# BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA

**(Penelitian Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan)**

SKRIPSI


Oleh:

Fajriani Nurmeilita
13.0301.0061



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

# BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA
## (Penelitian pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan)

SKRIPSI

Oleh:

Fajriani Nurmeilita
13.0301.0061

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

# BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA
## (Penelitian pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan)

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:
Fajriani Nurmeilita
13.0301.0061

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

**PERSETUJUAN**

**BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA**

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

Oleh :
Fajriani Nurmeilita
13.0301.0061

Magelang, 7 Februari 2018

| Pembimbing I | Pembimbing II |
| --- | --- |
| Drs. Subiyanto, M.Pd | Nofi Nur Yuhenita, M.Psi |
| NIP. 19570807 198303 1 002 | NIK. 108706056 |

## PENGESAHAN

## BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA

Oleh :
Fajriani Nurmeilita
13.0301.0061

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 : Jum'at
Tanggal : 23 Februari 2018

Tim Penguji Skripsi :

1. Drs. Subiyanto, M.Pd (Ketua/Anggota) .....
2. Nofi Nur Yuhenita, M.Psi (Sekretaris/Anggota) .....
3. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons (Anggota) .....
4. Drs. Tawil, M.Pd., Kons (Anggota) .....

Mengesahkan,
Pj. Dekan

Nuryanto, ST., M.Kom
NIK. 987008138

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | **Fajriani Nurmeilita** |
| N.P.M | : | 13.0301.0061 |
| Prodi | : | Bimbingan dan Konseling |
| Fakultas | : | Keguruan dan Ilmu Pendidikan |
| Judul Skripsi | : | Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi 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 dibua dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 7 Februari 2018
Yang Menyatakan




**Fajriani Nurmeilita**
13.0301.0061

# MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

“Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan katakanlah perkataan yang benar.”

**(Qs. Al-Ahzab /33:70)**

# PERSEMBAHAN

Dengan kehadirat Allah, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya tercinta Bapak Sutrisno dan Ibu Alfi Intan Nurcahya, atas doa, kasih sayang dan dukungan yang selalu tercurahkan untukku.
2. Kakak Purwandari, Adik Safrina dan Adik Hanif yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada saya. Bagus Wildanuljinan yang selalu membuatku semangat.
3. Almamaterku tercinta, Prodi BK FKIP UMMagelang

# BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA

(Penelitian pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan)

Fajriani Nurmeilita

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa, penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan.

Penelitian ini menggunakan *pre test - post test control group design* dengan dua perlakuan. Sampel yang diambil sebanyak 20 siswa, 10 siswa masuk dalam kelompok eksperimen yaitu siswa yang diberi perlakuan (bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*) dan 10 siswa masuk dalam kelompok kontrol yaitu kelompok yang tidak diberi perlakuan. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling.* Pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan analisis statistic parametrik Uji ANOVA *(Analysis of Variance).*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan peningkatan skor skala keterampilan komunikasi interpersonal antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Dimana skor kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelompok kontrol. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan T.A 2017/2018.

**Kata Kunci:** ***Teknik Role Playing, Bimbingan Kelompok, Komunikasi Interpersonal***

# THE GUIDANCE GROUP WITH ROLE PLAYING TECHNIQUES TO IMPROVE SKILLS STUDENTS ' INTERPERSONAL COMMUNICATION

(Research on the Students of classes VIII F SMP Negeri 1 Sawangan)

Fajriani Nurmeilita

## ABSTRACT

The purpose of this research is to know the influence of role playing technique in the guidance of the Group towards the improvement of interpersonal communication skills of the students, this research was conducted on the students of class VIII F SMP Negeri 1 Sawangan.

