

**PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM KONSELING
KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA**
(Penelitian pada Siswa Kelas VIII F MTs Negeri Kota Magelang)

SKRIPSI



Oleh :

Agustina Dwi Setyarini
NPM 11.0301.0028

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM KONSELING
KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA**
(Penelitian pada Siswa Kelas VIII F MTs Negeri Kota Magelang)

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM KONSELING
KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA**
(Penelitian pada Siswa Kelas VIII F MTs Negeri 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 :

Agustina Dwi Setyarini
NPM 11.0301.0028

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

PERSETUJUAN

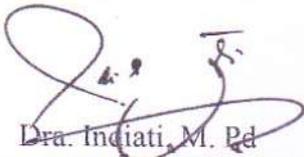
SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM KONSELING
KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KOMUNIKASI INTERPERSONAL**

(Penelitian pada Siswa Kelas VIII F MTs Negeri Kota Magelang)



Dosen Pembimbing I


Dra. Indiaty, M. Pd
NIP. 196003281988112001

Magelang, 10 Agustus 2018

Dosen Pembimbing II


Sugiyadi, M.Pd., Kons
NIS.047506010

PENGESAHAN

PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM KONSELING KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL (Penelitian pada Siswa Kelas VIII F MTs Negeri Kota Magelang)

Oleh:
Agustina Dwi Setyarini
11.0301.0028

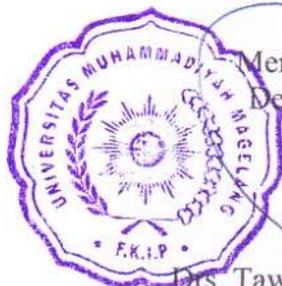
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Jumat
Tanggal : 10 Agustus 2018

Tim Penguji Skripsi:

1. Dra. Indiati, M.Pd. (Ketua/Anggota)
2. Sugiyadi, M.Pd.,Kons. (Sekretaris/Anggota)
3. Drs. Arie Supriyanto, M.Si. (Anggota)
4. Astiwi Kurniati, M.Psi. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. Tawil, M.Pd.,Kons.
NIP. 19570108 198103 1 003

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Agustina Dwi Setyarini
NPM : 11.0301.0028
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh teknik *role playing* dalam konseling kelompok untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib Universitas Muhammadiyah Magelang.

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

Magelang, 10 Agustus 2018

Yang membuat pernyataan ini


METERAI
TEMPEL
71A98AFF273035856
6000
RUANGSIKULPTAH

Agustina Dwi Setyarini
NPM.11.0301.0028

MOTTO

“Seorang mukmin yang bergaul dan bersabar terhadap gangguan manusia, lebih besar pahalanya daripada yang tidak bergaul dengan manusia dan tidak bersabar dalam menghadapi gangguan mereka”

”HR. Ahmad dan Tirmidzi”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Ayah dan Ibu tercinta.
2. Almamaterku Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM KONSELING
KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas VIII F MTs Negeri Kota Magelang)

Agustina Dwi Setyarini

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh teknik *role playing* dalam konseling kelompok untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa di MTs Negeri Kota Magelang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yakni penelitian pra eksperimen, dengan desain *The One Group Pretest-Posttest Design*, dengan melakukan 6 kali pertemuan, yaitu diberikan perlakuan melalui konseling kelompok dengan teknik *role playing*. Subyek penelitian ini adalah 8 siswa yang memiliki ketrampilan komunikasi interpersonal rendah. Teknik yang digunakan *purposive sampling*. Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian yaitu : variabel terikat yang berupa keterampilan komunikasi interpersonal, serta variabel bebas yang berupa teknik *role playing* dalam konseling kelompok. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket.

Hasil dari analisis data menggunakan *wilcoxon signed rank test* terdapat hasil rata-rata *pre test* 96,25 dan rata-rata *post test* 111,38 dan perbedaan mean sebesar 4,50 antara *pre test* dan *post test*. Hasil tersebut membuktikan bahwa konseling kelompok dengan teknik *role playing* memiliki pengaruh dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa, dikarenakan dalam kegiatan ini siswa dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengungkapkan ide, gagasan maupun perasaan yang dialami.

Kata kunci : Teknik *Role Playing* dalam Konseling Kelompok, Ketrampilan Komunikasi Interpersonal.

**THE INFLUENCE OF ROLE PLAYING TECHNIQUES IN
COUNSELING GROUP TO IMPROVE SKILLS
STUDENTS ' INTERPERSONAL COMMUNICATION
(Research on the Students of classes VIII F MTs Country town of Magelang)**

Agustina Dwi Setyarini

ABSTRACT

The purpose of this research is to know the influence of role playing techniques in counseling groups to improve interpersonal communication skills of students in MTs Country Town.

The approach used in this study i.e., wants a pre research with the design of The One Group Pretest – Posttest Design, by doing 6 sessions, i.e. given preferential treatment via counselling techniques with role playing group. The subject of this research is 8 students who have low interpersonal communication skills. Purposive sampling technique was used. There are two variables used in the study are: variable bound in the form of interpersonal communication skills, as well as free variables in the form of role playing techniques in counseling groups. Method of data collection used is a question form.

The result of the analysis of the data using the wilcoxon signed rank test results, there is an average of 96.25 test pre and post average test of mean differences and 111.38 4.50 between pre test and post test. The results proved that the group counseling with techniques of role playing has influence in improving interpersonal communication students, because in this activity students are required to be more active and creative in expressing ideas, ideas as well as the feelings experienced.

Keywords : Role Playing Techniques in counseling groups, Interpersonal Communication Skills.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terimakasih penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas nikmat dan karuniaNya yang telah menyertai langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang
2. Drs. Tawil, M.Pd, Kons Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
3. Sugiyadi, M.Pd, Kons, Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling
4. Dra. Indiati, M.Pd. dan Sugiyadi, M.Pd, Kons, Dosen Pembimbing Skripsi
5. Dosen dan Staff TU FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang
6. Drs. M. Fathul Mubin, MAg selaku Kepala Madrasah dan Dra. Janiah selaku guru BK di MTs Negeri Kota Magelang
7. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling semua angkatan, serta semua pihak yang oleh penulis tidak dapat disebutkan satu persatu.

