

**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN
TEKNIK BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN
BERKOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA**
(Penelitian pada 10 Siswa Kelas VIII-E SMP Negeri 8 Kota Magelang)

SKRIPSI



Oleh :

Rima Dwi Septiani
NPM. 14.0301.0043

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN
TEKNIK BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN
BERKOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA**
(Penelitian pada 10 Siswa Kelas VIII-E SMP Negeri 8 Kota Magelang)

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN
TEKNIK BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN
BERKOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA**
(Penelitian pada 10 Siswa Kelas VIII-E SMP Negeri 8 Kota Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :
Rima Dwi Septiani
14.0301.0043

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA (Penelitian pada 10 Siswa Kelas VIII-E SMP Negeri 8 Kota Magelang)

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Rima Dwi Septiani
14.0301.0043

Dosen Pembimbing I

Drs. Arie Supriyatno, M.Si.
NIP. 19560412 198503 1 002

Magelang, 16 Juli 2019

Dosen Pembimbing II

Nofi Nur Yuhanita, M.Psi.
NIP. 108706056

PENGESAHAN

PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA

Oleh:
Rima Dwi Septiani
14.0301.0043

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

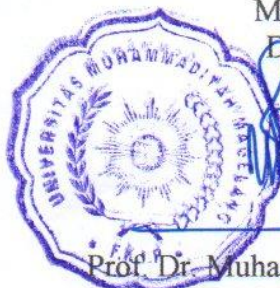
Diterima dan disahkan oleh Penguji:
Hari : Rabu
Tanggal : 24 Juli 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Drs. Arie Supriyatno, M.Si. (Ketua/ Anggota)
2. Nofi Nur Yuhanita, M.Psi. (Sekretaris/ Anggota)
3. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. (Anggota)
4. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP



Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons.
NIP. 195809121985031006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Rima Dwi Septiani
NPM : 14.0301.0043
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Interpersonal Siswa

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dalam paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 10 Juli 2019

Yang membuat pernyataan,



Rima Dwi Septiani
14.0301.0043

MOTTO

وَقُلْ لِعِبَادِي يَقُولُوا الَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ الشَّيْطَانَ يَنْزِعُ بَيْنَهُمْ ۚ إِنَّ
الشَّيْطَانَ كَانَ لِلْإِنْسَانِ عَدُوًّا مُبِينًا

“Dan katakanlah kepada hamba-hambaKu, Hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang lebih baik (benar). Sungguh, setan itu (selalu) menimbulkan perelisihan diantara mereka. Sungguh, setan adalah musuh yang nyata bagi manusia”

(Qs. Al Israa: 53)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Orang tuaku tercinta
2. Almamaterku, Prodi BK FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang

**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN
TEKNIK BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN
BERKOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA**

(Penelitian pada 10 Siswa Kelas VIII-E SMP Negeri 8 Kota Magelang)

Rima Dwi Septiani

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran pada siswa yang mempunyai kemampuan komunikasi interpersonal rendah di kelas VIII-E SMP Negeri 8 Kota Magelang.

Penelitian ini merupakan *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian dipilih secara *purposive sampling*. Sampel yang diambil sebanyak 10 siswa dari populasi kelas VIII-E 26 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan skala kemampuan berkomunikasi interpersonal siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis non parametrik Uji Wilcoxon dengan bantuan program *IBM SPSS for Windows versi 23.00*.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berkomunikasi interpersonal siswa, dengan bukti dari hasil analisis Uji Wilcoxon pada kelompok eksperimen dengan probabilitas asymp. Sig. (2-tailed) $0,005 < 0,05$. Berdasarkan analisis dan pembahasan, terdapat peningkatan skor rerata pretest 131,60 menjadi 160,10 pada posttest.

Kata kunci : Bimbingan Kelompok, Bermain Peran, Komunikasi Interpersonal

**THE EFFECT OF ROLE PLAYING TECHNIQUES FOR
INTERPERSONAL COMMUNICATION STUDENTS**
(Research on Student Class VIII-E, SMP N 8 Magelang)

Rima Dwi Septiani

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of group guidance with role playing techniques to students with low interpersonal communication skills of class VIII-E students of SMP N 8 Magelang.

This research is one group pretest-posttest design. The research subjects were selected by purposive sampling. The sample taken as many as 10 students from the population as 26 students class VIII-E. Data collection uses observation and scale of interpersonal communication skills of students. The data analysis technique used the Wilcoxon Test non-parametric analysis with help of the IBM SPSS for Windows version 23.00 program.

The results of the study concluded that the technical guidance group with role playing influential to students' interpersonal communication skills. This is evidenced from the results of the Wilcoxon Test analysis in the experimental group with the probability of asymp. Sig. (2-tailed) 0.005 <0.05. Based on the analysis and discussion, there was an increase in the mean score of 131.60 to 160.10 in the posttest.

Keywords: *Guidance Groups, Role Playing, Interpersonal Communication*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan kesehatannya yang telah menyertai langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Interpersonal Siswa Pada Kelas VIII-E SMP Negeri 8 Kota Magelang“.Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat penyelesaian tugas akhir.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan arahan berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. M. Japar, M.Si.,Kons., Dekan FKIP UMMagelang.
3. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi., Wakil Dekan FKIP UMMagelang.
4. Dewi Liana Sari, M.Pd.,Kaprodi BK FKIP UMMagelang.
5. Drs. Arie Supriyatno, M.Si dan Nofi Nur Yuhanita, M.Psi.,Kons Dosen Pembimbing I dan II Skripsi.
6. Imam Baihaqi, S.Pd., M.Pd Kepala SMP Negeri 8 Kota Magelang yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi, Muh Heryanto Guru BK dan seluruh guru serta staff yang telah berkenan membantu memberikan ijin, sehingga penulisan skripsi ini berjalan dengan lancar.
7. Dosen dan Staff Tata Usaha FKIP UMMagelang, yang selalu melayani administrasi dengan baik selama menjadi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Magelang dan teman-teman BK Angkatan 2014 yang tidak dapat disebutkan satu persatu telah membantu, mengarahkan dan memotivasi agar skripsi ini segera diselesaikan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, masukan dan saran untuk perbaikan penulis ini diterima dengan lapang dada.

Magelang, 10 Juli 2019

Penulis,

Rima Dwi Septiani
14.0301.0043

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identitas Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Komunikasi Interpersonal	8
1. Pengertian Komunikasi Interpersonal	8
2. Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal	9
3. Pentingnya Komunikasi Interpersonal	10
4. Fungsi Komunikasi Interpersonal	11
5. Prinsip Komunikasi Interpersonal.....	12
6. Aspek Komunikasi Interpersonal	13
7. Indikator Komunikasi Interpersonal	17
B. Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Peran	18
1. Pengertian Bimbingan Kelompok	18
2. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok	19
3. Komponen Bimbingan Kelompok	20
4. Jenis Bimbingan Kelompok	21
5. Tahap-tahap Kegiatan Bimbingan Kelompok	22
6. Fungsi Bimbingan Kelompok	24
7. Asas Bimbingan Kelompok	24
8. Teknik Bermain Peran	25
9. Langkah-langkah Teknik Bermain Peran	26
10. Kelebihan dan Kekurangan Teknik Bermain Peran	30

C. Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Peran terhadap Kemampuan Berkomunikasi Interpersonal Siswa.....	31
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan	33
E. Kerangka Pemikiran	34
F. Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Metode Penelitian	37
B. Identifikasi Variabel Penelitian	39
C. Definisi Operasional Variabel	39
D. Subjek Penelitian	40
E. Metode Pengumpulan Data	41
F. Instrumen Penelitian	42
G. Validitas dan Reabilitas	45
H. Prosedur Penelitian	50
I. Metode Analisis Data	54
BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil Penelitian	55
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	55
2. Pengajuan Persyaratan Analisis	65
3. Uji Hipotesis	67
B. Pembahasan	68
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	72
A. Simpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1	<i>One Group PreTest-Posttest Design</i>	38
Tabel 2	Penilaian Skor Angket	42
Tabel 3	Kisi-kisi Angket Kemampuan Berkomunikssi Interpersonal.....	43
Tabel 4	Kisi-kisi Pedoman Kemampuan Berkomunikasi Interpersonal	44
Tabel 5	Uji Validasi Instrumen	47
Tabel 6	Kisi-kisi Angket Kemampuan Berkomunikssi Interpersonal setelah uji coba	48
Tabel 7	Uji Reabilitas sebelum item gugur	50
Tabel 8	Uji Reabilitas setelah item gugur	50
Tabel 9	Daftar Sampel Penelitian.....	55
Tabel 10	Hasil <i>Posttest</i>	60
Tabel 11	Uji Deskriptif Statistik	63
Tabel 12	Uji Normalitas	66
Tabel 13	Uji Homogenitas	67
Tabel 14	Uji Wilcoxon Beda Pretest dan Posttest.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Kerangka Berfikir.....	35
Gambar 2 Prosedur Penelitian	53

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 1 Hasil Skor <i>Pretest</i>	56
Grafik 2 Hasil Skor <i>Posttest</i>	60
Grafik 3 Hasil Perbandingan Rerata Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	64
Grafik 4 Hasil Perbandingan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian dan Bukti Pelaksanaan Penelitian.....	77
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli	80
Lampiran 3 Hasil Wawancara	89
Lampiran 4 Hasil Try Out Angket Kemampuan Berkomunikasi Interpersonal	91
Lampiran 5 Hasil Validitas dan Reabilitas Instrumen.....	95
Lampiran 6 Instrumen Angket Minat Kemampuan Berkomunikasi Interpersonal Sebelum Uji Coba dan Sesudah Uji Coba.....	101
Lampiran7 Lembar Kendali Penelitian	107
Lampiran 8 Data Nama dan Absensi.....	109
Lampiran 9 Daftar Pretest Angket Kemampuan Berkomunikasi Interpersonal	113
Lampiran10 Pedoman dan Laporan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Teknik Bermain Peran	116
Lampiran11 Data Postest Angket Kemampuan Berkomunikasi Interpersonal	195
Lampiran12 Uji Wilcoxon	197
Lampiran 13 Buku Bimbingan Penulisan Sekripsi	199
Lampiran 14 Dokumentasi.....	206

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial. Dimana manusia tidak dapat hidup sendiri dan melakukan segala sesuatunya sendiri. Cenderung membutuhkan bantuan orang lain, baik keluarga, saudara dan teman. Manusia dalam memenuhi kebutuhannya, memerlukan hubungan sosial yang ramah dengan cara membina hubungan yang baik dengan orang lain. Manusia selalu ingin berhubungan dengan orang lain secara positif serta ingin bergabung dengan orang lain, ingin mengendalikan dan dikendalikan, ingin mencintai dan dicintai (Rakhmat,2012:14).