This research uses the pre test – post test control group design with two treatments. Samples taken as many as 20 students, 10 students entering in experimental groups, namely students who were given the treatment (the guidance of a group with the technique of role playing) and 10 incoming students in the control group i.e. groups who were not given the treatment. Sampling using a purposive sampling technique. Data collection using the questionnaire. Technique of data analysis using parametric Test statistic analysis of ANOVA (Analysis of Variance).

The results showed that the guidance of the group with the technique of role playing to an increase in interpersonal communication skills of students. This is evidenced by the existence of differences increased interpersonal communication skills scale scores between the experimental group control group. Where experimental Group score higher compared to the control group. This proves that there is an influence of the guidance group with the technique of role playing against an increase in interpersonal communication skills of students of class VIII F SMP Negeri 1 Sawangan t. a. 2017/2018.

**Keywords: Role Playing Techniques, Interpersonal Communication, Group Guidance**

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. Tuhan semesta alam, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa". Skripsi ini penulis selesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu diucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Nuryanto, ST., M.Kom, Pj. Dekan FKIP UMMagelang.
3. Sugiyadi, M.Pd., Kons, KaProdi BK FKIP UMMagelang.
4. Drs. Subiyanto, M.Pd. dan Nofi Nur Yuhenita M.Psi. dosen pembimbing skripsi.
5. Dra. Puji Setiyaningsih Kepala SMP N 1 Sawangan, Titik Sulistyani, S.Pd selaku Koordinator BK.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas saran, motivasi dan bantuannya.

Masukan dan saran untuk perbaikan penulisan ini diterima dengan senang hati, semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 7 Februari 2018
Penulis

Fajriani Nurmeilita
NPM. 13.0301.0061

# 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
ABSTRACT ..... ix
KATA PENGANTAR ..... x
DAFTAR ISI ..... xi
DAFTAR TABEL ..... xiii
DAFTAR GAMBAR ..... xiv
DAFTAR LAMPIRAN ..... xv
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang ..... 1
B. Identifikasi Masalah ..... 5
C. Pembatasan Masalah ..... 5
D. Rumusan Masalah ..... 6
E. Tujuan Penelitian ..... 6
F. Manfaat Penelitian ..... 6
BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. Komunikasi Interpersonal ..... 7
1. Pengertian Komunikasi Interpersonal ..... 7
2. Jenis Komunikasi Interpersonal ..... 9
3. Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal ..... 10
4. Unsur-unsur Komunikasi Interpersonal ..... 12
5. Tujuan komunikasi Interpersonal ..... 14
B. Bimbingan Kelompok ..... 16
1. Pengertian Bimbingan kelompok ..... 16
2. Tujuan Bimbingan Kelompok ..... 19
3. Asas dalam Bimbingan Kelompok ..... 21
4. Tahap-tahap Bimbingan Kelompok ..... 22
5. Isi Layanan Bimbingan Kelompok ..... 24
6. Kegunaan Bimbingan Kelompok ..... 26
7. Dinamika Kelompok dalam Bimbingan Kelompok ..... 28
8. Komponen Bimbingan Kelompok ..... 30

9. Teknik Bimbingan Kelompok ..... 31
C. Teknik *Role Playing* ..... 34
1. Pengertian Teknik *Role Playing* ..... 34
2. Manfaat *Role Playing* ..... 35
3. Jenis-jenis *Role Playing* ..... 37
4. Langkah-langkah Pelaksanaan *Role Playing* ..... 38
5. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing* ..... 41
D. Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal ..... 43
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan ..... 45
F. Kerangka Pemikiran ..... 47
G. Hipotesis ..... 48
BAB III METODE PENELITIAN
A. Rancangan Penelitian ..... 49
B. Identifikasi Variabel Penelitian ..... 49
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian ..... 50
D. Subyek Penelitian ..... 51
E. Setting Penelitian ..... 52
F. Metode Pengumpulan Data ..... 52
G. Instrumen Penelitian ..... 54
H. Validitas dan Reliabilitas ..... 56
I. Prosedur Penelitian ..... 57
J. Metode Analisis Data ..... 61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian ..... 62
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian ..... 62
2. Deskripsi Data Penelitian ..... 62
3. Perbandingan Prngukuran Awal (Pretest) dan Pengukuran Akhir (Posttest) Kelompok Eksperimen-Kelompok Kontrol ..... 67
4. Uji Prasyarat Analisis ..... 70
5. Uji Hipotesis ..... 72
B. Pembahasan ..... 73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN
A. Simpulan ..... 77
B. Saran ..... 78
DAFTAR PUSTAKA ..... 79
LAMPIRAN ..... 81

