
Pengaruh Penggunaan Teknik Role Playing dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Peserta Didik

Himatul Safitri¹⁾, Moesarofah²⁾

*) Prodi BK, FKIP, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

✉ (Email) : moesarofah@unipasby.ac.id

Abstract. Interpersonal communication is a part of developing student development, because through interpersonal communication learners can interact with others, but only a few learners have good interpersonal communication skills. Students with low interpersonal communication problems tend to be passive in their environment, thereby inhibiting learners' progress. The study aims to test the influence of the use of role playing techniques in group guidance on interpersonal communication in high school learners. This research uses a quantitative approach with the research method of one group pre-Test post-Test design. Data collection methods use interpersonal communication scales, interviews, and observations. The study used group guidance services with role playing techniques given to 10 students of class X SMA Z in Surabaya with low interval categories. The Group guidance service was conducted six times the meeting with a time allocation of 40 minutes. The analysis of the data used is Wilcoxon's test with a significance limit of 0.05. The results of the analysis obtained amounted to $0.005 \leq 0.05$, so the findings of this research gained a significant influence in the use of Group guidance services with role playing techniques on interpersonal communication to students of class X in high School.

Keywords: Role Playing, group guidance, interpersonal communication

Rekomendasi Citasi: Safitri, Maesaroh. (2020). Pengaruh Penggunaan Teknik Role Playing Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Peserta Didik Di Sma *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research*, 4 (2): pp. 57-63

Article History: Received on 12/07/2020; Revised on 17/07/2020; Accepted on 25/07/2020; Published Online: 02/08/2020. This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2019 Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research

A. Pendahuluan

Secara akademik komunikasi interpersonal antara peserta didik adalah hal yang penting. Melalui komunikasi interpersonal peserta didik dapat menjalin interaksi dengan orang lain, seperti mengemukakan pendapat, menjalin komunikasi saat meminta bantuan kepada

orang lain yang selanjutnya dapat mendukung kegiatan akademik peserta didik. Komunikasi akan mendukung kemampuan akademik peserta didik jika ia mampu berkomunikasi secara terbuka dan berpikir positif terhadap lawan bicara. Sebaliknya komunikasi secara tidak terbuka dan nada pemikiran negatif

pada lawan bicara mengakibatkan komunikasi tidak berjalan efektif, sehingga menghambat peserta didik untuk beradaptasi dengan lingkungannya, seperti menjadi kurang aktif dalam berkomunikasi, serta merasa terisolir dengan lingkungan dimana ia berada (Fiah & Anggralisa, 2015).

Fakta di lapangan tidak semua peserta didik memiliki kemampuan komunikasi interpersonal tinggi. Hal ini disebabkan beberapa faktor yang tidak terpenuhi salah satunya yaitu terbentuknya persepsi negatif terhadap lawan bicara (Astarini, Nirwana, & Ahmad, 2016). Peserta didik mengalami persepsi negatif terhadap lawan bicara, seperti cenderung berpikir negatif kepada orang lain, serta pada saat mengemukakan pendapat peserta didik cenderung diam, sehingga muncul persepsi bahwa pendapat yang akan disampaikan salah, hal itu berdampak ia tidak ingin memulai komunikasi kepada orang tersebut (Naqiyah & Galih, 2013). Komunikasi interpersonal dapat didefinisikan sebagai suatu penyampaian pesan yang dilakukan oleh peserta didik kepada orang lain dengan adanya umpan balik secara langsung maupun tidak langsung (Devito, 2016). Di SMA Z Surabaya sekitar 10 dari 67 peserta didik kelas X IPS 1 dan IPS 2 mengalami komunikasi interpersonal rendah. Data tersebut diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada guru BK maupun teman kelas dari peserta didik yang memiliki komunikasi interpersonal rendah. Permasalahan komunikasi interpersonal rendah juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Sulistiyana di sekolah SMP Negeri 1 Banjarbaru bahwa terdapat beberapa peserta didik yang cenderung pasif saat di kelas (Sulistiyana, 2016). Permasalahan ini juga didukung dalam penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi & Sukma bahwa berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 12 September 2011 dengan beberapa

peserta didik di sekolah tersebut terdapat beberapa peserta didik mengalami kelemahan dalam berkomunikasi seperti kurangnya keterbukaan, kurang berempati, dan suka membedakan teman (Pratiwi & Sukma, 2013).