Lahir hingga dewasa manusia mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan melalui beberapa fase. Salah satunya adalah masa remaja. Masa remaja merupakan periode kehidupan penting dalam perkembangan individu dan merupakan masa transisi menuju pada perkembangan masa dewasa yang sehat (Yusuf, 2007:71). Masa transisi menuju pada perkembangan dewasa merupakan masa yang penuh gejolak dan selalu penasaran untuk memenuhi keingintahuan tentang segala sesuatu yang ada disekitar mereka. Masa remaja yang sehat akan tercapai apabila individu mampu mengentaskan tugas-tugas perkembangannya, karena setiap periode dalam masa pertumbuhan dan perkembangan individu memiliki tugas perkembangannya masing-masing.

Tugas perkembangan adalah suatu tugas yang timbul pada periode tertentu yang dalam kehidupan individu dan dilalui serta dilaksanakan. Pada setiap fase perkembangan, terdapat tugas-tugas perkembangan yang berbeda dari fase sebelumnya. Salah satu tugas perkembangan yang harus dipenuhi remaja berkaitan dengan aspek perkembangan sosial yaitu mencapai hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya dan lingkungan sosialnya. Remaja lebih banyak menghabiskan waktunya dalam kehidupan sosialnya diluar rumah, seperti bergaul dengan teman sebayanya, bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, dan lain sebagainya. Menginjak masa remaja, interaksi atau pergaulan dengan teman sebaya menjadi sangat penting. Pada akhirnya pergaulan sesama manusia menjadi kebutuhan.

Untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, dibutuhkan kemampuan komunikasi interpersonal. Hal ini karena komunikasi interpersonal sebagai sarana dalam menjalin hubungan sosial. Tugas perkembangan pada aspek sosial akan dipengaruhi oleh baik atau tidaknya kemampuan komunikasi interpersonal remaja. Sehingga untuk dapat memenuhi tugas perkembangan tersebut, penting bagi remaja untuk memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang baik.

Suranto (2011:11) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses penyampaian pesan dan penerimaan pesan antara pengirim pesan dan penerima pesan baik secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi interpersonal merupakan suatu perantara atau alat pendukung dalam bentuk bahasa lisan, bahasa tulisan, bahasa tubuh, dan lain sebagainya

sehingga isi komunikasi dapat dipahami oleh penerima pesan. Apabila masing-masing pihak yang berkomunikasi mengerti dan memahami apa yang dimaksud, maka suatu pembicaraan akan lancar, demikian sebaliknya. Menurut DeVito (dalam Sapril, 2011: 252) ”komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi diantara dua orang yang telah memiliki hubungan yang jelas, yang terhubung dengan beberapa cara”.

Berdasarkan wawancara pada salah satu guru BK di SMP Negeri 8 Kota Magelang pada tanggal 27 Juli 2018, masih banyak siswa-siswa yang memiliki masalah dalam hal komunikasi interpersonal. Banyak siswa yang cenderung mengeluarkan kata-kata kurang baik dan kasar dalam berkomunikasi dengan temannya; masih merasa malu, gugup dan ragu apabila diberi kesempatan untuk berbicara di depan kelas; merasa tidak nyaman berbicara dengan temannya; siswa tidak berani mengungkapkan ketidaksukaan dan penolakan terhadap apa yang dilakukan oleh teman-teman kepadanya; dan beberapa kurang menghargai lawan bicara yang lebih tua seperti kepada guru.

Permasalahan tersebut menjelaskan bahwa kemampuan komunikasi interpersonal yang kurang akan menghambat individu memenuhi tugas perkembangannya dan proses belajar, sehingga perlu adanya cara yang dapat digunakan menyelesaikan permasalahan tersebut dalam lingkungan sekolah. Salah satu caranya dengan memberikan layanan bimbingan kelompok teknik bermain peran kepada para siswa yang memiliki kemampuan interpersonal rendah.

Bimbingan kelompok adalah salah satu layanan Bimbingan dan Konseling yang dilaksanakan dengan kelompok kecil untuk membahas suatu permasalahan yang dianggap penting oleh kelompok tersebut dan sesuai dengan tugas perkembangan. Menurut Sukardi (2008:64) layanan bimbingan kelompok yaitu layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari pembimbing/konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan. Layanan bimbingan kelompok dilaksanakan jika masalah yang dihadapi beberapa murid mempunyai kesamaan atau saling berhubungan serta mempunyai kesediaan untuk dilayani secara kelompok.

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran ini dipandang efektif karena layanan ini berkaitan langsung dengan fokus pemecahan masalah yang dilakukan secara bersama-sama. Melalui teknik bermain peran, siswa diajarkan untuk memahami peran orang lain, memperhatikan kepentingan orang lain, menerima keputusan bersama. Serta melatih siswa yang kurang kemampuan komunikasi interpersonalnya untuk mampu berkomunikasi dengan baik dalam kegiatan bimbingan kelompok dan menumbuhkan rasa percaya diri berkomunikasi dengan orang lain.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Magelang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa masalah siswa dalam motivasi belajar sebagai berikut :

1. Siswa sering berkomunikasi menggunakan kata-kata yang kurang sopan dan kasar
2. Siswa sulit mengungkapkan pendapatnya saat kegiatan pembelajaran di kelas
3. Siswa tidak berani berbicara di depan kelas
4. Siswa sering menyendiri dan jarang berkomunikasi dengan teman sekelasnya
5. Siswa tidak mau menerima saran dan kritik orang lain
6. Siswa sulit mengungkapkan penolakannya terhadap perilaku orang lain kepada dirinya

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, perlu adanya pembatasan masalah agar dalam penelitian tidak terjadi penyimpangan. Peneliti membatasi masalah mengenai “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Interpersonal Siswa”.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Apakah ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran terhadap kemampuan berkomunikasi interpersonal siswa?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran terhadap kemampuan berkomunikasi interpersonal pada siswa SMP Negeri 8 Kota Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian adalah :

1. Manfaat teoritis

Dari hasil penelitian ini dapat menambah referensi tentang layanan bimbingan kelompok, khususnya penggunaannya dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal pada individu dengan teknik bermain peran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi pihak sekolah

Hasil penelitian ini memberikan gambaran mengenai kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

b. Bagi guru

Dapat memberikan informasi mengenai pengembangan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

c. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman bagi siswa agar dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Komunikasi Interpersonal

1. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang paling banyak dilakukan oleh manusia sebagai makhluk sosial. Komunikasi interpersonal merupakan suatu proses pertukaran makna antara orang-orang yang saling berkomunikasi. Menurut Sugiyo (2005: 1) komunikasi merupakan kegiatan manusia menjalin hubungan satu sama lain yang demikian otomatis keadaannya, sehingga sering tidak disadari keterampilan berkomunikasi merupakan hasil belajar.

Suranto (2011:11) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses penyampaian pesan dan penerimaan pesan antara pengirim pesan dan penerima pesan baik secara langsung maupun tidak langsung. Sedangkan menurut Alvonco (2014:13) komunikasi interpersonal atau antarpribadi adalah komunikasi tatap muka yang melibatkan dua orang dalam situasi tertentu. Komunikasi yang terjadi bersifat dialogis. Komunikator menerjemahkan isi pikirannya menjadi suatu lambang/symbol yang dapat dimengerti (pesan), dan komunikan menerjemahkan pesan yang diterimanya menjadi bahasa yang dapat dimengerti olehnya.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan komunikasi interpersonal atau antarpribadi adalah proses pertukaran pesan atau pikiran yang terjadi antara dua orang atau lebih baik secara langsung maupun tidak langsung bersifat dialogis.

2. Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal

Suranto (2011:14-16) mengemukakan ciri-ciri komunikasi interpersonal sebagai berikut:

a. Arus pesan dua arah

Komunikasi interpersonal menempatkan sumber pesan dan penerima dalam posisi sejajar, sehingga memicu terjadinya pola penyebaran pesan mengikuti arus dua arah. Antara komunikator dan komunikan dapat bertukar peran secara cepat sesuai kondisi.

b. Suasana nonformal

Komunikasi interpersonal biasanya berlangsung dalam suasana nonformal. Forum komunikasi yang dipilih biasanya bersifat nonformal, seperti percakapan antar teman tanpa hirarki jabatan.

c. Umpan balik segera

Oleh karena komunikasi biasanya mempertemukan para pelaku komunikasi secara bertatap muka maka umpan balik dapat diketahui dengan segera. Balikan yang disampaikan oleh komunikan baik secara verbal maupun nonverbal.

d. Peserta komunikasi berada dalam jarak yang dekat

Komunikasi interpersonal merupakan metode komunikasi antarindividu yang menuntut agar peserta komunikasi berada dalam jarak dekat, baik jarak dalam arti fisik maupun psikologis.

