) mengklasifikasi ulang gaya komunikasi ke dalam gaya pasif (*passive style*) yang cenderung mengalah dan menghindari konflik, gaya tegas (*assertive style*) yang cenderung tegas tapi tidak menyerang orang lain dan gaya agresif (*aggressive style*) yang cenderung keras dan menyerang [2]. Di antara ketiga gaya tersebut, gaya asertif yang diharapkan dapat ditumbuh-kembangkan oleh semua siswa SMKN 1 Leuwiliang.

Berkenaan dengan model gaya komunikasi yang diharapkan berkembang di antara siswa, telah dilakukan obverasi dan penelusuran melalui Angket Kebutuhan Peserta Didik.

Didapati bahwa siswa kelas XI Multimedia 2 SMKN 1 Leuwiliang merasa kesulitan dalam mengidentifikasi gaya komunikasi mereka. Adelia salah satunya yang merepresentasikan kesulitan tersebut melalui pernyataannya: “Saya *nggak* ngerti gaya komunikasi saya, bingung cara *mentuinnya*...” Ketidakpahaman siswa pada gaya komunikasi yang dimilikinya dan gaya komunikasi orang lain menimbulkan salah persepsi dan mengakibatkan perselisihan diantara mereka. Karena seseorang dengan gaya komunikasi agresif akan terkesan menyerang pada setiap komunikasinya, cenderung memaksakan kehendak dan apabila hal ini tidak dipahami oleh siswa maka akan terjadi banyak pertengkaran diantara mereka. Begitu juga dengan siswa yang mempunyai gaya komunikasi pasif yang cenderung mengalah dan menghindari konflik, maka siswa yang mempunyai gaya komunikasi pasif akan merasa tertekan dan tidak percaya diri untuk berkomunikasi. Adapun gaya komunikasi ideal yang dapat dikembangkan disekolah yaitu gaya komunikasi asertif yang cenderung tegas tapi tidak menyerang, untuk mengembangkan komunikasi asertif diperlukan pengetahuan dan latihan sehingga komunikasi asertif dapat terbangun pada setiap siswa. Oleh karena itu siswa perlu mengenali gaya komunikasinya agar mereka dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi sebagai bekal di dalam membina relasi dengan orang lain, baik secara sosial, profesional dan emosional.

Sebagai guru Bimbingan dan Konseling, penulis perlu meningkatkan motivasi siswa untuk mengasahkemampuan komunikasi mereka. Oleh karena itu dikembangkan pembelajaran melalui permainan interaktif dengan memanfaatkan teknologi digital. Permainan ini harus bisa diakses melalui (telpon pintar, tablet maupun laptop/komputer). Pemilihan media permainan berbasis teknologi digital ini didasarkan pada hasil observasi bahwa siswa sudah akrab dengan teknologi digital sebagai alat komunikasi maupun sumber informasi. Selain itu, penggunaan media permainan maupun aplikasi berbasis teknologi digital telah berhasil menarik perhatian belajar siswa pada mata pelajaran di sekolah, misalnya pada mata pelajaran matematika [3], [4], IPA [5] dan sekaligus memberikan edukasi melalui literasi digital [6].

Penulis berinovasi menggunakan teknologi digital untuk menghasilkan media yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa di dalam berkomunikasi. Siswa didorong untuk meningkatkan kemampuan komunikasi yang dilakukan sehari-hari di lingkungan sekolah maupun tempat tinggalnya. Oleh karena itu dikembangkan aplikasi permainan *Communication Style Game*, disingkat CS-G. CS-G adalah media pembelajaran berbasis teknologi digital berbentuk permainan interaktif yang berisi memahami gaya komunikasi siswa yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif yang dapat dijalankan pada gawai berbasis android. Adapun tujuan dari pembuatan karya inovasi ini adalah mengembangkan CS-G sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital pada layanan BK untuk menemukan gaya komunikasi siswa.