Saran dan masukan untuk perbaikan penulisan skripsi ini di terima dengan senang hati, akhirnya dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 10 Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS'	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa.....	6
B. Konseling Kelompok dengan Teknik <i>Role Playing</i>	16
C. Konseling Kelompok	22
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan	27
E. Kerangka Pemikiran.....	29
F. Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Rancangan Penelitian	30
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	31
C. Definisi Operasional Variabel.....	32
D. Subjek Penelitian.....	33
E. Metode Pengumpulan Data	33
F. Instrumen Penelitian	34
G. Validitas dan Reabilitas.....	37
H. Prosedur Penelitian.....	38
I. Metode Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Analisis Deskriptif Variabel Penelitian.....	47
C. Uji Hipotesis	48
D. Pembahasan.....	51

E. Keterbatasan Penelitian	54
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	55
A. Simpulan	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Skor Skala Konsep Diri.....	34
Tabel 2 Kisi-kisi Angket Komunikasi Interpersonal	36
Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas	37
Tabel 4 Daftar Sampel Penelitian	42
Tabel 5 Pelaksanaan Perlakuan Konseling Kelompok dengan Teknik <i>Role playing</i>	43
Tabel 6 Hasil Skor Post Test	47
Tabel 7 Statistic Deskriptif Variabel Penelitian.....	48
Tabel 8 Deskriptif data subyek penelitian.....	49
Tabel 9 Ringkasan hasil uji beda wilcoxon signed rank test	49
Tabel 10 Peningkatan Skor <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Kerangka Berfikir.....	29
Gambar 2 Rancangan Penelitian <i>Treatment</i>	30
Gambar 3 Diagram perbandingan <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian dan Keterangan telah melakukan penelitian	60
2. Hasil Try Out Keterampilan Komunikasi Interpersonal	62
3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	64
4. Angket keterampilan komunikasi interpersonal.....	65
5. Pedoman, RPL, Laporan Pelaksanaan Konseling kelompok dengan Teknik <i>Role Playing</i>	72
6. Data hasil Pre test dan Post test	117
7. Hasil Uji Deskriptif Statistik.....	118
8. Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	119
9. Diagram perbandingan Pre test dan Post test.....	120
10. Dokumentasi	121

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi merupakan cara individu untuk menyampaikan ide, gagasan, atau untuk menyampaikan perasaan kepada orang lain. Keterampilan berkomunikasi merupakan salah satu faktor penentu kesuksesan, seseorang yang memiliki kemampuan komunikasi yang baik cenderung lebih mudah bergaul dan lebih mudah untuk mengatasi masalah. Kemampuan dalam membina hubungan interpersonal akan memudahkan penyelesaian tugas sehari-hari terutama tugas dalam *teamwork*. Sebagai makhluk sosial, manusia akan selalu berkeinginan untuk berbicara, tukar menukar gagasan dan berbagi informasi guna memenuhi kebutuhan kehidupannya. Kurangnya ketrampilan komunikasi dapat berakibat pada tidak terpenuhinya kebutuhan kehidupannya, sehingga menyebabkan perkembangannya terhambat dan mengurangi prestasi belajar.

Suranto (2010: 13) komunikasi interpersonal yaitu komunikasi antara seseorang dengan orang lain, bisa berlangsung secara tatap muka maupun dengan media. Pendapat yang sama dijelaskan oleh Hardjana (2003: 15) komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antara dua atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung, dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula.

Komunikasi interpersonal diatas adalah suatu proses pengiriman pesan dari seseorang kepada orang lain baik secara langsung atau pemberi pesan dan

penerima pesan, atau bisa dilakukan dari jarak jauh dengan media baik media elektronik maupun tertulis.

Bekaitan dengan komunikasi interpersonal di atas, yang terjadi di MTs Negeri Kota Magelang yang beralamat di Jl Sunan Giri, karet, jurangombo selatan, Magelang, dengan jumlah siswa kelas VIII 206 yang dibagi menjadi 6 kelas, dan sebanyak 15% siswa kelas VIII memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang rendah dan yang paling banyak berada di kelas VIII F. Kasus yang ditemukan di kelas VIII F diantaranya yaitu siswa yang sulit dalam bersosialisasi, siswa yang tidak terbuka dengan teman-temannya, siswa yang susah bekerja sama, tidak senang bergaul dan pasif ketika kegiatan belajar mengajar. Data tersebut diperoleh dari hasil wawancara dengan guru bk MTs Negeri Kota Magelang pada hari senin tanggal 9 April 2018. Banyak upaya yang telah dilakukan pihak sekolah maupun guru pembimbing untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa diantaranya adalah dengan melakukan berbagai macam bimbingan serta kegiatan kelompok yang dirasa mampu untuk meningkatkan kepercayaan diri dan ketrampilan komunikasi interpersonal pada siswa. Akan tetapi upaya yang dilakukan guru pembimbing tersebut kurang maksimal, untuk itu peneliti ingin melakukan upaya untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa melalui teknik *role playing* dalam konseling kelompok.

Penelitian yang selaras dengan penelitian penulis adalah penelitian yang dilakukan oleh Chadijah dan Agustin (2012) yang menunjukkan bahwa

konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan kedisiplinan pada siswa kelas VIII SMP N 26 Surakarta.

Juntika (2006: 24) konseling kelompok merupakan bantuan kepada individu dalam situasi kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan, serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya. Individu dalam konseling kelompok pada dasarnya adalah individu normal yang memiliki berbagai kepedulian dan kemampuan, serta persoalan yang dihadapi bukanlah gangguan jiwa yang tergolong sakit, hanya kekeliruan dalam penyesuaian diri.

Roestiyah (2008: 90) *Role Playing* yaitu suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.

Mencermati pendapat Roestiyah di atas bisa ditegaskan bahwa teknik *role playing* merupakan teknik yang berguna untuk mendorong siswa berperan atau memainkan peranan dalam mendramatisir masalah sosial melalui tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia yang diperankan.

Kelebihan teknik ini adalah konseli ikut berperan langsung secara aktif, sehingga dapat menumbuhkan kepercayaan diri serta dapat merasakan efek langsung dan teknik *role playing*.

Peneliti berharap setelah dilakukannya teknik *role playing* untuk meningkatkan ketrampilan komunikasi interpersonal, siswa dapat memiliki

ketrampilan komunikasi interpersonal yang baik untuk mendukung kehidupan sosial dan belajarnya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas perlu dilakukan kajian secara empiris dengan melakukan penelitian tentang pengaruh teknik *role playing* melalui konseling kelompok untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa, hal ini lah yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan yaitu komunikasi interpersonal siswa yang kurang sehingga dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Motivasi belajar siswa rendah
2. Rendahnya kepercayaan diri siswa
3. Komunikasi interpersonal siswa rendah
4. Teknik *role playing* dalam konseling kelompok belum pernah digunakan di MTs Negeri Kota Magelang untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa sehingga peneliti menggunakan teknik ini untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa di MTs Negeri Kota Magelang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang dapat diidentifikasi di MTs Negeri Kota Magelang, maka penulis membatasi pada “Peningkatan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Menggunakan Teknik *Role Playing*”, hal ini

menjadi masalah yang paling banyak dialami oleh siswa daripada masalah yang lainnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah teknik *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh teknik *role playing* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk memberikan sumbangan positif untuk menambah wawasan dan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam meningkatkan ketrampilan komunikasi interpersonal.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis sebagai alternatif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa

1. Pengertian keterampilan komunikasi interpersonal

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak akan pernah terlepas dari berkomunikasi dengan orang lain, untuk itu penting bagi kita mengetahui apa itu komunikasi interpersonal.

Hardjana (2003: 85) komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka dua atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung, dan penerima dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula.