# DAFTAR TABEL


| Tabel | | Halaman |
|---|---|---|
| 1 | Sampel Penelitian | 51 |
| 2 | *Pre test – Post test Group Design* dengan Satu Perlakuan | 53 |
| 3 | Penilaian Skor Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal | 54 |
| 4 | Kisi-kisi Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal | 55 |
| 5 | Panduan Tahapan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing | 58 |
| 6 | Kategori Skor Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal | 63 |
| 7 | Daftar Sampel Penelitian *Pre test* | 63 |
| 8 | Hasil Skor *Post test* | 66 |
| 9 | Peningkatan Skor *Pre Test dan Post-Test* Kelompok Eksperimen | 67 |
| 10 | Peningkatan Skor *Pre Test dan Post Test* Kelompok Kontrol | 68 |
| 11 | Statistik Variabel Penelitian | 69 |
| 12 | Hasil Uji Normalitas | 70 |
| 13 | Hasil Uji Anova | 73 |

# DAFTAR GAMBAR


| | Gambar | Halaman |
|---|---|---|
| 1 | Kerangka Berpikir ..... | 45 |

# DAFTAR LAMPIRAN


| Lampiran | | Halaman |
|---|---|---|
| 1 | Surat Ijin Penelitian dan Keterangan Pelaksanaan Penelitian..... | 82 |
| 2 | Hasil *Try Out* Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal ..... | 85 |
| 3 | Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen ..... | 87 |
| 4 | Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal ..... | 93 |
| 5 | Data *Pre Test* Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal ..... | 97 |
| 6 | RPL, Pedoman, Laporan Pelaksanaan dan Hasil Kegiatan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* ..... | 99 |
| 7 | Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* ..... | 216 |
| 8 | Data *Post Test* Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal..... | 219 |
| 9 | Hasil Uji Normalitas ..... | 221 |
| 10 | Hasil Uji Homogenitas..... | 225 |
| 11 | Hasil Uji Anova ..... | 227 |
| 12 | Daftar Hadir Pelaksanaan Kegiatan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*..... | 232 |
| 13 | Bimbingan Skripsi ..... | 242 |
| 14 | Lembar Validasi Pedoman Tahapan Pelaksanaan ..... | 248 |
| 15 | Dokumentasi Kegiatan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* ..... | 255 |

# BAB I
# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat melepaskan diri dari jalinan relasi sosial, dimana manusia akan selalu mengadakan kontak sosial yang berhubungan dengan orang lain. Bahkan sebagian besar dari waktu tersebut digunakan untuk berkomunikasi. Komunikasi sudah merupakan bagian kekal dari kehidupan manusia seperti hanya bernafas, jadi sepanjang manusia ingin hidup, maka manusia perlu berkomunikasi (Cangara, 2005:1).

Mulyana (2005:24) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal *(interpersinal comunication)* adalah pertemuan antara orang-orang secara tatap mukayang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara verbal maupun non verbal. Komunikasi yang efektif akan menciptakan hubungan interpersonal yang baik. Karena dalam komunikasi interpersonal dilakukan dari mulut kemulut yang terjadi dalam interaksi tatap muka antara beberapa pribadi, sehingga orang yang melakukan interaksi tersebut akan bisa mengetahui reaksi orang lain baik yang bersifat verbal maupun non verbal.