## Metode

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan model ADDIE. Tahapan pengembangan model ADDIE terdiri dari tahap analisis (*analysis*), desain (*design*),

pengembangan (develop), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation) [7]. Model ADDIE bergantung pada setiap tahap yang dilakukan dalam urutan yang diberikan. Model ini memberi pendekatan yang berfokus pada pemberian umpan balik untuk perbaikan terus-menerus". Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran aplikasi CS-G untuk menemukan gaya komunikasi pada siswa. Media CS-G dikembangkan dengan pemenuhan terhadap aspek valid, praktis, dan efektif yang dilakukan berdasarkan masukan dan penilaian dari ahli media, ahli materi bimbingan dan konseling, rekan sekerja dan siswa. Berdasarkan implementasi di kelas dapat diperoleh data kepraktisan dan ketertarikan siswa terhadap media.

## Hasil dan Pembahasan

CS-G berupa media pembelajaran interaktif untuk menemukan gaya komunikasi pada siswa. CS-G dikembangkan untuk digunakan melalui gawai dan dapat diakses berulang-ulang secara *offline*. Media ini dikembangkan mengikuti tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dijelaskan sebagai berikut.

### Tahap Analisis

Pada tahap analisis terdapat beberapa faktor yang harus dicermati diantaranya adalah analisis materi, mengapa materi gaya komunikasi menjadi penting untuk dikembangkan menjadi aplikasi game android, karena mengingat dari hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) yang diisi oleh siswa kelas 11 Multimedia 2 untuk item "saya belum memahami gaya komunikasi asertif" termasuk pada katagori tinggi yaitu 63% dari 34 siswa terdapat 22 siswa yang memerlukan perhatian lebih lanjut oleh guru BK pada pemahaman dan keterampilan gaya komunikasi untuk menghindari kesalahpahaman siswa dalam berkomunikasi.

Komunikasi sangat diperlukan oleh siswa untuk pengembangan diri siswa serta untuk memperluas jejaring siswa dimasa yang akan datang. Untuk itu penulis menganggap perlu untuk membuat aplikasi game berbasis android untuk menemukan gaya komunikasi siswa, adapun hasil yang diharapkan dari aplikasi tersebut adalah siswa mengetahui gaya komunikasinya dan dapat berkomunikasi dengan baik pada kegiatan sehari-hari serta memahami gaya komunikasi orang lain untuk meminimalisir terjadinya kesalahpahaman.

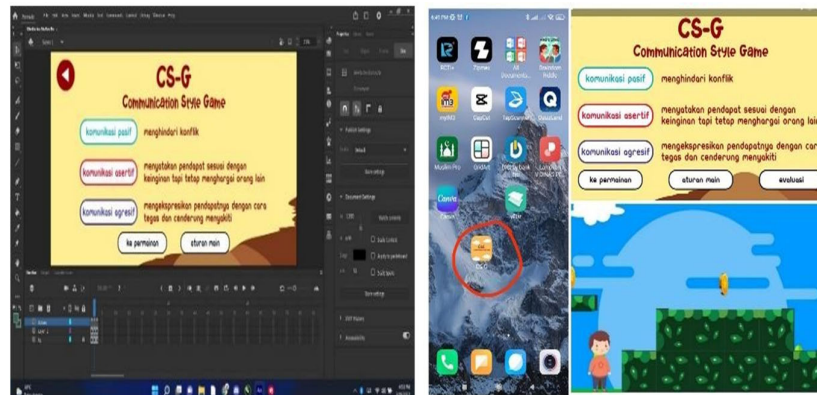
### Tahap Desain

Desain CS-G sebagai hasil dari inovasi dikembangkan dengan pertimbangan struktur materi dan penyampaian. Desain materi gaya komunikasi dinyatakan dalam bentuk angket yang diisi secara manual oleh siswa. Hasil isian siswa direkap secara otomatis kemudian hasil akhir ditampilkan sebagai kesimpulan dari gaya komunikasi siswa. Penyampaian angket diatur sedemikian rupa sehingga interaksi dengan siswa menjadi mudah, dengan mempertimbangkan urutan pertanyaan angket, tata bahasa, tampilan setiap soal, dan kemudahan siswa menjawabnya. Diberikan juga suara musik sebagai latar agar siswa dapat mengakses permainan interaktif ini dalam suasana rileks.