Liliweri (2007: 20) komunikasi interpersonal yaitu komunikasi yang dilakukan dua atau tiga orang dengan jarak fisik diantara mereka yang sangat dekat, bertatap muka atau melalui media dengan sifat umpan balik yang berlangsung cepat, adaptasi pesan bersifat khusus serta memiliki tujuan atau maksud komunikasi tidak berstruktur.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan komunikasi interpersonal adalah kemampuan berinteraksi yang berlangsung dua arah atau tiga orang baik secara langsung maupun melalui media, pengirim dapat menyampaikan pesan dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi pesan yang disampaikan dan memberi umpan balik.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal

Syah (2002: 34) faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi adalah:

a. Citra diri

Bagaimana manusia melihat dirinya dalam hubungan dengan orang lain dalam situasi tertentu.

b. Citra pihak lain

Bagaimana melihat pihak lain yang diajak berkomunikasi.

c. Lingkungan fisik

Tempat dimana manusia melihat pihak lain yang diajak berkomunikasi merupakan lingkungan sosial, keberadaan manusia-manusia lain sebagai penerima komunikasi maupun hanya hadir disana.

3. Aspek-aspek komunikasi interpersonal

Rakhmat (2007: 80) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal meliputi:

a. Persepsi interpersonal

Rakhmat persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Menurut Rakhmat bila objek persepsi adalah manusia maka disebut persepsi interpersonal, dan apabila objek persepinya selain manusia disebut persepsi objek.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa persepsi interpersonal merupakan penilaian atau pandangan terhadap manusia.

b. Konsep diri

Salah satu penentu dalam keberhasilan perkembangan adalah konsep diri (*self concept*). Konsep diri merupakan penentu sikap individu dalam bertingkah laku, artinya apabila individu cenderung berfikir akan berhasil, maka hal ini merupakan kekuatan atau dorongan yang akan membuat individu menuju kesuksesan sebaliknya jika individu berfikir akan gagal, maka hal ini sama saja mempersiapkan kegagalan bagi dirinya.

Brooks (dalam Rakhmat, 2001: 99) mendefinisikan konsep diri sebagai pandangan dan perasaan tentang diri sendiri baik bersifat psikologis, sosial, dan fisik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa konsep diri merupakan pandangan tentang dirinya baik bersifat psikologi, sosial maupun fisik sebagai penentu sikap individu dalam bertingkah laku.

c. Atraksi interpersonal

Barlund (dalam Rakhmat, 2001: 99) mengatakan mengetahui garis-garis atraksi dan penghindaran dalam sosial artinya mampu meramalkan dan mana pesan akan muncul.

4. Unsur-unsur komunikasi interpersonal

Vito (Hafied, 2005: 23-27), yaitu sebagai berikut:

- a. Sumber. Dalam komunikasi antar manusia, sumber bisa terdiri dari satu orang, tetapi juga bisa dalam bentuk kelompok. Sumber sering disebut pengirim atau komunikator.
- b. Pesan. Pesan adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima pesan, dapat disampaikan dengan tatap muka melalui media komunikasi yang dapat berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi/nasehat.
- c. Media. Media adalah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dan sumber kepada penerima, media yang digunakan bisa bermacam-macam bentuknya.
- d. Penerima . Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran besar yang dikirim oleh sumber. Penerima bisa terdiri dari satu orang atau lebih, jika pesan tidak diterima oleh penerima akan menimbulkan masalah yang sering menuntut perubahan.
- e. Pengaruh/efek. Efek adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan.
- f. Umpan balik. Umpan balik adalah salah satu bentuk dari pengaruh yang berasal dari penerima. Dengan kata lain, umpan balik merupakan pemberian tanggapan terhadap pesan yang dikirimkan dengan suatu makna tertentu.

- g. Lingkungan/situasi. Situasi adalah faktor tertentu yang dapat mempengaruhi jalannya komunikasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam berkomunikasi terdapat unsur-unsur antara lain: pesan, media atau alat yang digunakan dalam penyampaian pesan, penerima pesan, pengaruh efek dan pesan yang disampaikan, umpan balik atau jawaban, lingkungan/situasi dan hubungan antara komunikator dan komunikan.

5. Karakteristik hubungan interpersonal

Tujuh karakteristik komunikasi interpersonal menurut Hardjana (2007: 86-90) yaitu:

- a. Melibatkan di dalamnya perilaku verbal dan non verbal
- b. Melibatkan perilaku spontan, tepat dan rasional
- c. Komunikasi antar pribadi tidaklah statis, melainkan dinamis
- d. Melibatkan umpan balik pribadi, hubungan interaksi, dan koherensi (pernyataan yang satu harus berkaitan dengan yang lain sebelumnya)
- e. Komunikasi antar pribadi dipandu oleh tata aturan yang bersifat intrinsik dan ekstrinsik
- f. Komunikasi antar pribadi merupakan suatu kegiatan dan tindakan
- g. Melibatkan di dalamnya bidang persuasif

Suranto AW berpendapat bahwa ciri-ciri komunikasi interpersonal yaitu:

- a. Mengenal secara dekat, bahwa pihak-pihak yang terlibat dalam hubungan interpersonal saling mengenal secara dekat
- b. Saling memerlukan, hubungan interpersonal juga ditandai oleh pola hubungan yang saling menguntungkan
- c. Hubungan interpersonal juga ditandai oleh pemahman sifat pribadi diantara kedua belah pihak
- d. Kerjasama akan timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri

Dari beberapa pendapat di atas tentang ciri-ciri hubungan interpersonal adalah dimulai dengan diri sendiri, bersifat transaksional atau saling mengisi, menyangkut aspek isi pesan, adanya kedekatan fisik antar komunikasi saling bergantung satu dengan lainnya

6. Ciri- ciri rendahnya komunikasi interpersonal siswa di sekolah antara lain :
 - a. Siswa menutup diri dan tidak terbuka dengan teman di sekitarnya
 - b. Siswa tidak dapat mengekspresikan perasaannya sendiri
 - c. Siswa mempunyai kepercayaan diri yang kurang
 - d. Siswa kurang aktif dalam bersosialisasi dengan siswa lainnya

7. Tahap-tahap Hubungan Interpersonal

- a. Pembentukan Hubungan Interpesonal

Tahap ini sering disebut sebagai tahap pengenalan. Beberapa orang peneliti seperti Newcomb, Beger, Zunin, dan Duck setelah

menemukan hal-hal menarik dari proses perkenalan. Fase kontak yang permulaan ditandai oleh usaha kedua belah pihak untuk menangkap informasi dari reaksi kawannya. Masing-masing pihak berusaha menggali secepatnya identitas, sikap dan nilai pihak yang lain. Bila mereka merasa ada kesamaan, mulailah dilakukan proses mengungkapkan diri. Bila mereka merasa berbeda, mereka akan berusaha menyembunyikan dirinya.

b. Pengaruh Hubungan Interpersonal

Hubungan interpersonal tidaklah bersifat statis, tetapi selalu berubah. Untuk memelihara dan memperteguh hubungan interpersonal, perubahan memerlukan tindakan-tindakan tertentu untuk mengembalikan keseimbangan. Ada empat faktor yang amat penting dalam memelihara keseimbangan ini

1) Keakraban

Keakraban merupakan pemenuhan kebutuhan kasih sayang hubungan interpersonal akan terpelihara apabila kedua belah pihak sepakat tentang keakraban yang diperlukan. Menurut William Brooks dan Philip Emert bahwa kesan pertama sangat menentukan, karena itu hal-hal yang pertama kelihatan menjadi sangat penting, penampilan fisik, apa yang diucapkan pertama, apa yang dilakukan pertama menjadi penentu penting terhadap pembentukan citra pertama orang tersebut.