Peneliti memilih peserta didik pada jenjang SMA dengan pertimbangan pada usia ini peserta didik mengalami perkembangan kognisi sosial yang optimal. Menurut Dacey & Kenny (Desmita, 2015), yang dimaksud dengan kognisi sosial adalah kemampuan berpikir kritis mengenai keadaan yang ada di sekitar individu terhadap hubungan interpersonal dalam kehidupannya. Berkaitan dengan masalah rendahnya komunikasi interpersonal, peserta didik pada jenjang SMA seharusnya sudah mengalami kematangan dalam berkomunikasi, mengingat tahap perkembangan peserta didik jenjang SMA sudah berada pada usia remaja, yaitu usia 15-18 tahun, sehingga mereka sudah mampu berpikir kritis dan menguasai banyak kosa kata yang diperoleh dari pengalaman interaksi peserta didik sebelumnya.

Peneliti berasumsi bahwa jika permasalahan mengenai rendahnya komunikasi interpersonal tidak mendapat tanggapan secara baik maka dikhawatirkan berdampak bagi peserta didik, seperti sulit beradaptasi, menurunnya sikap empati, dan selanjutnya menjadi target *bullying* (Lianawati, 2018).

Merujuk pertimbangan di atas, hal ini mendorong peneliti untuk memberikan layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal. Teknik *role playing* dipandang sesuai untuk digunakan sebagai strategi melatih keterampilan komunikasi antar peserta didik karena menekankan keterlibatan diri peserta didik secara maksimal dalam memerankan materi yang diperankan (Rachmi, Mugiarto, & Saraswati, 2018). Teknik *role playing*

dalam bimbingan kelompok memiliki tujuan untuk memandirikan peserta didik dalam memahami permasalahan yang dilakukan dengan berperan secara langsung dalam situasi kelompok. Melalui model pembelajaran teknik *role playing* menekankan sifat sosial dalam pembelajaran, dimana munculnya perilaku kooperatif dalam merangsang peserta didik untuk percaya diri baik secara sosial maupun intelektual (Andriati, 2015). Perilaku kooperatif secara sosial yaitu peserta didik dapat melakukan kerjasama saat berkomunikasi dengan lawan bicara di sekitarnya, sehingga ada pesan yang tersampaikan secara efektif, sedangkan perilaku kooperatif secara intelektual yaitu peserta didik dapat melakukan kerjasama dengan lawan bicara untuk saling bertukar pendapat yang berbasis keilmuan yang menunjang keterampilan akademiknya.

Fakta di atas memperkuat perlunya memberikan bantuan untuk mempersempit kesenjangan yang terjadi pada peserta didik. Sejalan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kanti, & Sugiyo di kelas XI IPS 4 SMAN 14 Semarang, diperoleh hasil bahwa teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik, dengan 10 responden sebelum mendapatkan *treatment* memperoleh rata-rata 60,8%, setelah mendapatkan *treatment* memperoleh rata-rata 77,3% (Kanti & Sugiyo, 2014). Penelitian lain dilakukan oleh Putra, Sutarno & Djannah pada peserta didik di salah satu SMP Negeri Wonogiri kelas VII, diperoleh hasil bahwa teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan komunikasi interpersonal pada peserta didik, dengan 30 responden dengan hasil $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ dengan skor $0,034 \leq 0,05$, maka ada perbedaan yang signifikan (Putra, Sutarno, & Djannah, 2013).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan teknik *role playing* dalam