Inovasi pada CS-G menyempurnakan permainan Super Mario yang sudah dikembangkan lebih dulu dengan cara mengubah cara bermain dan menata materi sehingga interaksi materi dengan siswa menjadi lebih baik. Selanjutnya penulis membuat pertanyaan tentang gaya komunikasi yang disesuaikan dengan gaya bahasa dan situasi yang sering terjadi pada remaja Inovasi pada CS-G ditampilkan pada Gambar 1. CS-G dijalankan dari gawai masing-masing sehingga kerahasiaannya tetap terjaga. Cuplikan proses penyelesaian CS-G ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 1 Hal baru pada CS-G dibandingkan dengan karya sebelumnya



Gambar 2 Tahap penyelesaian *coding* dan tampilan layar CS-G

### Tahap Pengembangan

Ide-ide yang sudah penulis miliki dikembangkan berkolaborasi dengan mitra dari Perguruan Tinggi, terutama dalam proses coding aplikasi berbentuk permainan interaktif, mekanisme penentuan skor dan kewajaran tampilan. Alur isi CS-G yang sudah melalui proses validasi dan revisi ditampilkan pada Gambar 3.



**Gambar 3** Alur materi dan permainan pada CS-G dari mulai sampai selesai

Langkah-langkah pembelajaran melalui permainan interaktif pada CS-G ditampilkan pada Tabel 1.

**Tabel 1** Langkah-langkah pembelajaran melalui permainan interaktif pada CS-G

Urutan ke-	Kegiatan
1	Memulai pelajaran dengan apersepsi dan menjelaskan tujuan pembelajaran.
2	Memulai menginstal aplikasi CS-G dan masuk ke menu utama dengan mengakses tombol CS-G pada layar.
3	Memainkan aplikasi CS-G, mulai dari adanya penjelasan gaya komunikasi, siswa membaca terlebih dahulu penjelasan materi gaya komunikasi setelah siswa memahami maka klik tombol ke permainan, terdapat koin dan seorang siswa yang sedang berjalan dengan cara menggerakkan kursor ke kiri, ke kanan atau ke atas.
4	Klik koin untuk akses ke pertanyaan yang menggambarkan gaya komunikasi yang harus dijawab oleh siswa dengan memilih jawaban yang sesuai dengan keadaan dirinya.
5	Siswa merespon secara interaktif terhadap 16 pertanyaan pada CS-G dengan memilih opsi yang ada.
6	Jawaban komplit, maka akan muncul rekapitulasi jawaban terbanyak yang dipilih oleh siswa sebagai kesimpulan gaya komunikasi yang dimilikinya.
7	Siswa mengetahui gaya komunikasinya kemudian mereka mengisi evaluasi dengan cara mencocokkan karakter komunikasi sesuai simbol yang tersedia

Rekapitulasi jawaban siswa mengarah pada gaya komunikasi yang dimiliki siswa, apakah pasif, agresif atau asertif. Jumlah terbanyak pada rekapitulasi menggambarkan karakter gaya komunikasi siswa dan tidak menentukan baik buruknya komunikasi siswa. Adapun kebermanfaatannya CS-G ini terlihat pada proses pembelajaran.