2) Kontrol

Kesepakatan tentang siapa yang akan mengontrol siapa. Jika dua orang mempunyai pendapat yang berbeda sebelum mengambil kesimpulan, maka harus ada yang berbicara lebih banyak dan siapa yang menentukan siapa yang harus mengalah. Konflik terjadi umumnya bila masing-masing ingin berkuasa, atau tidak ada pihak yang mau mengalah.

3) Respon yang Tepat

Artinya, respon A harus diikuti oleh respon B yang sesuai. Respon ini bukan saja berkenaan dengan pesan-pesan verbal, tetapi juga pesan-pesan non verbal. Jika pembicaraan seseorang yang serius tetapi dijawab main-main iniberari belum tepat dalam memberikan respon.

4) Emosional yang Tepat

Ketika dua orang berinteraksi dengan suasana emosional yang berbeda maka interaksi itu tidak akan stabil, dan besar kemungkinan komunikasi tersebut seimbang apabila salah satu pihak mengakhiri interaksi atau mengubah suasana emosinya (Rahmat, 2001: 125)

8. Jenis-jenis hubungan interpersonal

- a. Hubungan interpersonal berdasarkan jumlah individu yang terlibat
- b. Hubungan interpersonal berdasarkan tujuan yang ingin dicapai
- c. Hubungan interpersonal berdasarkan jangka waktu

- d. Hubungan interpersonal yang didasarkan atas tingkat kedalaman atau keintiman

Makin intim suatu hubungan, makin besar kemungkinan terjadinya penyingkiran diri tentang hal-hal yang sifatnya pribadi. Hubungan intim terkait dengan jangka waktu, dimana keintiman akan tumbuh padajangka panjang. Karena itu hubungan intim akan cenderung dipertahankan karena investasi yang ditanamkan individu didalamnya dalam jangka waktu yang lama telah banyak

9. Upaya meningkatkan komunikasi interpersonal

Rakhmat (2001: 129-136), untuk menumbuhkan hubungan interpersonal kita perlu meningkatkan kualitas komunikasi interpersonal. Berikut merupakan cara meningkatkan komunikasi interpersonal:

- a. Percaya/*Trust*, apabila seseorang mempunyai perasaan yakin bahwa dirinya tidak mengkhianati atau merugikan maka orang tersebut akan lebih mudah membuka dirinya, percaya kepada orang lain tumbuh karena faktor-faktor sebagai berikut:
- 1) Karakter dan maksud orang lain, artinya orang tersebut memiliki kemampuan, ketrampilan, pengalaman dalam bidang tertentu, orang-orang itu mempunyai sifat-sifat yang bisa diduga, diandalkan, jujur dan konsisten.
 - 2) Hubungan dalam kekuasaan, artinya apabila seseorang mempunyai kekuasaan terhadap orang lain, maka orang itu harus patuh dan tunduk.

- 3) Kualitas komunikasi dan sifatnya menggambarkan adanya keterbukaan bila maksud dan tujuan sudah jelas, harapan sudah dinyatakan, maka sikap percaya akan tumbuh.
- b. Sikap sportif akan meningkatkan komunikasi, beberapa ciri perilaku sportif yaitu pertama deskriptif. Deskriptif ialah penyampaian pesan, perasaan dan persepsi tanpa menilai atau mengancam kelemahan dan kekurangan. Kedua orientasi masalah, adalah mengkomunikasikan keinginan dan kerjasama, mencari permasalahan, mengajak orang lain bersama-sama menetapkan tujuan. Ketiga spontanitas, adalah sikap jujur dan dianggap tidak menyelimuti motif yang terpendam. Keempat, empati yang menganggap orang lain sebagai pesona. Kelima, persamaan yang tidak memperjelas perbedaan walaupun status berbeda, penghargaan dan rasa hormat terhadap perbedaan-perbedaan pandangan dan keyakinan terakhir profesionalisme adalah kesediaan untuk meninjau kembali pendapat sendiri.
- c. Sikap terbuka, kemampuan menilai secara objektif kemampuan membedakan dengan mudah, kemampuan melihat nuansa, orientasi ke isi, pencarian informasi dan berbagai sumber, kesediaan mengubah keyakinan, profesionalisme. Agar komunikasi interpersonal yang efektif dan kerjasama bisa ditingkatkan, kita perlu terbuka dan menggantikan sikap dogmatis, perlu juga memiliki sikap percaya, mendukung dan terbuka yang mendorong sikap saling memahami, menghargai dan saling mengembangkan kualitas.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat cara-cara untuk meningkatkan komunikasi interpersonal antara lain, yaitu membuka diri dengan menanamkan sikap percaya terhadap orang lain, sikap sportif dalam diri sendiri, dan sikap terbuka dalam menyampaikan pesan.

B. Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

1. Teknik *role playing*

a. Pengertian teknik *role playing*

Djamarah dan Zain (2010: 88) *role playing* pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan dengan masalah sosial. Hamdani (2011: 87) *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Role playing merupakan situasi suatu masalah yang diperankan secara singkat dengan tekanan pada karakter atau sifat orang kemudian dilanjutkan dengan diskusi tentang masalah yang diperagakan. Dengan begitu, *role playing* dapat menambah pengetahuan, mengembangkan kebebasan mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh (Surjadi, dalam Putra, 2014: 4).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* adalah teknik yang berguna untuk mendorong siswa berperan atau memainkan peranan dalam

mendramatisir tingkah laku, atau ungkapan gerak gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia yang diperankan.

b. Tujuan teknik *role playing*

Tujuan dari teknik *role playing* atau bermain peran yaitu untuk mengajarkan tentang empati pada siswa (Ismail, 1998). Siswa diajak untuk mengalami dunia dengan cara melihat dari sudut pandang orang lain. Siswa diminta untuk membayangkan dirinya di posisi orang lain agar bisa menyalami perasaan dan sikap yang ditunjukkan oleh orang lain, memahami dan peduli terhadap tujuan dan perjuangan orang lain, dan mencoba berperan yang tidak biasa. Dalam artian lain memainkan peran orang lain yang mungkin dapat berbeda dengan karakteristik yang ada dalam dirinya.

c. Manfaat *role playing*

Hamalik (2008: 214) manfaat dari *role playing* yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa kecemasan.

Hamdani (2011: 87) manfaat dari *role playing* adalah sebagai berikut:

1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.

Keputusan tersebut diambil berdasarkan hasil analisis terhadap

permasalahan yang sedang dihadapi siswa, berekspresi secara utuh dalam memerankan peran yang telah ditentukan.

- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. Permainan peran ini dapat dilaksanakan dengan mudah dan dapat digunakan di pertemuan yang akan datang atau pertemuan berikutnya.
- 3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan. Pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh guru pada saat siswa memainkan perannya, yaitu dinilai dari cara memainkan perannya.
- 4) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Memberi permainan dalam pembelajaran akan memberi suasana yang berbeda kepada siswa, mereka akan lebih tertarik untuk memahami materi yang diberikan melalui bermain peran.