bimbingan kelompok terhadap komunikasi interpersonal pada peserta didik di SMA. Pertimbangan peneliti menggunakan teknik *role playing*, karena peserta didik dapat memperoleh pemahaman terhadap masalahnya melalui bermain peran secara langsung (Kurniasih & Sani, 2016). Teori *social learning* Albert Bandura berasumsi bahwa perilaku peserta didik dapat diperoleh dari hasil pengamatan secara langsung terhadap orang yang dianggap berpengaruh, kemudian diaplikasikan menjadi perilaku yang melekat pada dirinya (Dayakisni & Hudaniah, 2012).

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah pra-eksperimen, dengan penggunaan rancangan penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini menggunakan satu kelompok subjek yang diberikan pretes, dievaluasi, kemudian diberikan *treatment* bagi peserta didik yang mendapat skor rendah, hasil skor diperoleh dari skala komunikasi interpersonal. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas X IPS 1 dan IPS 2 SMA Z di Surabaya dengan jumlah 67 peserta didik. *Sampling* dilakukan secara *purposive random sampling*, dan diperoleh subjek dalam penelitian yaitu 12 peserta didik, dengan kategori skor interval rendah antara skor 30-70. Selanjutnya dari 12 peserta didik yang mengalami komunikasi interpersonal rendah secara random dipilih 10 peserta didik yang dijadikan sebagai responden penelitian.

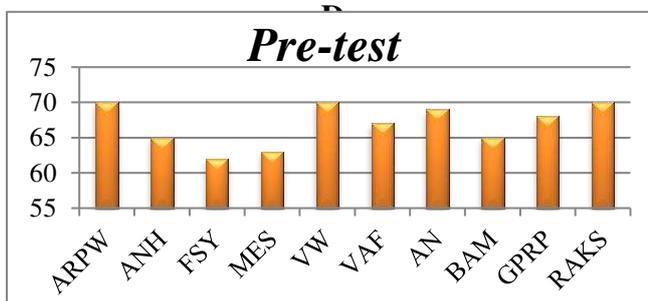
Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode observasi, wawancara, dan skala komunikasi interpersonal. Observasi dilakukan pada tanggal 11 Oktober – 31 Oktober 2019, diperoleh hasil bahwa terdapat 3 responden yang menunjukkan mereka mengalami komunikasi interpersonal rendah, dibuktikan dengan hubungan sosial saat dikelas cenderung tertutup, serta sulit dalam mengemukakan pendapat. Wawancara dilakukan pada tanggal 21

Oktober 2019 dimana mereka dengan skor rendah cenderung pasif di kelas, menutup diri dan kurang fokus dengan kegiatan di kelas. Skala komunikasi interpersonal sebelum diberikan pada subjek penelitian telah dilakukan validasi konten pada dosen yang berkompeten di bidangnya.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

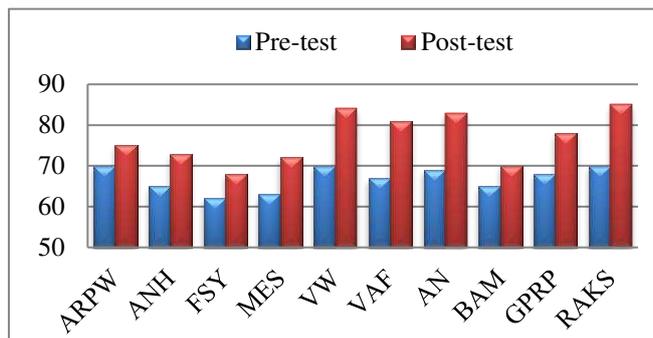
Gambaran umum pada masing-masing peserta didik dapat dijabarkan dalam grafik berikut:

Grafik 1. Rincian Hasil Skor *Pre-test*



Berdasarkan grafik 1 di atas diperoleh hasil bahwa terdapat 10 responden mendapatkan skor yang berbeda-beda. Terdapat responden yang mendapatkan skor paling rendah yaitu FSY dengan total skor 62, sedangkan skor yang tertinggi dari 10 responden tersebut adalah ARPW, VW, dan RAKS dengan total skor 70. Peserta didik dengan komunikasi interpersonal rendah diberikan *treatment* berupa teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok, lalu dilakukan pengukuran ulang (*post-test*) dengan memberikan skala komunikasi interpersonal. Diperoleh perbandingan dari hasil skor *pre-test* dan *post-test* dapat dijelaskan dalam grafik 2 sebagai berikut:

Grafik 2. Hasil Perbandingan Skor *Pre-test* dan *Post-test*



Grafik 2 di atas menunjukkan bahwa setiap responden mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dikategorikan menjadi sedang dan rendah (bervariasi). Perubahan kategori setiap responden tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang melatarbelakangi masalah yang dihadapi oleh setiap responden, seperti kenyamanan berinteraksi dengan peneliti, karena sebelumnya peneliti melakukan kegiatan magang III di sekolah tersebut, selain itu kondisi tubuh responden yang fit juga mendukung mereka mudah fokus dalam pemberian layanan bimbingan kelompok yang dilakukan oleh peneliti. Sesudah melakukan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terhadap peserta didik, peneliti melakukan analisis untuk mengetahui gambaran secara umum masing-masing peserta didik, seperti pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Gambaran umum peserta didik

Statistik	Skor	
	Pre-Test	Post-Test
Jumlah responden	10	10
Skor terendah	62	68
Skor tertinggi	70	85
Rata-rata	66,90	76,90

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai skor rata-rata sebelum diberikan *treatment* menggunakan teknik *role playing* (*pre-test*) yaitu 66,90, sedangkan skor rata-rata sesudah diberikan *treatment* menggunakan teknik *role playing* (*post-test*) yaitu 76,90. Dari hasil tersebut menunjukkan

peningkatan yaitu dengan skor 10,00. Analisis data dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil penghitungan dapat dijelaskan dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Uji *Wilcoxon* Komunikasi Interpersonal Pada Peserta Didik Kelas X SMA Z di Surabaya (*Pre-test* dan *Post-test*)

Test Statistics ^a	
Z	postest - pretest
	-2,812 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,005

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil analisis uji *Wilcoxon* pada tabel di atas diketahui *Asymp. Sig (2-tailed)*= 0,005. Karena nilai $0,005 \leq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh signifikan, hipotesis diterima yaitu adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terhadap komunikasi interpersonal pada peserta didik. Bimbingan kelompok memungkinkan memungkinkan peserta didik belajar dari apa yang diketahui dari teman sekelompoknya, sehingga terbentuknya pemahaman dalam situasi kelompok, teknik *role playing* juga memungkinkan peserta didik terlibat secara maksimal dalam pembelajaran melalui materi yang diperankan. Selanjutnya peserta didik mendapatkan pengetahuan, pemahaman dan pengalaman secara langsung. Hal ini didukung oleh teori Albert Bandura yaitu *social learning*, bahwa sebagian besar tingkah laku peserta didik diperoleh dari hasil pengamatan terhadap perilaku seseorang, kemudian diaplikasikan menjadi perilaku yang melekat pada dirinya.