### Tahap Implementasi

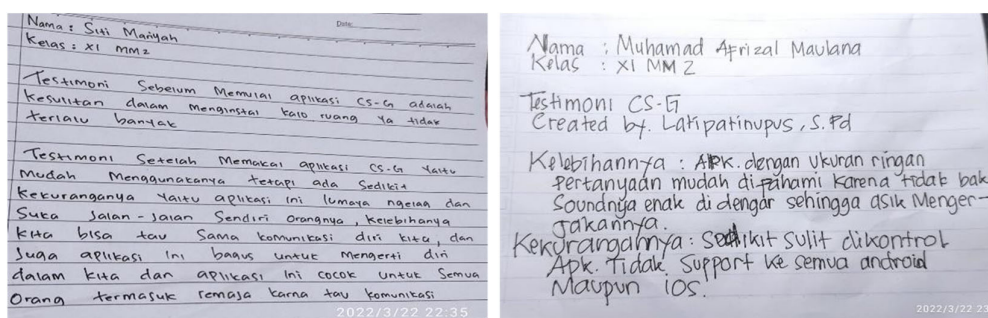
Media CS-G digunakan pada pembelajaran Bimbingan dan Konseling Ketika membahas gaya komunikasi. Implementasi dilakukan terhadap 34 siswa kelas XI Multimedia 2 SMKN 1 Leuwiliang. Ada 2 cara implementasi yakni luring dan daring. Jika pembelajaran berlangsung daring, maka komunikasi lisan dan tulisan dilakukan melalui kelompok kelas pada aplikasi *whatsapp* (wa grup). Pada pembelajaran secara daring, lokasi siswa bisa berada di rumah, di sekolah maupun di tempat lain. Jika pembelajaran berlangsung luring, maka pembelajaran diadakan di kelas. Siswa mengakses CS-G di dalam kelas dalam suasana tenang. Diskusi antara penulis dengan siswa dan sesama siswa berjalan secara langsung di dalam kelas.

Implementasi CS-G pada siswa kelas XI Multimedia 2 SMKN 1 Leuwiliang berlangsung secara luring. Proses pembelajaran di kelas berjalan sangat kondusif ketika menggunakan Aplikasi CS-G ini. Siswa sangat antusias dalam menemukan gaya komunikasinya. Suasana di kelas dan hasil tulisan siswa ditampilkan pada Gambar 4 dan Gambar 5.



**Gambar 4** Aktifitas belajar yang berlangsung secara luring

Hasil pengamatan atas perilaku siswa ketika belajar menunjukkan bahwa siswa mengakses CS-G dengan tersenyum dan ada pula yang mengangguk-anggukkan kepala secara berirama. Respon siswa ini sangat menggembirakan karena kesan yang ditampilkan adalah mereka menikmati pembelajaran gaya komunikasi dengan menggunakan CS-G. Siswa juga mudah memahami materi gaya komunikasi, lebih interaktif dalam mengikuti pembelajaran BK, lebih leluasa menjawab pertanyaan karena bekerja dari gawai masing-masing.



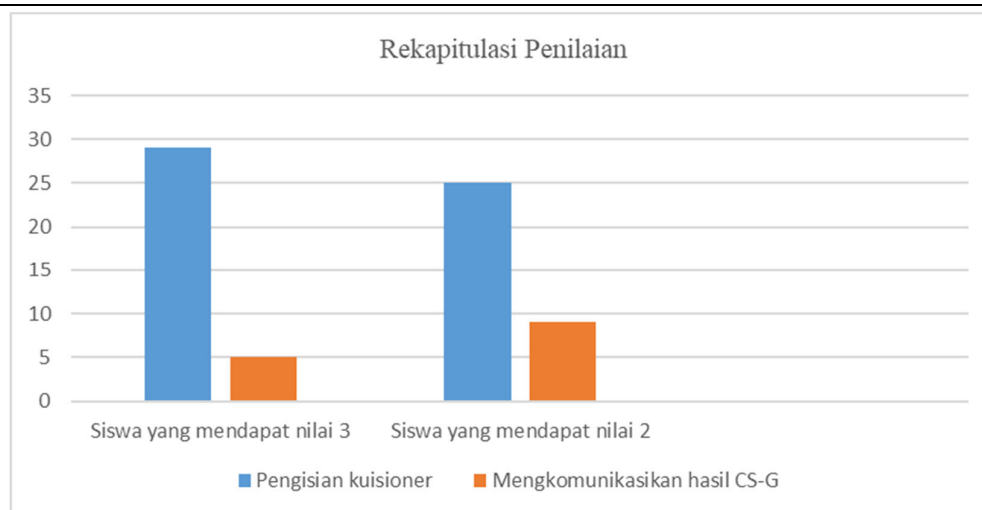
**Gambar 5** Hasil tertulis siswa belajar gaya komunikasi berlangsung secara luring