Selain itu Corsini (dalam Tatiek, 2001: 99) permainan peran atau *role playing* bermanfaat untuk:

- 1) Alat untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang dengan cara mengamati perilakunya waktu memerankan dengan spontan situasi-situasi atau kejadian-kejadian yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya.
- 2) Media pengajaran, melalui proses “modeling” anggota kelompok dapat belajar dengan lebih efektif ketrampilan-ketrampilan

hubungan antar pribadi dengan mengamati berbagai macam cara dalam memecahkan masalah.

- 3) Metode latihan untuk melatih keterampilan-keterampilan tertentu melalui keterlibatan secara aktif dalam proses permainan peran, anggota kelompok dapat mengembangkan pengertian-pengertian baru dan mempraktekan ketrampilan-ketrampilan baru.

Beberapa pendapat menunjukkan bahwa manfaat teknik *role playing* adalah teknik yang digunakan oleh guru pembimbing untuk melatih siswa untuk mengamati berbagai macam cara dalam mengamati bermacam keterampilan-keterampilan hubungan antar pribadi, melalui gerak tubuh, ekspresi wajah serta komunikasi antar anggota sehingga pesan mudah disampaikan dengan baik.

d. Langkah-langkah Pelaksanaan *Role Playing*

Tangdilintin (2008: 156) menyampaikan bahwa dalam teknik *role playing* terdapat langkah-langkah teknik yang bisa ditempuh, antara lain yaitu :

- 1) Memilih topik
- 2) Mintalah peserta untuk melukiskan suatu situasi problematik (konflikual) yang paling sering mereka hadapi dan diinginkan untuk dibahas.
- 3) Menyiapkan sketsa
- 4) Menentukan peran atau lakon-lakon dengan pameran-pameran, siapa melakonkan apa dan bagaimana. Kemudian sketsa dalam

garis besar disusun berdasarkan lakon atau perwatakan yang telah di pilih masing-masing.

- 5) Memainkan peran
- 6) Set-up atau pengaturan lakon di tempatkan secara konfrontatif.
- 7) Evaluasi dan Refleksi
- 8) Tiap pembawa lakon atau pameran diminta mengutarakan pesan dan perasaan terhadap lakon yang diperankan.
- 9) Kesimpulan dan Pengarahan

e. kelebihan dan kekurangan *role playing*

Djamarah dan Zain (2010: 89) *role playing* mempunyai kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan dari *role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankan. Dengan demikian daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama.
- 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.

- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditimbulkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. Jika kerjasama mereka dibina dengan baik, hal ini akan menjadi bekal mereka dalam bekerjasama dengan orang lain atau kelak di dunia kerja.
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab sesamanya. Melalui *role playing*, dilatih akan tanggung jawab dalam bersikap dan tingkah laku seperti apa yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain. Tutur kata yang baik dan sopan akan dibina melalui teknik ini, hal ini akan bermanfaat jika diterapkan di kehidupan sehari-hari dalam bertutur kata dengan orang lain.

Sedangkan kelemahan dari teknik *role playing* adalah :

- a) Banyak memakan waktu
- b) Memerlukan tempat yang cukup luas
- c) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Keberhasilan dalam teknik *role playing* dipengaruhi persiapan sebelum melakukannya, persiapan yang dimaksud yaitu langkah-langkah seperti memilih topik yang akan dibahas, pemilihan peran, persiapan sketsa atau panggung, memainkan peran, diskusi serta evaluasi dan terakhir adalah kesimpulan dari anggota proses yang telah dilaksanakan.

C. **Konseling Kelompok**

1. Pengertian konseling kelompok

Layanan konseling kelompok memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk berinteraksi antar pribadi yang tidak ditemukan pada layanan konseling individual. Interaksi sosial yang berjalan secara terus menerus selama pelaksanaan layanan, diharapkan tujuan layanan yang sesuai dengan kebutuhan individu anggota kelompok akan tetap tercapai.

Terdapat beberapa rumusan tentang konseling kelompok yang disusun oleh beberapa ahli diantaranya: Juntika (2006: 24) mengemukakan bahwa konseling kelompok merupakan bantuan kepada individu dalam situasi kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan, serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya. Individu dalam konseling kelompok pada dasarnya adalah individu normal yang memiliki berbagai kepedulian dan kemampuan, serta persoalan yang dihadapi bukanlah gangguan jiwa yang tergolong sakit, hanya kekeliruan dalam penyesuaian diri.

Winkel dan Hastuti (2006: 589) mengemukakan bahwa konseling kelompok sebagai bentuk khusus dan layanan konseling, yaitu wawancara konseling antara konselor profesional dengan beberapa orang sekaligus yang digabungkan dalam suatu kelompok kecil, pada umumnya besarnya kelompok antara 5-8 orang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa konseling kelompok adalah suatu bentuk pemberian bantuan dan konselor terhadap konseli dalam situasi kelompok kecil yang terdiri antara 5-8 orang, yang bersifat sebagai pencegahan dan penyembuhan serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya.

2. Tujuan layanan konseling kelompok

Tohirin (2009: 181) Secara umum tujuan konseling kelompok adalah berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa, khususnya kemampuan berkomunikasinya. Melalui layanan konseling kelompok hal-hal dapat menghambat sosialisasi dan komunikasi siswa dapat diungkap dan didinamikan melalui berbagai teknik, sehingga kemampuan dapat berkembang secara optimal. Pendapat yang hampir sama disampaikan Kurnanto (2013: 10) menjelaskan bahwa konseling kelompok merupakan media untuk meningkatkan kepercayaan diri konseli, kepercayaan diri dapat ditinjau dalam kepercayaan diri lahir dan bathin yang diimplementasikan ke dalam tujuh ciri yaitu, cinta diri dengan gaya hidup dan perilaku untuk memelihara diri, sadar akan potensi dan kekurangan yang dimiliki, memiliki tujuan hidup yang jelas, berfikir positif dengan apa yang dikerjakan dan bagaimana hasilnya, dapat berkomunikasi dengan orang lain, memiliki ketegasan, penampilan diri yang baik dan pengendalian perasaan.

Suhesti (2012: 21) Tujuan dasar konseling kelompok adalah terselesaikannya masalah yang dialami individu, dalam konseling kelompok

membahas masalah-masalah yang sifatnya homogen maupun heterogen dengan anggota kelompok 5- 10 orang

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan konseling kelompok adalah untuk memberikan bantuan kepada individu agar berani berbicara dengan banyak orang, menjadi lebih peka terhadap kebutuhan orang lain, lebih memahami dirinya, mengembangkan bakat, minat dan mengentaskan permasalahannya dalam kelompok.

3. Manfaat layanan konseling kelompok

Menurut Sukardi (2003: 48) manfaat yang diperoleh dengan diadakannya layanan konseling kelompok adalah:

- a. Diberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi disekitarnya.
- b. Memiliki pemahaman objektif, tepat, dan cukup luas tentang berbagai hal yang mereka bicarakan.
- c. Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok
- d. Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan dukungan terhadap yang baik
- e. Melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana yang mereka programkan semula.