Tahapan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok yang telah dilakukan peneliti adalah membagi 10 peserta didik menjadi 2 kelompok, masing-masing kelompok berisi 5 anggota. Kemudian peserta didik mengambil beberapa tipe kartu remi yang digunakan sebagai media untuk membagi anggota kelompok. Kedua, peneliti menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, disesuaikan dengan tema yang mengacu pada indikator. Ketiga,peneliti memberikan penjelasan tentang materi yang akan diperankan. Keempat, peneliti menunjuk kelompok yang tampil. Kelima, peneliti mengarahkan peserta didik yang memerankan materi dalam skenario untuk lebih mengembangkan permasalahannya terlepas dari skenario sebelumnya sebagai pijakan awal. Keenam, peserta didik lain mengamati peran yang sedang diperankan oleh kelompok. Ketujuh, setelah selesai bermain peran, masing-masing peserta didik memberikan simpulan materi yang didapat dari kegiatan bimbingan. Kedelapan, peneliti mengulas penampilan peserta didik secara umum. Kesembilan, peneliti melakukan evaluasi dan pengembangan materi lebih lanjut.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada peserta didik di SMA berpengaruh meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik. Hal ini dilihat dari persentase skor pada setiap peserta didik, dari skor *mean* (rata-rata) sebelum diberikan *treatmen* menggunakan teknik *role playing (pre-test)* yaitu 66,90, sedangkan skor *mean* (rata-rata) sesudah diberikan *treatmen* menggunakan teknik *role playing (post-test)* yaitu 76,90. Hasil intepretasi tersebut menunjukkan peningkatan yaitu dengan skor 10,00, dengan demikian teknik *role playing* dapat

meningkatkan komunikasi interpersonal pada peserta didik. Hasil interpretasi dari uji *Wilcoxon* diketahui Sig (2-tailed)= 0,005, jika nilai Sig (2-tailed) $0,005 \leq 0,05$, dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terhadap komunikasi interpersonal pada peserta didik kelas X SMA Z di Surabaya. Selain itu pertimbangan usia peserta didik penting untuk mencapai keberhasilan target bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*.

Saran bagi penulis selanjutnya agar dapat mengembangkan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* yang lebih bervariasi agar pemanfaatan teknik lebih sesuai seiring perkembangan zaman.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Andriati, N. (2015). Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk>, 38.
- Astarini, D., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2016). Hubungan Antara Konsep Diri Sosial, Persepsi Siswa Tentang Dukungan Sosial Orangtua, dan Teman Sebaya Dengan Komunikasi Interpersonal Siswa dan Implikasinya Terhadap Pelayanan Bimbingan dan Konseling. *KONSELOR* <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor> Volume 5 Number 4 December 2016, 248.
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2012). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Desmita. (2015). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Devito, J. (2016). *The Interpersonal Communication Book*. America: Pearson.
- Fiah, R. E., & Anggralisa, I. (2015). Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Realita Untuk Mengatasi Kesulitan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas X MAN Krui Lampung Barat T.P 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 43.
- Kanti, W. N., & Sugiyo. (2014). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Role Playing untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal. *Indonesian Journal Of Guidance and Counseling Theory and Application*. Universitas Negeri Semarang.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Lianawati, A. (2018). Efektivitas Penggunaan Role Playing Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa. *Buana Pendidikan: Jurnal FKIP Unipa Surabaya*, 188.
- Naqiyah, N., & Galih, W. (2013). Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa

- Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya. *Journal Mahasiswa Bimbingan dan Konseling, Volume 1 Nomor 1 Tahun 2013, Pp 61-78 Januari 2013* .
- Pratiwi, S. W., & Sukma, D. (2013). Komunikasi Interpersonal Antar Siswa Di Sekolah Dan Implikasinya Terhadap Pelayanan Bimbingan dan Konseling. *KONSELOR, Jurnal Imiah Konseling, Volume 2 Nomor 1 Januari 2013*, 325.
- Putra, G. I., Sutarno, & Djannah, W. (2013). Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Pribadi Siswa. *CONSILIUM: Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling, Volume 1 Nomor 1 Januari 2013*, 16.
- Rachmi, H. I., Mugiarto, H., & Saraswati, S. (2018). Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa. *Indonesian Journal of Guidance Counseling: Theory and Application* <http://journals.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk>, 15.
- Sulistiyana. (2016). Upaya Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Menggunakan Latihan Asertif di SMP Negeri 1 Pekanbaru. *Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 2 No. 1 (Januari-Juni 2016)*.