Menurut pendapat Liliweri (2007:20) komunikasi interpersonal dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan jarak fisik diantara mereka yang sangat dekat, bertatap muka atau bermedia dengan sifat umpan balik yang berlangsung cepat. Adaptasi pesan bersifat khusus, serta memiliki tujuan atau maksud tidak berstruktur.

Proses pendidikan terdiri dari beberapa unsur yang saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Unsur tersebut antara lain tenaga pendidik, anak didik, materi pelajaran, fasilitas belajar dan lain-lain. Konflik tidak dapat dihindari dalam suatu organisasi karena disebabkan oleh perbedaan-perbedaan yang datangnya dari dalam sifat manusia. Sifat manusia ini bukanlah hal yang dengan mudah bisa diubah.

Komunikasi interpersonal terjadi tidak hanya di dalam ruang lingkup kecil seperti keluarga, tetapi juga terjadi ketika kita berada di ruang lingkup yang cukup besar, seperti di tempat bekerja atau sekolah. Komunikasi interpersonal merupakan bagian dari sebuah unsur terciptanya sebuah iklim organisasi yang baik, organisasi yang baik itu dapat terlihat jelas apabila tujuan yang mereka rumuskan telah tercapai. Iklim Organisasi terkait erat dengan proses menciptakan lingkungan kerja yang kondusif, sehingga dapat tercita hubungan yang harmonis di antara anggota organisasi seperti halnya juga yang terdapat di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Sehubungan dengan fungsinya sebagai pengajar, pendidik dan pembimbing maka diperlukan adanya berbagai peranan pada siri guru. Peranan ini akan senantiasa menggambarkan pola tingkah laku yang diharapkan dalam berbagai interaksinya, baik dengan siswa, sesama guru, maupun dengan staff lain. Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sawangan

Kabupaten Magelang merupakan salah satu sekolah formal yang didirikan untuk menujudkan visi dan misi sekolah.

Sesuai dengan hasil wawancara pada tanggal 22 Maret 2017 yang telah dilakukan peneliti terhadap Guru BK Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sawangan secara keseluruhan kondisi pengelolaan sekolah yang diampunya berjalan sebagai mana mestinya, namun tentunya masih ada beberapa masalah internal yang muncul seperti siswa-siswa yang kurang dapat berkomunikasi dengan baik dengan teman dan guru, apabila tidak dengan teman dekat tidak mau berkomunikasi, kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapat atau gagasannya ketika diminta untuk berbicara di depan kelas atau saat kegiatan diskusi kelompok dilakukan,. Terdapat juga siswa yang masih terlihat gugup dan takut untuk bertanya apabila diberikan kesempatan untuk bertanya oleh guru, sehingga siswa tersebut pada akhirnya mengalami kesulitan dalam berkomunikasi antar pribadi.

Kesulitan siswa dalam berkomunikasi menjadi suatu masalah yang harus segera terselesaikan, karena komunikasi adalah hal yang paling utama bagi manusia. Jika siswa mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, maka akan mengalami kesulitan dalam memahami suatu konsep atau dalam mengungkapkan perasaan dan pikirannya.

Melalui komunikasi interpersonal yang baik tentunya akan meminimalisir ketegangan siswa terhadap kegiatan yang ada di sekolah, teman sebayanya serta orang tua yang ada di Sekolah yaitu guru. Salah satu

cara berkomunikasi melalui bimbingan kelompok dengan memberikan teknik bermain peran *(role playing).*

Menurut Tohirin (2007:170), layanan bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas, dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan dan pemecahan masalah individu (siswa) yang menjadi peserta layanan. Dalam bimbingan kelompok dibahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian bersama anggota kelompok. Masalah yang menjadi topik pembicaraan dalam layanan bimbingan kelompok dibahas melalui suasana dinamika kelompok secara intens dan konstruktif, diikuti oleh semua anggota kelompok dibawah bimbingan pemimpin kelompok (pembimbing dan konselor). Sedangkan *Role Playing* dalam Kamus Istilah Konseling dan Terapi karangan Mappiare (2006: 285) menunjuk pada salah satu strategi kelompok untuk pengubahan tingkah laku dimana ditetapkan peran anggota kelompok memainkan peran-peran sosial atas menurut yang diharapkan dan yang tidak diharapkan.