Winkel (2006: 593) menjelaskan ada beberapa manfaat yang dapat diambil dalam pelaksanaan konseling kelompok. Adapun manfaat

konseling kelompok adalah mereka dapat memenuhi beberapa kebutuhan psikologis, seperti kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan teman sebaya oleh mereka, kebutuhan untuk bertukar pendapat dan berbagai perasaan, kebutuhan menemukan nilai kehidupan sebagai pegangan, dan kebutuhan untuk menjadi lebih mandiri.

Kedua teori di atas menunjukkan bahwa manfaat konseling kelompok antara lain: siswa dapat memenuhi kebutuhan psikologis, dapat berinteraksi dengan orang lain dengan baik, selain itu juga siswa dapat menyelesaikan masalahnya sehingga hidupnya menjadi lebih bermakna.

4. Tahapan pelaksanaan layanan konseling kelompok

a. Tahap prakonseling

Tahap ini dianggap sebagai tahap persiapan pembentukan kelompok. Hal-hal mendasar yang dibahas pada tahap ini adalah para klien diseleksi, kemudian konselor menawarkan program yang akan dijalankan untuk mencapai tujuan bersama.

b. Tahap pembentukan

Tahap ini merupakan tahap pengenalan, tahap perlibatan diri atau tahap memasukan diri dalam dinamika kelompok

c. Tahap peralihan

Setelah suasana kelompok terbentuk dan dinamika kelompok sudah mulai tumbuh, kegiatan kelompok melangkah ke tahap selanjutnya. Tahap ini konselor memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang kegiatan.

d. Tahap kegiatan

Tahap ini diharapkan anggota kelompok dapat membuka dirinya lebih jauh, peran konselor dalam tahap ini adalah berupaya menjaga keterlibatan dan kebersamaan anggota kelompok secara aktif, dan menentukan masalah atau topic dan membahas bersama anggota kelompok lainnya.

e. Tahap pengakhiran

Tahap ini adalah tahap dimana anggota kelompok mulai mencoba perilaku baru yang telah mereka pelajari dan dapatkan dari kegiatan konseling kelompok.

5. Teknik *role playing* dalam konseling kelompok

Teknik *role playing* adalah teknik yang berguna untuk mendorong siswa berperan atau memainkan peranan dalam mendramatisir tingkah laku, atau ungkapan gerak gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia yang diperankan.

Konseling kelompok adalah suatu bentuk pemberian bantuan dan konselor terhadap konseli dalam situasi kelompok kecil yang terdiri antara 5-8 orang, yang bersifat sebagai pencegahan dan penyembuhan serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya.

Konseling kelompok dengan teknik *role playing* adalah suatu bentuk bantuan dari konselor terhadap konseli melalui dinamika kelompok dengan teknik *role playing* dengan tujuan mengentaskan masalah.

6. Pengaruh teknik *role playing* dalam konseling kelompok untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa

Keterampilan komunikasi interpersonal adalah kemampuan individu dalam melakukan komunikasi dua arah. keterampilan komunikasi interpersonal rendah adalah kondisi dimana seseorang tidak terbuka, tidak dapat mengekspresikan perasaan, kepercayaan diri yang rendah serta pasif dalam bersosialisasi dengan orang lain. Hal ini dapat menyebabkan terhambatnya hubungan sosial dan potensi seseorang. Salah satu teknik yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa adalah dengan menggunakan teknik *role playing* dalam konseling kelompok, karena teknik ini melatih siswa untuk lebih berani berekspresi dan mengungkapkan pendapatnya di depan orang lain serta menuntut siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengentaskan masalah yang dihadapi.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

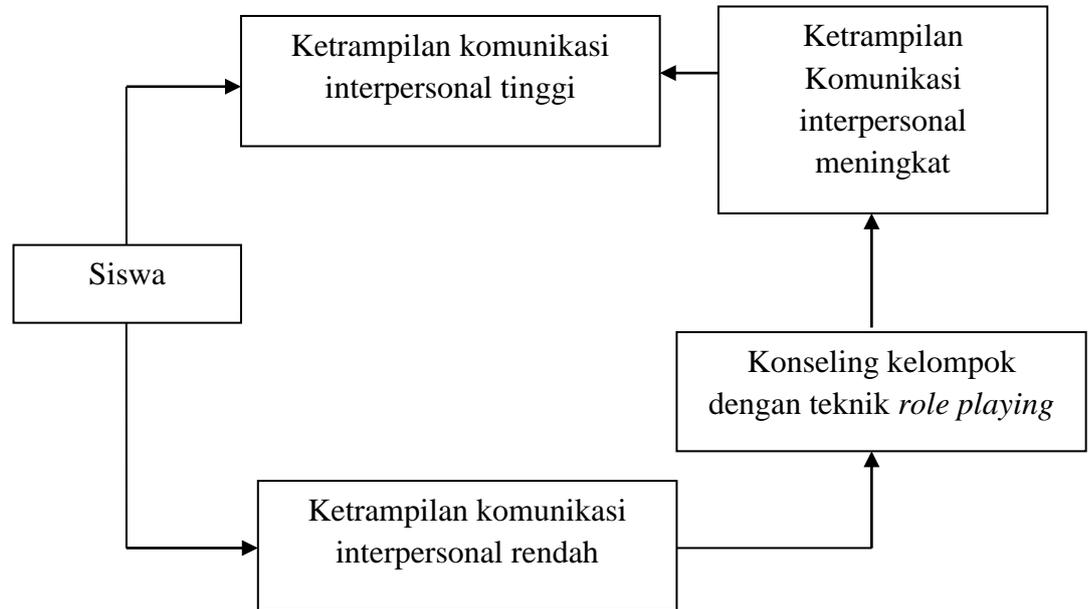
Penelitian yang selaras dengan penelitian penulis adalah penelitian yang dilakukan oleh Chadijah dan Agustin (2012) yang menunjukkan bahwa konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan kedisiplinan pada siswa kelas VIII SMP N 26 Surakarta.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Chadijah dan Agustin, memantapkan penulis untuk melakukan penelitian tentang pengaruh konseling kelompok melalui teknik *role playing* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII MTs Kota Magelang.

E. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dijelaskan sebagai landasan dalam pembahasan untuk mempermudah pelaksanaan penelitian sekaligus untuk mempermudah dalam penelitian agar tidak menyimpang dari inti permasalahan. Adapun kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah siswa yang memiliki ketrampilan komunikasi interpersonal yang rendah yang ditandai dengan kesulitan dalam menyampaikan ide, gagasan dan perasaan kepada orang lain. Beberapa dan mereka juga menganggap dirinya lebih rendah dan pada orang lain sehingga tidak dapat mengembangkan potensi dirinya.