- e. Peserta komunikasi mengirim dan menerima pesan secara simultan dan spontan, baik secara verbal maupun nonverbal.

Untuk meningkatkan keefektifan komunikasi interpersonal, peserta komunikasi dapat memberdayakan pemanfaatan kekuatan pesan verbal maupun nonverbal secara bersamaan, saling mengisi, saling memperkuat sesuai tujuan komunikasi.

3. Pentingnya Komunikasi Interpersonal

Jhonson (1981) dalam Supratiknya (1995:9) menunjukkan beberapa peranan yang disumbangkan oleh komunikasi antarpribadi dalam rangka menciptakan kebahagiaan hidup manusia yaitu sebagai berikut:

- a. Komunikasi interpersonal membantu perkembangan intelektual dan sosial kita.
- b. Identitas dan jati diri kita terbentuk dalam dan lewat komunikasi dengan orang lain.
- c. Dalam rangka menguji realitas disekeliling kita serta menguji kebenaran kesan-kesan dan pengertian yang kita miliki tentang dunia di sekitar kita, kita perlu membandingkannya dengan kesan-kesan dan pengertian orang lain tentang realitas yang sama.
- d. Kesehatan mental kita sebagian besar juga ditentukan oleh kualitas komunikasi atau hubungan kita dengan orang-orang lain, lebih-

lebih orang-orang yang merupakan tokoh-tokoh signifikan dalam hidup kita.

Komunikasi interpersonal sangat penting bagi kehidupan manusia. Peranan komunikasi interpersonal bagi siswa adalah membantu perkembangan intelektual dan sosialnya. Kondisi mental juga akan terpengaruh dari kualitas komunikasinya. Oleh karena itu, siswa sebagai makhluk sosial yang masih dalam masa perkembangan perlu meningkatkan kualitas komunikasi interpersonalnya.

4. Fungsi Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal sering digunakan sehari-hari untuk berhubungan dengan orang lain. Menurut Enjang (2009:77-79) komunikasi interpersonal memiliki fungsi yaitu:

- a. Memenuhi kebutuhan sosial dan psikologis.
- b. Mengembangkan kesadaran diri.
- c. Matang akan konvensi sosial.
- d. Konsistensi hubungan dengan orang lain.
- e. Mendapatkan informasi yang banyak.
- f. Bisa mempengaruhi atau dipengaruhi orang lain.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa komunikasi interpersonal berfungsi dalam pemenuhan kebutuhan manusia, baik psikologis maupun sosial manusia dalam rangka membina hubungan dan interaksi sosial yang dapat mempengaruhi.

5. Prinsip Komunikasi Interpersonal

Menuju efektivitas berkomunikasi. komunikasi interpersonal memiliki beberapa prinsip. Menurut Enjang (2009:79-82) prinsip komunikasi interpersonal yaitu:

- a. Komunikasi bersifat relasional. Aktivitas komunikasi orang tidak sekedar menyampaikan pesan namun juga negosiasi tentang hubungan mereka.
- b. Komunikasi interpersonal mengandung makna tertentu. Terjadinya komunikasi interpersonal karena komunikator mempunyai tujuan tertentu.
- c. Komunikasi interpersonal bisa dipelajari. Komunikasi juga berkaitan dengan bahasa yang digunakan, bahasa yang berbeda bisa dipelajari untuk memperlancar komunikasi.
- d. Komunikasi interpersonal berlangsung terus-menerus. Komunikasi interpersonal berupa verbal maupun nonverbal, yang kemudian disimpulkan orang lain.
- e. Pesan komunikasi interpersonal berubah-ubah dalam proses encoding secara sadar. Saling menyampaikan makna dengan orang lain merupakan encoding dalam bentuk pesan verbal maupun nonverbal.
- f. Komunikasi interpersonal mempunyai implikasi etis.

Komunikasi interpersonal memiliki hal-hal yang harus diperhatikan dan dipahami dalam berkomunikasi. Prinsip-prinsip yang ada dalam

komunikasi interpersonal merupakan hal-hal yang mendukung berlangsungnya komunikasi sehingga dapat berjalan efektif.

6. Aspek-Aspek Komunikasi Interpersonal

Aspek-aspek komunikasi interpersonal menurut De Vito dalam Darmawan (2002:103) adalah

a. Keterbukaan (*Openness*)

Kualitas keterbukaan mengacu pada komunikasi interpersonal yang terbuka pada orang yang diajak berinteraksi dan kesediaan komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang.

b. Empati (*Empathy*)

Empati sebagai kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada saat tertentu. Empati dapat secara verbal maupun nonverbal.

c. Sikap mendukung (*Supportiveness*)

Komunikasi yang terbuka dan empati tidak dapat berlangsung dalam suasana yang tidak mendukung. Seseorang memperlihatkan sikap mendukung dengan bersikap deskriptif, spontan, dan profesional.

d. Sikap positif (*Positiveness*)

Seseorang dapat mengkomunikasikan sikap positif dalam komunikasi interpersonal dengan sedikitnya dua cara yaitu menyatakan sikap positif dan secara positif mendorong orang yang menjadi teman berinteraksi.

e. Kesetaraan (*Equality*)

Komunikasi interpersonal akan lebih efektif apabila suasananya setara. Dalam suatu hubungan interpersonal yang ditandai oleh kesetaraan, ketidak sependapatan dan konflik lebih dilihat sebagai upaya untuk memahami perbedaan yang pasti ada daripada sebagai kesempatan untuk menjatuhkan pihak lain. Kesetaraan tidak mengharuskan orang menerima dan menyetujui begitu saja semua perilaku verbal dan nonverbal pihak lain. Kesetaraan pada komunikasi interpersonal lebih kearah menerima pihak lain.

Rakhmat (2012: 85) menyatakan dalam komunikasi interpersonal selain melibatkan dua orang yang bertatap muka, ada beberapa aspek penting yang mendukung keberhasilan komunikasi interpersonal, yaitu :

a. Rasa Percaya

Faktor kepercayaan menentukan berhasil tidaknya hubungan interpersonal dengan adanya rasa percaya ini menjadikan orang lain terbuka dalam mengungkapkan pikiran dan perasaannya terhadap individu, sehingga akan terjalin hubungan yang akrab dan berlangsung secara mendalam.

Ada 3 faktor utama yang dapat menumbuhkan sikap percaya yaitu menerima, empati dan kejujuran. Menerima adalah kemampuan berhubungan dengan orang lain tanpa menilai, tanpa mengindahkan dan melihat orang lain sebagai manusia serta sebagai individu yang patut dihargai. Empati adalah suatu keadaan dimana individu bereaksi

secara emosional karena individu menanggapi individu lain yang mengalami atau siap mengalami suatu emosi. Sedangkan kejujuran adalah jujur dalam mengungkap diri kepada orang lain dan menghindari kepura-puraan.

b. Sikap Suportif

Dalam sikap suportif ini yang akan tampak adalah sebagai berikut:

- 1) Deskripsi artinya penyampaian perasaan dan persepsi tanpa menilai.
- 2) Orientasi masalah adalah megkomunikasikan keinginan untuk bekerja sama mencari pemecahan masalah.
- 3) Spontanitas yaitu sikap jujur dan tidak mau menyelimuti motif yang terpendam
- 4) Empati adalah merasakan apa yang dirasakan orang lain.
- 5) Persamaan adalah sikap yang menganggap sama derajatnya, menghargai dan menghormati perbedaan pandangan dan keyakinan yang ada.
- 6) Profesionalisme adalah kesedihan untuk meninjau kembali pendapatnya dan bersedia mengakui kesalahan.

c. Sikap Terbuka

Sikap terbuka amat besar pengaruhnya dalam berkomunikasi yang efektif. Adapun karakteristik sikap terbuka sebagai berikut:

- 1) Menilai pesan secara objektif.
- 2) Berorientasi pada isi.

- 3) Mencari informasi dari berbagai sumber.
- 4) Lebih bersifat profesional dan bersedia merubah kepercayaan.
- 5) Mencari pengertian pesan yang tidak sesuai dengan rangkaian kepercayaan.

Berdasarkan aspek-aspek yang telah disampaikan tersebut terdapat persamaan sehingga dapat dirumuskan aspek komunikasi interpersonal sebagai berikut:

- a. Aspek Keterbukaan ialah sikap dapat menerima masukan dari orang lain, menunjukkan keterbukaan dalam hubungan dengan orang lain, serta menunjukkan kepercayaan kepada orang lain untuk berbagi perasaan. Keterbukaan berarti kesediaan untuk membuka diri mengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan. Sikap keterbukaan ditandai dengan adanya kejujuran dalam merespon segala stimuli komunikasi dan tidak berkata bohong. Dengan keterbukaan maka komunikasi interpersonal akan berlangsung secara adil, transparan, dua arah, dan dapat diterima oleh semua pihak yang berkomunikasi.
- b. Aspek Empati adalah kemampuan seseorang untuk merasakan apa yang orang lain rasakan, dapat memahami sesuatu yang sedang dialami orang lain. Empati dapat dikomunikasikan baik secara verbal maupun nonverbal. Secara nonverbal, empati dapat dikomunikasikan dengan adanya konsentrasi yang terpusat meliputi kontak mata, postur tubuh yang penuh perhatian dan kedekatan fisik serta adanya keterlibatan

aktif dengan orang itu melalui ekspresi wajah dan gerak-gerik yang sesuai.