Peserta bimbingan kelompok mempraktekan secara langsung interaksi dan tingkah laku yang sesuai dengan topik pembahasan yaitu perilaku yang sesuai dengan komunikasi interpersonal, sehingga dapat dijadikan contoh untuk peserta bimbingan kelompok yang lain dalam memahami perilaku yang sesuai dengan komunikasi interpersonal.

Berdasarkan uraian diatas penulis bermaksud mengkaji tentang keterampilan komunikasi interpersonal yang terjadi di SMP Negeri 1 Sawangan dengan menerapkan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok, hal ini yang menjadi fokus penelitian penulis. Berdasarkan hal tersebut maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, maka ada beberapa permasalahan yang dapat di identifikasi adalah sebagai berikut:

1. Beberapa siswa belum dapat berkomunikasi dengan baik sesama teman sebaya maupun dengan gurunya.
2. Beberapa siswa belum memiliki rasa percaya diri dalam mengungkapkan pendapat/gagasan didepan umum.

## C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini meliputi Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal di SMP N 1 Sawangan. Agar penelitian ini terarah, fokus pada subjek dan objek yang diteliti serta jangkauannya tidak terlalu luas, maka diperlukan adanya pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada :

1. Komunikasi Interpersonal siswa kelas VIII F
2. Bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*
3. SMP N Negeri 1 Sawangan tahun ajaran 2017/2018

## D. Rumusan Masalah

Apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa ?”

## E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

## F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

   dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu-ilmu dalam bimbingan dan konseling di sekolah, khususnya penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

2. Manfaat Praktis
   a. Manfaat bagi siswa : Membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi interpersonal sehingga dapat menyelesaikan tugas dengan baik.
   b. Manfaat bagi peneliti : Memberikan pengalam bagi si peneliti dalam penulisan karya ilmiah.
   c. Manfaat bagi guru : Memberikan masukan kepada guru tentang salah satu cara mengatasi kesulitan dalam berkomunikasi interpersonal pada siswa adalah dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

# BAB II

# TINJAUAN PUSTAKA

## A. Komunikasi Interpersonal Siswa

1. Pengertian Komunikasi Interpersonal Siswa

Komunikasi interpersonal yang baik akan menghasilkan hubungan interpersonal yang efektif. Dalam hubungan interpersonal, terjadi suatu proses pengalihan informasi dari individu satu ke individu yang lain.

Siswa atau peserta didik adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh kedua orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah, dengan tujuan untuk menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berketrampilan, berpengalaman, berakhlak mulia dan mandiri.

Menurut teori kebutuhan hubungan interpersonal, salah satu bagian dalam lapangan komunikasi dikenal sebagai *relational communication.* Inti dari kerja ini adalah asumsi bahwa fungsi komunikasi interpersonal untuk membuat, membina, dan mengubah hubungan dan hubungan pada gilirannya akan memengaruhi sifat komunikasi interpersonal. Gagasan sistem secara luas diadopsi dalam lapangan komunikasi. Proses dan bentuk merupakan dua sisi mata uang yang saling menentukan satu sama lain.

Muhammad (2002: 159) memahami proses komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi antara dua orang atau lebih yang dapat langsung diketahui balikannya. Seiring dengan bertambahnya orang yang

terlibat dalam komunikasi, menjadi bertambah kompleks komunikasi tersebut.