Rendahnya keterampilan komunikasi dapat menghambat berkembangnya potensi yang dimiliki siswa, serta dapat mengganggu kehidupan sosialnya sebagai remaja, untuk itu diberikan teknik *role playing* melalui konseling kelompok agar siswa dapat belajar menyampaikan ide, gagasan dan perasaan kepada orang lain dengan baik. Agar lebih jelas, maka kerangka pemikiran digambarkan pada bagan berikut ini:



Gambar 1
Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah teknik *role playing* dalam konseling kelompok berpengaruh untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

BAB III

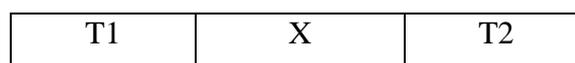
METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini memiliki peranan sangat penting dalam penelitian. Metode penelitian merupakan kegiatan ilmiah yang dilakukan secara sistematis dalam mengembangkan dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan. Metode penelitian ini menempuh beberapa langkah-langkah sebagai berikut:

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, desain yang digunakan yaitu desain eksperimen semu, dengan menggunakan rancangan penelitian *one group pretest-posttest design* dengan pemberian teknik *role playing* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa kelas VIII F MTs Negeri Kota Magelang.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design* yaitu suatu kelompok subyek, pertama-tama dilakukan pengukuran, lalu dikenakan perlakuan untuk jangka waktu tertentu, kemudian dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya. Rancangan Eksperimen semu dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2
Rancangan Penelitian Eksperimen

Keterangan:

T1 : Pengukuran Sebelum *Treatment*

X : Perlakuan (*Treatment*)

T2 : Pengukuran Sesudah *Treatment*

Dalam penelitian Eksperimen Semu penilaiannya dengan membandingkan antara *pre-test* dan *post-test*, yang dilakukan dua kali penilaian, yaitu sebelum eksperimen (*pre-test*) dan sesudah eksperimen (*posttest*). Desain penelitian ini menempuh tiga cara, yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan *pre-test* untuk mengukur variabel terikat sebelum dilakukan perlakuan
2. Memberikan perlakuan kepada subjek
3. Memberikan *post-test* untuk mengukur variabel terikat setelah diberikan perlakuan

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang diteliti. Pada penelitian ini terdapat dua macam variabel yaitu:

1. Variabel terikat, dalam penelitian ini adalah keterampilan komunikasi interpersonal
2. Variabel bebas, dalam penelitian ini adalah teknik *role playing* dalam konseling kelompok.

C. Definisi Operasional Variabel

1. Keterampilan komunikasi interpersonal

Keterampilan komunikasi interpersonal adalah keterampilan komunikasi yang berlangsung dua arah atau tiga orang baik secara langsung maupun melalui media, pengirim dapat menyampaikan pesan dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi pesan yang disampaikan. Keterampilan komunikasi interpersonal meliputi beberapa aspek yaitu aspek persepsi interpersonal, aspek konsep diri dan aspek atraksi interpersonal.

2. Teknik *role playing* dalam konseling kelompok

Konseling kelompok dengan teknik *role playing* adalah suatu bentuk bantuan dari konselor terhadap konseli melalui dinamika kelompok dengan teknik *role playing*.

Teknik *role playing* adalah teknik yang berguna untuk mendorong siswa berperan atau memainkan peranan dalam mendramatisir tingkah laku, atau ungkapan gerak gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia yang diperankan.

Konseling kelompok adalah suatu bentuk pemberian bantuan dan konselor terhadap konseli dalam situasi kelompok kecil yang terdiri antara 5-8 orang, yang bersifat sebagai pencegahan dan penyembuhan serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII F MTs Negeri Kota Magelang yang berjumlah 30 anak.

2. Sampel

Arifin (2011:215) mengemukakan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*miniature population*). Sampel dalam penelitian ini adalah 8 siswa kelas VIII F MTs Negeri Kota Magelang, yang memiliki keterampilan interpersonal yang rendah.

3. Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu teknik sampling bertujuan atau dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang dimaksud adalah siswa kelas VIII F MTs Negeri Kota Magelang yang memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang rendah berdasarkan wawancara dengan guru BK dan teman-temannya.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Metode angket (Sugiyono, 2010: 199) adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan/pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dengan guru BK dan menyebarkan angket komunikasi

interpersonal. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup (*close form questioner*) yaitu angket yang disusun dengan menyediakan jawaban sehingga responden hanya memberi tanda pada jawaban yang dipilih sesuai dengan keadaan sebenarnya.

F. Instrumen Penelitian

1. Angket

Instrument dalam penelitian ini menggunakan model skala likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS) dengan penilaian sebagai berikut:

Tabel 1
Penilaian Skor Skala Konsep Diri

Jawaban	Item positif	Item negatif
SS	4	1
S	3	2
TS	2	3
STS	1	4

Angket dikembangkan dalam kisi-kisi yang memuat tentang keterampilan komunikasi interpersonal, aspek, indikator, serta jumlah masing-masing item positif dan negatif. Sebelum angket digunakan untuk *pre-test* dan *pos-test*, terlebih dahulu di uji validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan *try out*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *try out* terpakai, yaitu pelaksanaan *try out* diberikan langsung kepada subyek penelitian sehingga hasil dan *try out* tersebut sekaligus merupakan hasil *pre-test*.

Prosedur penyusunan angket dibagi menjadi empat tahap yaitu sebagai berikut:

- a. Menentukan subyek yang akan ditanya, dalam penelitian ini subyek penelitiannya adalah siswa kelas VIII F MTs Negeri Kota Magelang dan menetapkan variabel yang akan diukur dengan skala *likert*.
- b. Melakukan analisis variabel menjadi beberapa sub variabel, kemudian mengembangkan indikator dan sub variabel tersebut.
- c. Menyusun pernyataan-pernyataan untuk masing-masing indikator tersebut dalam dua kategori, yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif.
- d. Menyusun kisi-kisi angket keterampilan komunikasi interpersonal lalu disusun menjadi angket.

Tabel 2
Kisi-Kisi Angket Komunikasi Interpersonal

No	Aspek	Indikator	Nomor item (+)	(-)	Jumlah
1	2	3	4	5	6
1.	Aspek persepsi interpersonal	Menutup diri	12, 15, 27, 30, 36, 37, 40, 41	22, 25, 26, 35, 42, 48	14
2.	Aspek konsep diri	a. Kurang percaya diri b. Tidak dapat mengekspresikan perasaannya sendiri	14 19, 23, 38	13, 17	7
3.	Aspek atraksi interpersonal	Kurang aktif dalam bersosialisasi	3, 4, 5, 6, 10, 11, 16, 20, 28, 29, 31, 32, 39, 45, 46	1, 2, 7, 8, 9, 18, 21, 24, 33, 34, 43, 44, 47	28
	Jumlah		27	22	49

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para responden. Wawancara dalam penelitian ini dilaksanakan dengan metode wawancara terstruktur, dimana proses wawancara disesuaikan dengan pedoman wawancara (*guideline interview*) yang telah dipersiapkan. Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada guru BK dan siswa yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang rendahnya keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

G. Validitas dan Reabilitas

1. Uji Validitas

Data analisis butir item pertanyaan menggunakan bantuan program *SPSS 23.0 for windows*. Jumlah item pada angket adalah 65 item pertanyaan dengan N jumlah 30 (jumlah sampel *try out*). Kriteria item yang dinyatakan valid adalah item dengan nilai r hitung lebih dari rtabel pada taraf signifikan 5%. Sehingga berdasarkan hasil angket keterampilan komunikasi interpersonal yang terdiri dari 65 item pernyataan, diperoleh 46 item pernyataan valid dan 19 item pernyataan gugur.