Penilaian dilaksanakan selama proses belajar. Penilaian sikap dilaksanakan menggunakan indikator yang ditampilkan pada Tabel. 2.

**Tabel 2** Rubrik Penilaian Sikap

Skor	Penilaian
<b>Pengisian Kuisisioner</b>	
3	Menginstal dan memainkan CS-G dengan baik dan tepat waktu
2	Menginstal dan memainkan CS-G dengan baik tapi tidak tepat waktu
1	Tidak dapat menginstal dan memainkan CS-G dengan baik
<b>Kemampuan mengkomunikasikan hasil CS-G</b>	
3	Mengkomunikasikan hasil CS-G, mengevaluasi keadaan dirinya, menentukan apakah dirinya bermasalah atau tidak pada komunikasi
2	Mengkomunikasikan hasil CS-G, mengevaluasi keadaan dirinya
1	Tidak dapat mengkomunikasikan hasil CS-G

Pada tahap penilaian ini terdapat 2 unsur yaitu penilaian pengisian kuisisioner, siswa dinilai dari segi pengisian kuisisioner dimulai dari cara menginstal dan memainkan CS-G, penilaian ini termasuk ranah keterampilan dengan tujuan siswa terampil melaksanakan pembelajaran digital. Selain itu juga ada unsur penilaian kemampuan mengkomunikasikan hasil CS-G, pada unsur ini siswa dinilai bagaimana caranya mempresentasikan hasil CS-G yaitu dengan cara menjelaskan di depan kelas tentang gaya komunikasi yang dimilikinya sesuai dengan hasil CS-G, apakah gaya komunikasinya tersebut sesuai dengan apa yang siswa rasakan. Hasil penilaian pada kelas 11 multimedia 2 seperti yang terlihat pada Gambar 6.



**Gambar 6** Rekapitulasi hasil penilaian gaya berkomunikasi siswa

Berdasarkan gambar 6, terdapat 29 siswa yang mendapat nilai 3 untuk penilaian kuisisioner, dan 25 siswa mendapat nilai 3 untuk penilaian mengkomunikasikan CS-G, terdapat peningkatan secara signifikan karena sebelumnya siswa sangat kurang antusias dalam pembelajaran.

### Tahap Evaluasi

Berdasarkan hasil pengembangan dan pelaksanaan implementasi CS-G dalam menemukan gaya komunikasi siswa terdapat beberapa bagian yang menjadi perhatian untuk evaluasi yakni pembelajaran dan kebermanfaatannya aplikasi CS-G sebagai bagian dari penyelesaian masalah dalam pembelajaran BK .

Pembelajaran telah berlangsung dengan lancar sesuai harapan. Dalam pembelajaran terdapat beberapa hambatan di antaranya adalah: (1). Akses aplikasi CS-G memerlukan akses internet yang stabil solusinya adalah menggunakan jaringan Wifi. (2). Tidak semua siswa mempunyai *smartphone* yang support pada aplikasi ini, solusinya adalah pinjam *smartphone* siswa lain (3). Sebagian siswa yang menganggap bahwa gaya komunikasi ini merupakan *privasi* sehingga sulit mengkomunikasikannya, solusinya adalah siswa dapat mengkomunikasikan hasil CS-G secara tertulis dan diberikan kepada guru BK untuk ditindak lanjuti pada layanan konseling individual. Dengan demikian CS-G dapat digunakan secara luas pada kondisi-kondisi yang disesuaikan.