Mulyana (2005: 24) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal *(interpersonal comunication)* adalah pertemuan antara orang-orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara verbal maupun non verbal. Komunikasi yang efektif akan menciptakan hubungan interpersonal yang baik. Karena dalam komunikasi interpersonal dilakukan dari mulut ke mulut yang terjadi dalam interaksi tatap muka antara beberapa pribadi, sehingga orang yang melakukan interaksi tersebut akan bisa mengetahui reaksi orang lain baik yang bersifat verbal maupun non verbal.

Cangara (2005: 31) komunikasi interpersonal merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka. Komunikasi interpersonal bisa dilakukan secara kebetulan dan juga bisa dilakukan secara sengaja, serta dilakukan secara tatap muka. Berbeda dengan pendapat Muhammad, Mulyana dan Cangara berpendapat bahwa komunikasi interpersonal merupakan pertemuan antara orang-orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara verbal maupun non verbal.

Berdasarkan uraian diatas baik pendapat Muhammad, Mulyana, dan Cangara ditegaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah hubungan antara dua orang atau lebih yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga keduanya saling berinteraksi.

2. Jenis Komunikasi Interpersonal

Jenis komunikasi interpersonal menurut Yudittia (2013) adalah sebagai berikut :

a. Komunikasi Formal

Komunikasi yang terjadi antara organisasi/perusahaan yang tata caranya telah diatur dalam struktur organisasinya, misalnya rapat kerja perusahaan, konferensi, seminar dan sebagainya.

b. Komunikasi Informal

Komunikasi yang terjadi dalam suatu organisasi atau perusahaan yang tidak ditentukan dalam struktur organisasi dan tidak mendapat pengakuan resmi yang mungkin tidak berpengaruh terhadap kepentingan organisasi atau perusahaan, misalnya kabar burung, desas desus, dan sebagainya.

c. Komunikasi Nonformal

Komunikasi yang terjadi antara komunikasi yang bersifat formal dan informal, yaitu komunikasi yang berhubungan dengan pelaksanaan tugas pekerjaan organisasi atau perusahaan dengan kegiatan yang bersifat pribadi atau anggota organisasi atau perusahaan tersebut, misalnya rapat tentang ulang tahun perusahaan, dan sebagainya.

Jenis komunikasi interpersonal menurut Muhammad (2002: 165) adalah sebagai berikut :

a. Komunikasi Langsung

Yaitu komunikasi yang dilakukan dalam menyampaikan berita, laporan maupun perintah antara si pengirim berita (komunikasi) kepada si penerima berita (komunikan) dilakukan secara langsung, sehingga kalau si penerima berita melakukan respon umpan balik yang terjadi juga diterima oleh si pengirim berita juga secara langsung (pada saat itu juga).

b. Komunikasi Tidak Langsung

Komunikasi yang terjadi jika dalam menyampaikan berita tidak dilakukan secara langsung, hanya melalui orang lain ataupun secara tertulis. Komunikasi ini mengakibatkan umpan balik yang terjadi juga tertunda.

c. Komunikasi Horisontal

Komunikasi ini terjadi apabila pesan, berita laporan maupun informasi yang disampaikan.

3. Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal

De vito (Sugiyo, 2005: 4) ada lima aspek yang merupakan ciri-ciri dari komunikasi interpersonal, antara lain :

a. Keterbukaan *(Openess).*

Keterbukaan atau sikap terbuka sangat berpengaruh dalam menumbuhkan komunikasi antar pribadi yang efektif. Keterbukaan adalah pengungkapan reaksi atau tanggapan kita terhadap situasi yang sedang dihadapi serta memberikan informasi tentang masa lalu yang relevan untuk memberikan tanggapan kita di masa kini tersebut.

Johnson (Supratiknya, 1995: 14) mengartikan keterbukaan diri yaitu membagikan kepada orang lain perasaan kita terhadap sesuatu yang telah dikatakan atau dilakukan, atau perasaan kita terhadap kejadian-kejadian yang baru saja kita saksikan.