2. Uji Reabilitas

Reliabilitas artinya dapat dipercaya sehingga dapat diandalkan. Instrumen dikatakan reliabel bila hasil analisis memperoleh nilai alpha lebih besar dari 0,05 atau 5% dalam perhitungan menggunakan *cronbach alpha*.

Tabel 3
Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,936	65

Instrumen dikatakan reliabel apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan N 30 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan program *SPSS 23.0 for windows*, diperoleh koefisien *alpha* pada variabel tentang komunikasi interpersonal sebesar 0,936 . Karena hasil koefisien *alpha* pada variabel tentang konsentrasi belajar lebih besar dari r_{tabel} ($0,936 > 0,361$), sehingga item dalam angket tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dibagi menjadi 3 tahap yaitu persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, dan penyusunan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Persiapan Penelitian

a. Pengajuan Judul dan Proposal Penelitian

Peneliti mengajukan judul dilanjutkan dengan pengajuan proposal kepada dosen pembimbing pada tanggal 8 Februari 2018.

b. Pengajuan Kerja Sama

Peneliti mengajukan surat ijin penelitian di MTs Negeri Magelang pada tanggal 16 Mei 2018.

c. Penyusunan Instrumen Penelitian

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara dan angket komunikasi interpersonal.

d. Try Out Instrumen

Pelaksanaan *try out* angket komunikasi interpersonal dilakukan oleh siswa kelas VIII F MTs Negeri Magelang. Sebelum angket digunakan untuk *pre test* dan *pos test*, terlebih dahulu peneliti melakukan *try out* angket. Pelaksanaan *try out* angket tentang komunikasi interpersonal dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. *Try out* dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2018. Siswa yang hadir pada *try out* berjumlah 30 siswa. Angket yang digunakan berisi 65 butir item pernyataan.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan *Pretest*

1) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan *pretest*.

2) Peneliti membagi angket *pretest* kepada sampel penelitian.

3) Peneliti menganalisis hasil *pretest*.

2) Pelaksanaan teknik *role playing* melalui konseling kelompok

a) Mengangkat masalah mengenai keterampilan komunikasi interpersonal rendah

b) Melakukan kegiatan konseling kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* kepada siswa yang memiliki keterampilan komunikasi interpersonal rendah.

c) Adapun prosedur pelaksanaan sosiodrama, yaitu sebagai berikut:

Prosedur penerapan sosiodrama yang harus dilaksanakan oleh seorang guru dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menetapkan topik atau masalah yang nanti akan diperankan.
- 2) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan.
- 3) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peran yang harus dimainkan oleh para pemain serta waktu yang disediakan untuk memainkan perannya.
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan perannya dalam simulasi.
- 5) Siswa yang bertugas sebagai kelompok pemeran, mulai mensimulasikan dramanya. Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
- 6) Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan

- 7) Simulasi dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang disimulasikan.
- 8) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong siswa agar dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
- 9) Menilai hasil sosiodrama tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

d) Evaluasi Kegiatan konseling kelompok dengan *teknik role playing*.

b. Pelaksanaan *Post test*

- 1) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan *post test*.
- 2) Peneliti membagi angket *post test* kepada 8 siswa yang menjadi sampel penelitian.
- 3) Peneliti menganalisis hasil *post test*.
- 4) Penulis menganalisis hasil *pos test* dan memberikan hasil interpretasi pada analisis tersebut dalam rangka penentuan peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal sebelum dan sesudah diberikan konseling kelompok dengan *role playing*. Untuk membandingkan dan mengetahui seberapa besar pengaruh yang timbul setelah diadakan konseling kelompok dengan *role playing*

3. Penyusunan Hasil Penelitian

I. Metode Analisis Data

Data hasil penelitian ini akan dianalisis dengan uji *wilcoxon*, uji ini merupakan teknik analisis data kuantitatif. Analisis data ini digunakan untuk menguji hipotesis utama. Penelitian ini uji hipotesis yang digunakan adalah analisis *non parametric*. Hal ini dikarenakan data yang diperoleh dalam penelitian ini berbentuk ordinal. Data ordinal adalah data yang memiliki ranking dan jarak antara keduanya tidak diketahui. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode statistik *non parametic* dengan menggunakan uji *wilcoxon match pairs* atau *wilcoxon signed rank test* dengan jumlah sampel 30.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pemberian layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII F MTs Negeri kota magelang 2018/2019. Hasil yang diperoleh dengan menggunakan program *SPSS versi 23.00* maka dapat diketahui nilai *pre test* 96,25 dan nilai *post test* 111,38 berdasarkan hasil tersebut ada perbedaan mean sebesar 4,50 antara *pre test* dan *post test* yang signifikan.

B. Saran

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

1. Bagi guru pembimbing

Untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa, guru BK menerapkan konseling kelompok dengan teknik *role playing*.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perubahan perilaku yang dialami siswa setelah mendapatkan layanan teknik *role playing* dalam konseling kelompok, sebagai contoh AN yang tadinya tertutup dan sulit untuk bersosialisasi, kini menjadi pribadi yang lebih terbuka dan mudah bergaul dengan lingkungan sosialnya, AN menjadi pribadi yang aktif dan lebih berani berpendapat, hal tersebut terlihat selama kegiatan konseling

kelompok berlangsung. Selain AN, ARDAP juga mengalami perubahan perilaku yang cenderung lebih positif setelah mengikuti kegiatan konseling kelompok dengan menggunakan teknik role playing, seperti yang tadinya sulit untuk bekerjasama dalam kelompok, tapi kini menjadi pribadi yang sangat antusias dalam mengikuti kegiatan kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2011. *“Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru”*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Cangara, Hafied. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Chadijah dan Agustin. 2012. *Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa di Sekolah Kelas VIII*. UNS; Tidak diterbitkan
- Djamarah, Syaiful, Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Hardjana, Agus, M. 2003. *Komunikasi Intrapersonal & Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Kanisius
- _____. 2007. *Komunikasi Interpersonal & Komunikasi Intrapersonal*. Yogyakarta: Kanisius
- Ismail, A. 1998. *Ajarlah Mereka Melakukan*. Jakarta: Gunung Mulia
- Juntika, Achmad. 2006. *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: Refika Aditama
- Kurnanto, Edi. 2013. *Konseling Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Liliweri, Allo. 2007. *Komunikasi Antar pribadi*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Putra, Made. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing berbasis penilaian Kinerja terhadap Keterampilan Bicara Siswa Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Ganesha
- Rakhmat, J. 2001. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- _____. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta

- Suhesti, Endang, E. 2012. *Bagaimana Konselor Sekolah Bersikap*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suranto, AW. 2010. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- _____. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Syah, Muhibbin. 2002. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya
- Tanglidintin, Philips. 2008. *Pembinaan Generasi Muda*. Yogyakarta: Kanisius
- Tatiek, Bennet. 2001. "Role Playing (bermain peran)
[Http://www.lintasberita.us./topic/metode+peran+sd+free](http://www.lintasberita.us./topic/metode+peran+sd+free)
- Tohirin, A,M. 2009. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: Grafindo Persada
- Winkel, W.S., & Hastuti, Sri. 2006. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi
- Zacky. 2011. <http://zacky37.blogspot.com/2011/04/manfaat-role-playing-dalam-pembelajaran> (diakses tanggal 17 maret 2017)