- c. Aspek Sikap Mendukung (supportiveness) artinya masing-masing pihak yang berkomunikasi memiliki komitmen untuk mendukung terselenggaranya interaksi secara terbuka.
- d. Aspek Sikap Positif, individu yang melakukan komunikasi interpersonal harus bersikap positif dengan mengacu pada hal positif untuk diri sendiri dan orang lain serta memberikan pujian kepada orang lain. Sikap positif ditunjukkan dalam bentuk sikap dan perilaku.
- e. Aspek Kesetaraan ialah pengakuan bahwa kedua belah pihak memiliki kepentingan, sama-sama bernilai dan berharga, serta saling memerlukan. Berupa pengakuan atau kesadaran serta kerelaan untuk menempatkan diri setara. Serta menjadikan suasana yang akrab dan nyaman

7. Indikator Komunikasi Interpersonal

Berdasarkan aspek komunikasi interpersonal tersebut dapat dibuat indikator komunikasi interpersonal sebagai berikut:

- a. Keterbukaan:
 - 1) Dapat menerima masukan dari orang lain
 - 2) Menunjukkan keterbukaan dalam hubungan dengan orang lain
 - 3) Menunjukkan kepercayaan kepada orang lain untuk berbagi perasaan
- b. Empati

- a) Menjaga perasaan orang lain
- b) Mengerti keinginan orang lain
- c) Menunjukkan sikap peduli
- c. Sikap mendukung
 - a) Memberikan respon atau umpan balik
 - b) Memberikan dukungan kepada orang lain
 - c) Spontanitas
- d. Sikap Positif
 - a) Memberikan pujian dan penghargaan
 - b) Berpikiran positif terhadap orang lain
- e. Kesetaraan
 - a) Menempatkan diri setara dengan orang lain
 - b) Suasana komunikasi akrab dan nyaman

B. Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Peran

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Prayitno dan Amti (2004 : 87) menyatakan bahwa bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing) atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna menunjang pemahaman dan kehidupan sehari-hari untuk perkembangan dirinya baik

secara individu maupun sebagai pelajar yang berguna untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan atau tindakan tertentu.

Menurut Sukardi (2008:64) layanan bimbingan kelompok yaitu layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari pembimbing/konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

Tohirin (2007 : 172) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Layanan bimbingan kelompok dapat berupa pemberian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial.

Dari pemahaman pengertian diatas, menurut peneliti layanan bimbingan kelompok adalah bantuan individu yang dilakukan secara berkelompok melalui dinamika kelompok membahas suatu masalah dari narasumber tertentu (guru pembimbing/konselor) yang berguna bagi kehidupan pribadi, sosial, belajar atau karir.

2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Winkel dan Hastuti (2007: 564), menjelaskan bahwa tujuan pelaksanaan bimbingan kelompok tidak berbeda dengan tujuan layanan bimbingan kelompok lainya yaitu agar orang yang dilayani menjadi

mampu mengatur kehidupan sendiri, memiliki pandangan sendiri dan tidak sekedar mengikuti pendapat orang lain, mengambil sikap sendiri dan berani menanggung sendiri efek serta konsekuensi dari tindakannya.

Tohirin (2007 : 172) mengemukakan bahwa tujuan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut :

a. Secara umum

Bimbingan kelompok bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi siswa, untuk membantu yang mengalami masalah melalui prosedur kelompok, dan untuk mengembangkan pribadi masing-masing anggota kelompok melalui berbagai suasana yang muncul dalam kegiatan itu, baik suasana menyenangkan maupun menyedihkan.

b. Secara khusus

Layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal para siswa.

3. Komponen Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno (2004: 14) dalam bimbingan kelompok terdapat dua pihak yang berperan, yaitu:

a. Pemimpin Kelompok

Pemimpin kelompok mempunyai peran sebagai fasilitator, mengarahkan anggota sehingga kegiatan bimbingan kelompok

mencapai tujuan yang telah disepakati, pemimpin kelompok juga perlu membuat dan menjelaskan aturan yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan tersebut.

b. Anggota Kelompok

Anggota kelompok terbentuk dari kumpulan individu yang memiliki tujuan bersama dalam kegiatan bimbingan kelompok. Jumlah anggota kelompok sebaiknya tidak terlalu kecil dan tidak terlalu banyak. Keefektifan kelompok akan terasa berkurang ketika anggota melebihi 10 orang. Anggota kelompok juga mempunyai peran untuk membantu terbinanya suasana kelompok dan berjalannya aturan kelompok, serta ikut berperan aktif terlibat dalam kegiatan bimbingan kelompok.

4. Jenis Topik dalam Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno (1995: 25) dalam penyelenggaraan bimbingan kelompok dikenal dua jenis, yaitu kelompok bebas dan kelompok tugas, adapun uraiannya sebagai berikut:

- a. Topik tugas, yaitu topik yang secara langsung dikemukakan oleh pemimpin kelompok (guru pembimbing) dan ditugaskan kepada seluruh anggota kelompok untuk bersama-sama membahasnya.
- b. Topik bebas, yaitu anggota kelompok secara bebas mengemukakan permasalahan yang perlu diselesaikan bersama untuk kemudian dibahas satu persatu.

5. Tahap-tahap Kegiatan Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno (2004: 20-25) ada beberapa tahap-tahap yang perlu dilalui dalam pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu tahap pembentukan, peralihan, kegiatan dan pengakhiran. Tahap-tahap ini merupakan suatu kesatuan dalam keseluruhan kegiatan kelompok.

a. Tahap Pembentukan

Tahap pengenalan dan melibatkan anggota ke dalam kelompok dengan tujuan agar anggota memahami maksud bimbingan kelompok, menumbuhkan suasana saling mengenal, percaya, menerima dan membantu teman-teman yang ada dalam kelompok. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan kelompok dalam rangka pelayanan bimbingan kelompok, menjelaskan cara-cara dan asas kegiatan, anggota kelompok saling memperkenalkan diri dan mengungkapkan diri dan melakukan permainan pengakraban.

b. Tahap Peralihan

Tahap transisi dari tahap pembentukan ke tahap kegiatan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah pemimpin kelompok menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya, menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya, membahas suasana yang terjadi, meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota dan bila perlu kembali ke tahap pembentukan.

c. Tahap Kegiatan

Tahap ini merupakan tahap inti dari kegiatan bimbingan kelompok dengan suasana yang ingin dicapai, yaitu permasalahan yang ingin dihadapi oleh anggota kelompok dibahas secara tuntas dan terciptanya suasana untuk mengembangkan diri. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini untuk topik tugas adalah pemimpin kelompok mengemukakan suatu topik untuk dibahas oleh kelompok kemudian terjadi tanya jawab antara anggota kelompok dan pemimpin kelompok menyangkut topik tersebut sehingga dibahas secara mendalam dan tuntas, serta dilakukan kegiatan selingan bila diperlukan. Sedangkan kegiatan untuk topik bebas adalah masing-masing anggota secara bebas mengemukakan topik bahasan, kemudian secara bersama-sama menetapkan topik yang akan dibahas dan topik yang dipilih dibahas secara mendalam dan tuntas, serta diakhiri kegiatan permainan.

d. Tahap Pengakhiran

Tahap ini merupakan tahap peutupan dari serangkaian kegiatan bimbingan kelompok dengan tujuan telah tuntasnya topik yang dibahas pada kelompok tersebut. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah pemimpin kelompok dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil dari kegiatan yang telah dilaksanakan, kesan, pesan dan harapan setelah kegiatan tersebut dilakukan.

6. Fungsi Bimbingan Kelompok

Menurut Sukardi (2008:64) layanan bimbingan kelompok mempunyai tiga fungsi, yaitu:

- a. Fungsi informatif, memberikan informasi yang luas tentang berbagai hal yang terjadi di lingkungan sekitar.
- b. Fungsi pengembangan, sifatnya lebih proaktif dari fungsi yang lainnya dengan merencanakan dan melaksanakan program bimbingan secara sistematis dan berkesinambungan dalam upaya membantu konseli mencapai tugas-tugas perkembangannya.
- c. Fungsi preventif (pencegahan) dan kreatif, usaha pencegahan terhadap timbulnya masalah dan kreatif dalam memunculkan dinamika kelompok yang baik.

7. Asas Bimbingan Kelompok

Prayitno (2004: 13-15) mengemukakan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok terdapat asas-asas yang diperlukan untuk memperlancar pelaksanaan dan lebih menjamin keberhasilan kegiatan bimbingan kelompok sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sebagai berikut:

- a. Asas kerahasiaan, yaitu para anggota harus menyimpan dan merahasiakan informasi apa yang dibahas dalam kelompok, terutama hal-hal yang tidak layak diketahui orang lain.
- b. Asas keterbukaan, yaitu para anggota bebas dan terbuka mengemukakan pendapat, ide, saran tentang apa saja yang dipikirkan tanpa adanya rasa malu dan ragu-ragu.