Keberlanjutan dari hasil menggunakan aplikasi ini antara lain adalah (1) Siswa yang mengalami masalah pada gaya komunikasinya maka dilanjutkan dengan layanan konseling individu oleh guru BK. (2). Mengadakan acara Publikasi Ilmiah pada komunitas Musyawarah Guru Bimbingan Konseling (MGBK) untuk mensosialisasikan aplikasi ini sehingga kebermanfaatannya dapat dirasakan oleh guru BK dan siswa SMK pada umumnya. (3).Penulis berkolaborasi dengan pihak luar yang memiliki pengalaman mengembangkan aplikasi baik dari unsur perguruan tinggi maupun praktisi.

## Simpulan

Media CS-G dapat digunakan untuk mengungkap gaya komunikasi siswa melalui pengisian angket secara mandiri. Media ini berhasil diimplementasikan pada 34 siswa kelas XI Multimedia 2 SMKN 1 Leuwiliang. Sebagai bagian dari materi pengembangan diri siswa yang berkesinambungan, penggunaan CS-G menjadi titik tolak mengungkap lebih jauh gaya komunikasi siswa sebagai penyedia data untuk layanan konseling siswa secara individu oleh guru BK.

## Daftar Pustaka

- [1] Liliwari, Alo. 2017. Komunikasi Antar Personal. Jakarta: Kencana. [//books.google.co.id/books?id=Vzq2DwAAQBAJ&pg=PA256&lpg=PA256&dq=Heffner+\(1997\)+mengklasifikasikan+ulang+gaya+komunikasi+dari+McCallister+\(1992\)&source=bl&ots=3TtfY5G3CA&sig=ACfU3U3CELZjXZrcIWG4crcOWQqtMmeOGA&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwikjsKyqrj2AhUrT2wGHdFRBTgQ6AF6BAgKEAM#v=onepage&q=Heffner%20\(1997\)%20mengklasifikasikan%20ulang%20gaya%20komunikasi%20dari%20McCallister%20\(1992\)&f=false](https://books.google.co.id/books?id=Vzq2DwAAQBAJ&pg=PA256&lpg=PA256&dq=Heffner+(1997)+mengklasifikasikan+ulang+gaya+komunikasi+dari+McCallister+(1992)&source=bl&ots=3TtfY5G3CA&sig=ACfU3U3CELZjXZrcIWG4crcOWQqtMmeOGA&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwikjsKyqrj2AhUrT2wGHdFRBTgQ6AF6BAgKEAM#v=onepage&q=Heffner%20(1997)%20mengklasifikasikan%20ulang%20gaya%20komunikasi%20dari%20McCallister%20(1992)&f=false), 2 Februari 2020.
- [2] Karyaningsih, Ponco Dewi. 2018. Ilmu Komunikasi. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru. [http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/buku/ilmu\\_komunikasi\\_siap\\_cetak.pdf](http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/buku/ilmu_komunikasi_siap_cetak.pdf) 1 Februari 2020
- [3] Diantika, May Vara., Mampouw, Helti Lygia. 2021. Pengembangan Media Bimbel untuk Materi Perbandingan Senilai. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.5 No.2 (2021).
- [4] Rohmawati., Mampouw, Helti Lygia. 2022. Inovasi Gulali Matematika untuk Belajar Konseo Perkalian pada Bilangan Bulat. *Jurnal Media Edukasi dan Pembelajaran*. Vol.1 No.1 (2022).
- [5] Kristiyanto, W.H. 2017. Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Aktif Dengan Pendekatan Baru Sebagai Wujud Profesionalisme Guru Di Era Global. Prosiding Seminar Nasional ALFA VII. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- [6] Sugandhi, Ugan., Kristiyanto, W.H. 2022. Media Pembelajaran SmArtHome untuk Membelajarkan Literasi Digital Siswa SMP. *Jurnal Media Edukasi dan Pembelajaran*. Vol.1 No.1 (2022).
- [7] Pribadi, Benny A. 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.