Brooks dan Emmert (Rahmat, 2005: 136) mengemukakan bahwa karakteristik orang yang terbuka adalah sebagai berikut :

1) Menilai pesan secara objektif, dengan menggunakan data dan keajegan logika.
2) Membedakan dengan mudah, melihat nuansa, dsb.
3) Mencari informasi dari berbagai sumber.
4) Mencari pengertian pesan yang tidak sesuai dengan rangkaian kepercayaannya.

b. Empati (Empathy)

Menurut Sugiyo (2005:5) empati dapat diartikan sebagai menghayati perasaan orang lain atau turut merasakan apa yang dirasakan orang lain.

c. Dukungan *(Supportiveness)*

Komunikasi antarpribadi perlu adanya suasana yang mendukung atau memotivasi terlebih dari komunikator.

d. Rasa Positif *(Positiveness)*

Menurut Sugiyo (2005: 6) mengartikan bahwa rasa positif adalah adanya kecenderungan bertindak pada diri komunikator untuk memberikan penilaian yang positif pada diri komunikan.

e. Kesetaraan *(Equality)*

Kesetaraan merupakan perasaan sama dengan orang lain, sebagai manusia tidak tinggi atau rendah, walaupun terdapat perbedaan dalam kemampuan tertentu, latar belakang keluarga atau sikap orang lain terhadapnya.

4. Unsur-unsur Komunikasi Interpersonal

Liliweri (2007: 24) menyatakan unsur yang terdapat dalam kamunikasi interpersonal adalah sebagai berikut :

a. Pengirim *(sender)* yang mengirimkan informasi.
b. *Enconding*, adalah pengalihan gagasan kedalam pesan.
c. Pesan *(mesasage)* adalah pengalihan gagasan yang dinyatakan oleh pengirim kepada orang lain.
d. Saluran (media) merupakan tempat dimana sumber menyalurkan pesan kepada penerima, misalnya melalui gelombang suara, cahaya, halaman cetakan dll.
e. *Decoding* adalah pengalihan pesan ke dalam gagasan.
f. Penerima *(receiver)* individu atau kelompok yang menerima pesan.
g. Umpan balik *(feedback)* reaksi terhadap pesan.
h. Gangguan *(noise)* efek internal atau eksternal akibat dari peralihan pesan.
i. Bidang pengalaman *(field of experience)* bidang atau ruang yang menjadi latar belakang informasi dari pengirim maupun penerima.

Menurut Aristoteles komunikasi memerlukan tiga unsur pendukung (Cangara, 2005: 21) yaitu :

a. Siapa yang berbicara (komunikator)

   Komunikator itu bisa dilihat dari jumlahnya, bisa satu orang, banyak orang, maupun masa.

b. Apa yang dibicarakan *(message)*

   Yaitu hal-hal yang disampaikan komunikator terhadap komunikan yang ditujunya. Pesan itu bersifat konkret, bisa berupa suara, mimik, ataupun gerak-gerik.

c. Siapa yang mendengarkan (komunikan)

   Komunikan adalah orang yang menerima pesan dari komunikator, orang yang mempunyai akal yang baik.

Persamaan pendapat Liliweri dan Aristoteles tentang unsur komunikasi interpersonal adalah bagaimana penyampaian pesan yang diberikan dari komunikator kepada komunikan, sedangkan perbedaannya adalah cara penyampaiannya unsur komunikasi interpersonal menurut Liliweri terdiri dari sumber, pesan, media, penerima dan pengaruh sedangkanAristoteles menyatakan unsur dalam komunikasi interpersonal adalah komunikator, pesan dan komunikan.

Pendapat diatas dapat ditegaskan bahwa unsur komunikasi interpersonal adalah hal yang digunakan dalam komunikasi interpersonal antara komunikan dan komunikator terhadap pesan yang disampaikan

dan terdiri dari sumber, pesan, media, penerima, pengaruh, komunikator dan komunikan.