- c. Asas kesukarelaan, yaitu semua anggota dapat menampilkan diri secara spontan tanpa malu atau dipaksa oleh teman lain atau pemimpin kelompok.
- d. Asas kenormatifan, yaitu semua yang dibicarakan dalam kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma-norma dan kebiasaan yang berlaku.
- e. Asas kegiatan, yaitu partisipan semua anggota kelompok dalam mengemukakan pendapat sehingga cepat tercapainya tujuan bimbingan kelompok.

8. Teknik Bermain Peran

Teknik bermain peran adalah teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata (Sudjana, 2005: 134). Sugihartono (2007: 83) menjelaskan bahwa bermain peran adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau tokoh mati.

Menurut Sanjaya (2009: 161) bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah metode pembelajaran yang mengarahkan peserta

didik untuk memerankan dan menghayati peran-peran lain yang ada di kehidupan nyata.

9. Langkah-langkah Teknik Bermain Peran

Sudjana (2005:135) mengemukakan langkah-langkah melakukan teknik bermain peran sebagai berikut:

- a. Pendidik bersama peserta didik menyiapkan bahan belajar berupa topik yang akan dibahas. Topik itu hendaknya mengandung peran-peran yang seharusnya terjadi dalam situasi tertentu.
- b. Pendidik bersama peserta didik mengidentifikasi dan menetapkan peran-peran berdasarkan kedudukan dan tugas masing-masing pimpinan dalam penyelenggaraan pelatihan pemuda itu.
- c. Pendidik membantu peserta didik untuk menyiapkan tempat, waktu dan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Pendidik membantu para peserta didik untuk melaksanakan permainan peran dengan: (a) menjelaskan tujuan dan langkah-langkah bermain peran, sedangkan peserta didik memperhatikan, bertanya dan mencatat hal-hal yang dipandang perlu mengenai penjelasan yang diberikan pendidik; (b) para peserta didik dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama memainkan peran dan kelompok kedua sebagai pengamat: kelompok pertama duduk di kursi lingkaran dalam sedangkan kelompok kedua di lingkaran luar, atau kelompok pertama berada diluar kelompok kedua asal dapat diamati oleh kelompok kedua; (c) pendidik menjelaskan tugas

masing-masing kelompok untuk dilakukan selama kegiatan belajar berlangsung; (d) kelompok pengamat menyiapkan diri dan, apabila perlu mencatat hasil pengamatan pada format khusus; dan (e) selesai bermain peran, para peserta didik dibantu oleh pendidik membahas hasil pengamatan kelompok pengamat.

- e. Pendidik bersama para peserta didik melakukan penilaian terhadap proses dan hasil penggunaan teknik ini.

Sedangkan Uno (2008: 26-28) menjelaskan langkah-langkah bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu (1) pemanasan (warming up), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (observer), (4) menata panggung, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi, dan (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Langkah pertama, pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca didepan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilemma dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pegajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.

Langkah kedua, memilih pemain. Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya. Langkah kedua ini lebih baik. Dilakukan jika siswa pasif dan enggan untuk berperan apapun. Sebagai contoh, seorang anak memilih peran sebagai ayah. Dia ingin memerankan seorang Ayah yang galak dengan kumis tebal. Guru menunjuk salah seorang siswa untuk memerankan anak seperti ilustrasi yang dibacakan.

Langkah ketiga, menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan untuk permainan peran. Misalnya siapa dulu yang muncul, kemudian diikuti oleh siapa dan seterusnya. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri.

Langkah keempat, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka

ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

Langkah kelima, permainan peran dimulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

Langkah keenam, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dari evaluasi tidak masalah.

Langkah ketujuh, yaitu permainan peran ulang. Seharusnya pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

Dalam diskusi dan evaluasi pada langkah kedelapan, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis.

Hal ini dapat menjadi bahan diskusi, contoh lain, seorang siswa memerankan peran orang tua yang galak. Kegagalan yang dilakukan orang tua ini dapat dijadikan bahan diskusi.

Pada langkah kesembilan, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut, seandainya jadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan. Melalui permainan peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.

10. Kelebihan dan Kekurangan Teknik Bermain Peran

- a. Menurut H. D. Sudjana (2005: 136) kelebihan teknik bermain peran adalah sebagai berikut:
 - 1) Peran yang ditampilkan peserta didik dengan menarik akan segera mendapat perhatian peserta didik lainnya.
 - 2) Teknik ini dapat digunakan baik dalam kelompok besar maupun dalam kelompok kecil.

- 3) Dapat membantu peserta didik untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran.
 - 4) Dapat membantu peserta didik untuk menganalisis dan memahami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi dalam bermain peran.
 - 5) Menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik untuk berperan dalam menghadapi masalah.
- b. Shoimin (2016: 68) mengemukakan kekurangan dalam penggunaan teknik bermain peran sebagai berikut:
- 1) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif banyak.
 - 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Ini tidak semua guru memilikinya.
 - 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk melakukan suatu adegan tertentu.
 - 4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
 - 5) Tidak semua materi pelajaran dapat menggunakan metode ini.

C. Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Peran terhadap Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal penting untuk memenuhi kebutuhan individu baik dalam lingkungan masyarakat, keluarga, dan sekolah. Komunikasi

interpersonal merupakan proses penyampaian pesan atau pendapat yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan dipengaruhi aspek keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan sehingga pesan yang diterima memiliki pengertian yang sama dengan pengirim pesan serta mendapatkan umpan balik. Untuk membantu siswa dalam meningkatkan komunikasi interpersonal, peneliti memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran. Melalui layanan bimbingan kelompok, siswa akan diajarkan dan dilatih tentang materi yang berhubungan dengan komunikasi interpersonal sehingga kemampuan komunikasi interpersonal siswa meningkat.

Adanya bimbingan kelompok agar setiap anggota mampu berbicara didepan orang banyak; mampu menyampaikan ide, pendapat, saran, tanggapan; serta perasaan kepada banyak orang; menghargai orang lain; bertanggung jawab atas pendapat yang disampaikan; mampu mengendalikan diri dan emosi; membahas masalah atau topik-topik yang dirasa menjadi kepentingan bersama; serta dapat saling membantu memecahkan masalah pribadi yang dibahas dalam kelompok.

Penelitian ini menggunakan teknik bermain peran untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Bermain peran adalah metode pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk memerankan dan menghayati peran-peran lain yang ada di kehidupan nyata. Sehingga kegiatan bimbingan kelompok memanfaatkan dinamika kelompok dapat membantu siswa memerankan dan menghayati peran-peran lain, sehingga siswa dapat

memahami, mengamati serta mencontoh perilaku positif yang tepat bagi dirinya.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian yang mengacu pada penelitian yang terdahulu diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Pribadi (2015) dengan judul Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Metode *Games Social*. Berdasarkan laporan pelaksanaan penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa komunikasi interpersonal meningkat setelah diberi layanan bimbingan kelompok. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata kemampuan komunikasi interpersonal sebelum diberi layanan bimbingan kelompok 83,9% meningkat menjadi 124,7%. Hasil penelitian tersebut menjadi dasar peneliti untuk menggunakan layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa di SMP Negeri 8 Magelang.

Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh Lantika (2015) dengan judul Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Patianrowo, mendapatkan hasil bahwa metode bermain peran berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII SMP Negeri 2 Patianrowo. Penelitian tersebut menjadi dasar penguat peneliti

dalam menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Sari (2011) dengan judul Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Dengan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama SMP N 1 Minggir Yogyakarta menyimpulkan bahwa peningkatan komunikasi interpersonal terjadi secara signifikan diketahui pada siklus pertama kategori tinggi komunikasi interpersonal siswa terjadi 20%, setelah diberikan bimbingan kelompok pada siklus kedua terjadi peningkatan menjadi 86% maka dapat disimpulkan bahwa dengan dalam layanan bimbingan kelompok teknik permainan dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Adanya peningkatan dalam penelitian tersebut peneliti jadikan sebagai penguat bahwa layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

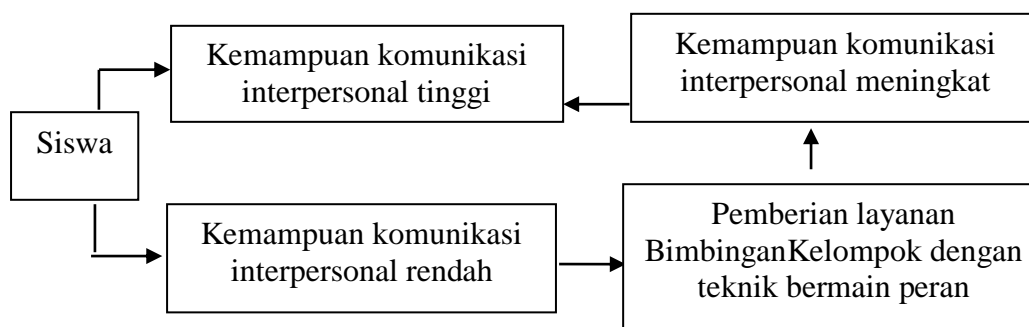
Berdasarkan uraian tersebut, perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan dikombinasikan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa di kelas VIII E SMP Negeri 8 Magelang.

E. Kerangka Pemikiran

Peranan komunikasi interpersonal bagi siswa adalah membantu perkembangan intelektual dan sosialnya. Siswa kelas VIII E di SMP Negeri 8 Magelang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang berbeda-beda. Siswa dengan kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah

akan menghambat proses perkembangannya dilingkungan sosial. Dengan demikian siswa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran tentang komunikasi interpersonal. Pemberian layanan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa kelas VIII E di SMP Negeri 8 Kota Magelang.

Bagan dibawah ini akan menjelaskan bahwa siswa kelas VIII E di SMP Negeri 8 Kota Magelang yang memiliki kemampuan berkomunikasi interpersonal yang rendah akan mengalami peningkatan kemampuan berkomunikasi setelah memperoleh perlakuan (*treatment*) atau setelah subjek penelitian memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran.



Gambar1
Kernagka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji berdasarkan data empirik, maka hasil pegujian

hipotesis dapat membenarkan atau menolak hipotesis yang telah dirumuskan (Soetarno, 2001:13).

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut: Bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi interpersonal siswa kelas VIII E di SMP Negeri 8 Kota Magelang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Sugiyono (2012:109) mengemukakan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Penelitian eksperimen menurut Sugiyono ada beberapa desain yaitu *pre-experimental design*, *true-experimental design*, *factorial design* dan *quasi-experimental design*. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen.

Menurut Yusuf (2015:78) penelitian *pre-experiment* yaitu penelitian eksperimen yang pada prinsipnya menggunakan satu kelompok. Bahwa dalam penelitian tidak ada kelompok kontrol. Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti menggunakan penelitian tipe *One Group Pretest-Posttest Design* karena penelitian ini tanpa menggunakan kelompok kontrol. Pelaksanaan eksperimen dengan desain ini dilakukan dengan memberikan perlakuan (X) terhadap satu kelompok, yaitu kelompok eksperimen. Sebelum diberikan perlakuan, kelompok tersebut diberi pretes (O_1) untuk mengukur pengetahuan. Kemudian diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran, dan sesudah perlakuan diberikan posttest (O_2). Hasil kedua test dibandingkan untuk menguji

apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran memberi pengaruh komunikasi interpersonal kelompok eksperimen.

Penelitian ini dilaksanakan dalam delapan kali pertemuan. Pada awal pertemuan, sampel diberikan pretest. Kemudian diadakan enam kali pertemuan untuk perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran. Setelah pemberian perlakuan selesai maka diberikan *post test* pada pertemuan ke delapan kepada sampel. Hasil *pre test* dan *post test* dibandingkan, maka diperoleh perbedaan antara keduanya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran terhadap kemampuan berkomunikasi interpersonal siswa.

Tabel 1
One Group Pretest Posttest Design

Group	Pre-test	Variabel Terkait	Post-test
P	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

P : *Group*

O₁ : *Pretest*

X : Bimbingan Kelompok teknik bermain peran

O₂ : *Posttest*

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012: 61) variable penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan dua variable, yaitu variabel terikat dan variabel bebas yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Komunikasi interpersonal, variabel *dependent* (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang dijelaskan.
- b. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran, variabel *independent* (variabel bebas) merupakan variabel yang menjelaskan atau mempengaruhi variabel yang lain.

C. Definisi Operasional Variabel

Komunikasi interpersonal merupakan proses penyampaian pesan atau pendapat yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan dipengaruhi aspek keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan sehingga pesan yang diterima memiliki pengertian yang sama dengan pengirim pesan serta mendapatkan umpan balik.

Layanan bimbingan dengan teknik bermain peran merupakan kegiatan bimbingan kelompok yang memanfaatkan dinamika kelompok memerankan dan menghayati peran-peran lain, sehingga siswa dapat memahami, mengamati serta mencontoh perilaku positif yang tepat bagi dirinya.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu individu yang menjadi sasaran penelitian. Hal-hal yang berkaitan dengan subjek penelitian meliputi:

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2012: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-E di SMP Negeri 8 Kota Magelang yang berjumlah 26 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2012: 81). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 10 siswa.

Pertimbangan penentuan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kelas VIII dipilih karena banyak siswa yang kemampuan komunikasi interpersonalnya rendah.
- b. Kelas yang dijadikan sampel adalah rekomendasi guru BK SMP Negeri 8 Kota Magelang.
- c. Pemilihan anggota kelompok berdasarkan hasil *screening* yang kemampuan komunikasi interpersonalnya 10 rendah.
- d. Sampel berada pada lingkup populasi.

3. Sampling

Teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling*. Menurut Idrus (2009: 96) *purposive sampling* yaitu teknik sampling yang digunakan oleh peneliti jika memiliki pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampelnya. Pada penelitian ini sampel yang dipilih sebagai subjek penelitian adalah siswa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal rendah dilihat dari hasil skor angket 10 yang rendah.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Angket

Angket merupakan daftar pertanyaan/pernyataan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi angket tersebut bersedia memberikan respons sesuai dengan permintaan. Angket dibagi dalam tiga bagian, yaitu angket tertutup, angket terbuka, dan angket model gabungan (Idrus, 2009:100). Penelitian ini menggunakan angket tertutup, jenis angket yang menghendaki jawaban pendek. Pengisian angket tersebut dilakukan pada pertemuan pertama sebagai pretest dan pada pertemuan kedelapan sebagai posttest.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis.

3. Wawancara

Wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data. Pedoman wawancara yang digunakan berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan berupa angket atau kuesioner. Instrument penelitian akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrument harus mempunyai skala. Dalam mengisi angket, peneliti memberikan empat pilihan pernyataan alternatif. Pernyataan mendukung dengan jawaban sangat sesuai (SS) skornya 4, jawaban sesuai (S) skornya 3, jawaban tidak sesuai (TS) skornya 2, dan jawaban sangat tidak sesuai (STS) skornya 1. Sebaliknya, apabila pernyataan tidak mendukung jawaban sangat tidak sesuai skornya (4), jawaban tidak sesuai (TS) skornya 3, jawaban sesuai (S) skornya 2, dan jawaban sangat sesuai (SS) skornya 1.

Tabel 2
Penilaian Sekor Angket

Pernyataan	SS	S	TS	STS
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

Angket dikembangkan dari kisi-kisi tentang indikator komunikasi interpersonal berdasarkan aspek komunikasi interpersonal. Kisi-kisi kemampuan komunikasi interpersonal berikut disusun oleh peneliti:

Tabel 3
Kisi-kisi Angket Kemampuan Komunikasi Intepersonal

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Item	
			Positif	Negatif
Aspek-aspek komunikasi interpersonal	1. Keterbukaan	a. Dapat menerima masukan dari orang lain	1, 27, 53	2, 28
		b. Menunjukkan keterbukaan dalam hubungan dengan orang lain	3, 29	4, 30, 54
		c. Menunjukkan kepercayaan kepada orang lain untuk berbagi perasaan	5, 31, 55	6, 32
	2. Empati	a. Menjaga perasaan orang lain	7, 33	8, 34, 56
		b. Mengerti keinginan orang lain	9, 35, 57	10, 36
		c. Menunjukkan sikap peduli	11, 37	12, 38, 58
	3. Sikap mendukung	a. Memberikan respon atau umpan balik	13, 39, 59	14, 40, 60
		b. Memberikan dukungan kepada orang lain	15, 41, 61	16, 42, 62
		c. Spontanitas	17, 43	18, 44
	4. Sikap positif	a. Memberikan pujian dan penghargaan	19, 45, 63	20, 46, 64
		b. Berpikiran positif terhadap orang lain	21, 47, 65	22, 48, 66
	5. Kesetaraan	a. Menempatkan diri setara dengan	23, 49, 67	24, 50, 68

	orang lain		
	b. Suasana komunikasi akrab dan nyaman	25, 51, 69	26, 52, 70
Jumlah		35	35

Selain kisi-kisi instrumen, peneliti juga menggunakan pedoman pelaksanaan dalam penelitian ini yang digunakan untuk mempermudah proses pelaksanaan layanan. Pedoman dalam penelitian ini memuat rancangan pelaksanaan layanan (RPL). Berikut ini adalah kisi-kisi modul yang peneliti buat sebagai pedoman pelaksanaan layanan:

Tabel 4
Kisi-kisi Pedoman Kemampuan Berkomunikasi Interpersonal

No	Topik	Tujuan	Kegiatan	Waktu
1.	Komunikasi Efektif	Pertemuan I : Membantu anggota kelompok agar dapat memahami dan memiliki kemampuan komunikasi yang efektif	-Lembar kerja -Lembar evaluasi Praktikan	45 menit
2.	Keterbukaan dalam komunikasi dengan langkah-langkah bermain peran	Pertemuan II : Membantu anggota kelompok mengenal dan memahami sikap keterbukaan dalam komunikasi	-Drama -Lembar kerja -Lembar evaluasi Praktikan	60 menit
3.	Empati dalam komunikasi dengan langkah-langkah bermain peran	Pertemuan III : Membantu anggota kelompok mengenal dan memahami sikap empati dalam komunikasi	-Drama -Lembar kerja -Lembar evaluasi Praktikan	60 menit
4	Sikap positif dalam komunikasi dengan langkah-langkah bermain	Pertemuan IV Membantu anggota kelompok mengenal dan memahami sikap positif	-Drama -Lembar kerja -Lembar evaluasi Praktikan	60 menit

peran	dalam komunikasi		
5. Sikap mendukung dalam komunikasi dengan langkah-langkah bermain peran	Pertemuan V : Membantu anggota kelompok mengenal dan memahami sikap mendukung dalam komunikasi	-Drama -Lembar kerja -Lembar evaluasi Praktikan	60 menit
6 Kesetaraan dalam komunikasi dengan langkah-langkah bermain peran	Pertemuan VI : Membantu anggota kelompok mengenal dan memahami sikap kesetaraan dalam komunikasi	-Drama -Lembar kerja -Lembar evaluasi Praktikan	60 menit

G. Validitas dan Reabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah alat ukur yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Arikunto, 2002:168). Sebuah instrument dikatakan valid apabila instrument tersebut mampu mengukur sesuai indikator. Instrument yang valid dapat mengungkapkan data dari variable yang diteliti secara tepat. Pengujian validitas pada penelitian ini, menggunakan rumus *Product moment* melalui aplikasi *IBM SPSS Statistics 23.0* dengan kriteria:

- a. Jika nilai r hitung $>$ r tabel maka butir soal kuesioner dinyatakan valid. Sebaliknya, jika r hitung $<$ r tabel maka butir soal kuesioner dinyatakan tidak valid
- b. Jika probabilitas (sig.) $\leq 0,05$ maka butir soal kuesioner dinyatakan tidak valid

Hasil dari validitas instrumen *try out*, jumlah item pada kuisisioner adalah 70 item pernyataan dengan $N = 28$ (jumlah sampel *try out*).

Kriteria item yang dinyatakan valid sah adalah item dengan nilai r_{hitung} lebih dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan r_{tabel} 0,374. Berdasarkan hasil *try out* angket kemampuan komunikasi interpersonal yang terdiri dari 70 item pernyataan, diperoleh 51 item pernyataan valid dan 19 item pernyataan dinyatakan gugur. Hasil uji validitas instrumen disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 5
Uji Validitas Instrumen

No. Item	rtabel 5%	r-hasil	Keterangan	No. Item	rtabel 5%	r-hasil	Keterangan
1	0.374	0.554	Valid	36	0.374	0.325	Gugur
2	0.374	0.397	Valid	37	0.374	0.725	Valid
3	0.374	0.692	Valid	38	0.374	0.270	Gugur
4	0.374	0.210	Gugur	39	0.374	0.506	Valid
5	0.374	-0.091	Gugur	40	0.374	0.620	Valid
6	0.374	-0.216	Gugur	41	0.374	0.543	Valid
7	0.374	0.506	Valid	42	0.374	0.344	Gugur
8	0.374	0.620	Valid	43	0.374	0.596	Valid
9	0.374	0.543	Valid	44	0.374	0.634	Valid
10	0.374	0.085	Gugur	45	0.374	0.617	Valid
11	0.374	0.480	Valid	46	0.374	0.625	Valid
12	0.374	0.513	Valid	47	0.374	0.091	Gugur
13	0.374	-0.102	Gugur	48	0.374	0.489	Valid
14	0.374	0.646	Valid	49	0.374	-0.043	Gugur
15	0.374	0.742	Valid	50	0.374	0.304	Gugur
16	0.374	0.761	Valid	51	0.374	0.519	Valid
17	0.374	0.347	Gugur	52	0.374	0.551	Valid
18	0.374	0.540	Valid	53	0.374	0.540	Valid
19	0.374	0.699	Valid	54	0.374	0.699	Valid
20	0.374	0.479	Valid	55	0.374	0.479	Valid
21	0.374	0.460	Valid	56	0.374	-0.063	Gugur
22	0.374	0.265	Gugur	57	0.374	0.315	Gugur
23	0.374	0.240	Gugur	58	0.374	0.643	Valid
24	0.374	0.440	Valid	59	0.374	0.488	Valid
25	0.374	0.207	Gugur	60	0.374	0.432	Valid
26	0.374	0.600	Valid	61	0.374	0.530	Valid
27	0.374	0.419	Valid	62	0.374	0.828	Valid
28	0.374	0.467	Valid	63	0.374	0.597	Valid
29	0.374	0.470	Valid	64	0.374	0.596	Valid
30	0.374	0.411	Valid	65	0.374	0.634	Valid
31	0.374	0.396	Valid	66	0.374	0.617	Valid
32	0.374	0.576	Valid	67	0.374	0.506	Valid
33	0.374	0.407	Valid	68	0.374	0.290	Gugur
34	0.374	0.419	Valid	69	0.374	0.655	Valid
35	0.374	0.448	Valid	70	0.374	0.052	Gugur

Berdasarkan uji validitas tersebut diperoleh kisi-kisi instrumen kemampuan komunikasi interpersonal setelah uji coba yang disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 6
Kisi-Kisi Angket Kemampuan Komunikasi Interpersonal Setelah Uji Coba

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Item		
			Positif	Negatif	
Aspek-aspek komunikasi interpersonal	1. Keterbukaan	a. Dapat menerima masukan dari orang lain	1, 19, 2, 20, 47		
		b. Menunjukkan keterbukaan dalam hubungan dengan orang lain	3, 21	22, 48	
		c. Menunjukkan kepercayaan kepada orang lain untuk berbagi perasaan	23, 49	24	
	2. Empati	a. Menjaga perasaan orang lain	7, 25	8, 26	
		b. Mengerti keinginan orang lain	9, 27		
		c. Menunjukkan sikap peduli	15, 17	16, 32	
	3. Sikap mendukung	a. Memberikan respon atau umpan balik	29, 33	4, 30, 34	
		b. Memberikan dukungan kepada orang lain	5, 31, 35	6, 36	
		c. Spontanitas	50	10, 42	
	4. Sikap positif	a. Memberikan pujian dan penghargaan	11, 43, 37	12, 44, 38	
		b. Berpikiran positif terhadap orang lain	13, 39	28, 40	
	5. Kesetaraan	a. Menempatkan diri setara dengan orang lain	41	14	
		b. Suasana komunikasi akrab dan nyaman	45, 51	18, 46	
	Jumlah			27	24
				51	

2. Uji Reliabilitas

Arikunto (2002:178) menyatakan instrument yang dapat dipercaya, yang reliabilitas akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila data yang diambil memang sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kalipun diambil hasilnya akan tetap sama. Dapat dimaknai bahwa reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai keandalan sebagai alat ukur.

Suatu alat ukur dikatakan reliable apabila memiliki nilai $r_{11} > r_{tabel}$ dalam taraf signifikansi 5%. Dalam penelitian ini, untuk menghitung reliabilitas instrumen angket menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 23.0* dengan kriteria:

- a. Jika nilai *Cronbach Alpha* Variabel X lebih besar dari nilai r_{tabel} maka instrumen tersebut adalah reliabel.
- b. Jika nilai *Cronbach Alpha* Variabel Y lebih besar dari nilai r_{tabel} maka instrumen tersebut adalah reliabel.

Instrumen penelitian ini dikatakan reliabel apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $N = 28$ maka koefisien *alpha* r_{tabel} 0.374. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan *IBM SPSS Statistics 23.0*, diperoleh koefisien *alpha* sebesar 0.938 pada keseluruhan angket yaitu 70 item dan 0,956 pada angket yang sudah dikurangi dengan item yang gugur, yaitu 51 item. Hasil uji reliabilitas pada angket

tersebut nilai *alpha* lebih besar dari r_{tabel} maka item dalam angket tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan. Berikut adalah tabel yang menunjukkan nilai *alpha* :

Tabel 7
Uji Reliabilitas sebelum item gugur

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.938	70

Tabel 8
Uji Reliabilitas setelah item gugur

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.956	51

H. Prosedur Penelitian

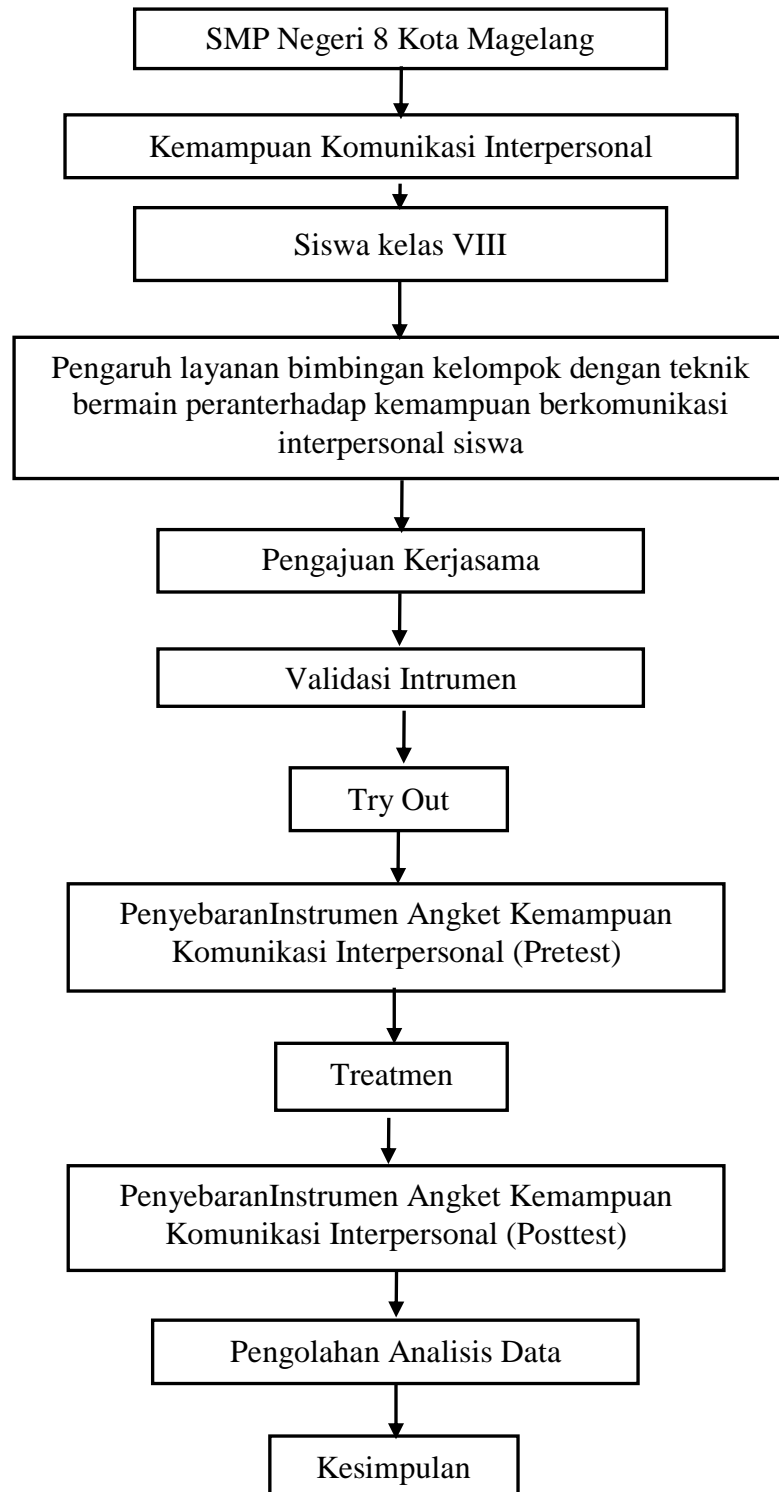
Penelitian dapat berjalan dengan baik dan sesuai tujuan dengan menentukan tahap-tahap penelitian. Adapun tahap-tahap penelitian yang akan dilakukan adalah :

1. Menentukan populasi, peneliti menentukan lokasi penelitian dengan beberapa pertimbangan selanjutnya peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 8 Kota Magelang.
2. Menentukan masalah, melakukan wawancara tidak terstruktur dengan guru BK, yaitu bapak Muheryanto sehingga ditemukan permasalahan yang dapat diangkat sebagai masalah penelitian.

3. Menentukan sampel, peneliti dibantu guru BK mendapat rekomendasi siswa kelas VIII angkatan 2018/2019 yang dijadikan sebagai kelas tryout dan kelas eksperimen. Kelas tryout dilakukan pada kelas 8F dan kelas eksperimen dilakukan pada kelas 8E. Pemilihan anggota kelompok didapat berdasarkan hasil pretest yang memiliki kategori kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah.
4. Pengajuan Judul dan Proposal Penelitian, proses pengajuan judul dilanjutkan penyusunan proposal dengan disetujui oleh dosen pembimbing pada bulan Februari 2019.
5. Pengajuan kerjasama, peneliti mengajukan surat izin penelitian di SMP Negeri 8 Kota Magelang dari tanggal 9 April-9 Juli 2019.
6. Validasi Instrumen, penyusunan instrument yang sudah disetujui dosen pembimbing dilanjutkan validasi ahli pada bulan April 2019.
7. Uji coba instrument, pelaksanaan uji coba dilakukan pada April 2019. Tujuan uji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrument yang akan digunakan sebagai alat ukur penelitian.
 - a. Uji Validitas, berdasarkan hasil uji coba angket kemampuan komunikasi interpersonal yang terdiri dari 70 item pernyataan diperoleh 51 item yang valid dan gugur 19 item pernyataan.
 - b. Uji Reliabilitas, dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics* 23.0 diperoleh koefisien *alpha* sebesar 0.938 pada keseluruhan angket yaitu 70 item dan 0,956 pada angket yang sudah dikurangi dengan item yang gugur, yaitu 51 item. Hasil uji reliabilitas pada angket

tersebut koefisien *alpha* lebih besar dari r_{tabel} 0.374 maka dinyatakan reliable dan dapat digunakan.

8. Peneliti memberikan angket pada 26 siswa kelas 8E dengan menjelaskan maksud dan tujuan kemudian 10 siswa yang memiliki skor terendah dipilih sebagai anggota bimbingan kelompok.
9. Perlakuan kelompok eksperimen
 - a. Peneliti membuat kesepakatan waktu untuk melakukan bimbingan kelompok dengan 10 siswa anggota kelompok.
 - b. Peneliti melakukan 6 kali pertemuan untuk melakukan bimbingan kelompok dengan 1 kali pertemuan diskusi kelompok dan 5 kali pertemuan bermain peran sesuai dengan pedoman pelaksanaan penelitian yang telah dibuat.
 - c. Membuat laporan hasil kegiatan bimbingan kelompok.
10. Melaksanakan post-tes, peneliti memberikan angket pada anggota kelompok bertujuan sebagai pembandingan hasil pretes sehingga dapat diketahui pengaruh bimbingan kelompok teknik bermain peran yang telah dilakukan.
11. Menarik kesimpulan, peneliti memberikan kesimpulan untuk menjawab hipotesis yang ada sesuai dengan hasil pretes dan posttes.



Gambar2
Prosedur Penelitian

I. Metode Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan *IBM SPSS Statistics 23.0* dengan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* untuk mengetahui perbedaan antara pretest dan posttest. Menurut Akbar dan Usman (2012: 322) adapun syarat penggunaan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* sebagai berikut:

1. Jumlah sampel penelitian sedikit, yaitu kurang dari 30 sampel.
2. Digunakan untuk data berpasangan dengan skala ordinal atau interval.

Dasar pengambilan keputusan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* sebagai berikut::

1. Jika nilai asymp. Sig. (2-tailed) < 0.05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak
3. Jika nilai asymp Sig. (2-tailed) > 0.05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil pretest dan posttest yang artinya tidak ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran terhadap kemampuan berkomunikasi interpersonal siswa.

H_a : Ada perbedaan rata-rata antara hasil pretest dan posttest yang artinya ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran terhadap kemampuan berkomunikasi interpersonal siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data hasil pretest dan posttest yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa teknik bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi interpersonal siswa. Peningkatan skala komunikasi interpersonal pada pretest 131,60 mengalami peningkatan sebesar 28,50 menjadi 160,10 pada posttest.

Peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa dilihat dari hasil pengamatan dan hasil evaluasi yang dikerjakan oleh siswa. Peningkatan komunikasi interpersonal anak meliputi peningkatan pada aspek-aspek komunikasi interpersonal yaitu keterbukaan, empati, sikap positif, sikap mendukung, dan kesetaran.

Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi interpersonal siswa, serta teknik bermain peran dapat dijadikan teknik untuk mempengaruhi kemampuan berkomunikasi interpersonal siswa. Maka bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berkomunikasi interpersonal siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru Pembimbing

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai metode dan rujukan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal serta perlunya memberikan layanan bimbingan kelompok lebih intensif sehingga siswa dapat berperan aktif.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dan dapat dikembangkan lagi oleh peneliti lain yang ingin melakukan penelitian tentang bimbingan kelompok teknik bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi interpersonal yang rendah. Penelitian ini memiliki keterbatasan waktu dan pelaksanaan bimbingan kelompok yang sebentar, dikarenakan beberapa hal seperti jadwal dan program sekolah. Sebaiknya dibutuhkan waktu yang lebih banyak melakukan penelitian serta dalam pembuatan modul maupun materi masih belum sempurna dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Purnomo Setiady dan Husaini Usman. 2012. *Pengantar Statistika*. Jakarta: Bumi Aksara
- Alvonco, J. 2014. *Practical Communication Skill*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan. 2002. Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal dengan Ketertiban Kerja Mahasiswa. *Jurnal Psikogiagnostik*. Vol 4. No. 2 : 103-112.
- Enjang, AS. 2009. *Komunikasi Konseling*. Bandung: Nuansa.
- Idrus, Muhammad. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Jakarta: PenerbitErlangga
- Lantika, Evita N. 2015. "Pengaruh Metode Role Playing Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Patianrowo" *Skripsi*(Tidak Diterbitkan).UNP Kediri.
- Nursalim, Muhammad dan Suradi.2002. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Surabaya: UNESA University Press.
- Prayitno. 2004. *Aplikasi Istrumentasi*. Padang : Universitas Negri Padang.
- _____, 1995.*Layanan Bimbingan Dan Konseling (Dasar Dan Profil)*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Prayitno dan Amti, Erman. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Pribadi, Ika T. 2015. "Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Metode Games Social" *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling*.1(2). Hlm 3-5.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2012. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya.
- Romlah, T. 2001. *Teori Dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: UniversitasNegeri Malang.
- Sari, Ima Y.A. 2017."Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X SMAN

- 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017” *Skripsi* (Tidak Diterbitkan).UNP Kediri.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sapril.2011.” Komunikasi Interpersonal Pustakawan”*Jurnal Iqra* '.5(1).Hlm.6-11.
- Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Soetarno.(2001). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Dunia Baru.
- Sudjana, S. H.D. (2005). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif dalam Pendidikan Non-formal*. Bandung: Falah Production.
- Sugihartono.(2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2005. *Komunikasi Antarpribadi*. Semarang: UNNES Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukardi, D. K. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____, 2008.*Pengantar Pelaksana Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Supratiknya, A. 1995.*Tinjauan Psikologis Komunikasi Antarpribadi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suryabrata, Sumadi. 2000. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Winkel, WS dan Hastuti, Sri. (2007). *Bimbingan dan Konseling diInstitusi Pendidikan*.Yogyakarta: Media Abadi.

Yusuf, A. Muri. 2015. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Yusuf, Syamsu. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.