5. Tujuan Komunikasi Interpersonal

Muhammad (2004: 165) menyatakan tujuan komunikasi interpersonal adalah :

a. Menemukan diri sendiri

Salah satu tujuan komunikasi interpersonal adalah menemukan personal atau pribadi. Bila terlibat dalam pertemuan interpersonal dengan orang lain kita belajar banyak sekali tentang diri kita maupun orang lain.

Komunikasi interpersonal memberikan kesempatan kepada kita untuk berbicara tentang apa yang kita sukai, atau mengenai diri kita. Adalah sangat menarik dan mengasyikan bila berdiskusi mengenai perasaan, pikiran, dan tingkah laku kita sendiri. Dengan membicarakan diri kita dengan orang lain, kita memberikan sumber balikan yang luar biasa pada perasaan, pikiran, dan tingkah laku kita.

b. Menemukan dunia luar

Hanya komunikasi interpersonal menjadikan kita dapat memahami lebih banyak tentang diri kita dan orang lain yang berkomunikasi dengan kita. Banyak informasi yang kita ketahui datang dari komunikasi interpersonal, meskipun banyak jumlah informasi yang datang kepada kita dari media massa hal itu sering

sekali didiskusikan dan akhirnya dipelajari atau didalami melalui interaksi interpersonal.

c. Membentuk dan menjaga hubungan yang penuh arti

Salah satu keinginan orang yang paling besar adalah membentuk dan memelihara hubungan dengan orang lain. Banyak dari waktu kita pergunakan dalam komunikasi interpersonal diabadikan untuk membentuk dan menjaga hubungan sosial dengan orang lain.

d. Berubah sikap dan tingkah laku

Banyak waktu kita pergunakan untuk mengubah sikap dan tingkah laku orang lain dengan pertemuan interpersonal. Kita boleh menginginkan mereka memilih cara tertentu, misalnya mencoba diet yang baru, membeli barang tertentu, melihat film, menulis membaca buku, memasuki bidang tertentu dan percaya bahwa sesuatu itu benar atau salah. Kita banyak menggunakan waktu terlibat dalam posisi interpersonal.

e. Bermain dan kesenangan

Bermain mencakup semua aktivitas yang mempunyai tujuan utama adalah mencari kesenangan. Berbicara dengan teman mengenai aktivitas kita pada waktu akhir pekan, berdiskusi mengenai olahraga, menceritakan cerita dan cerita lucu pada umumnya hal itu adalah merupakan pembicaraan yang untuk menghabiskan waktu. Dengan melakukan komunikasi interpersonal semacam itu dapat memberikan

keseimbangan yang penting dalam pikiran yang memerlukan rileks dari semua keseriusan di lingkungan kita.

f. Membantu klien

Ahli-ahli kejiwaan, ahli psikologi klinis dan terapi menggunakan komunikasi interpersonal dalam kegiatan profesional mereka untuk mengarahkan kliennya. Kita semua juga berfungsi membantu orang lain dalam interaksi interpersonal kita sehari-hari. Kita berkonsultasi dengan seorang teman yang putus cinta, berkonsultasi dengan mahasiswa tentang mata kuliah yang sebaiknya diambil dan lain sebagainya.

Pendapat diatas dapat ditegaskan bahwa tujuan dari komunikasi interpersonal adalah untuk menemukan personal pribadi individu, menemukan dunia luar dan mendapat informasi dari dunia luar, membentuk dan menjaga hubungan penuh arti dengan orang lain, mengubah sikap dan tingkah laku, bermain dan kesenangan serta untuk membantu orang lain yang mengalami masalah.

## B. Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok merupakan kegiatan yang menekankan pada proses berpikir secara sadar, perasaan-perasaan, dan perilaku-perilaku anggota untuk meningkatkan kesadaran akan pertumbuhan dan perkembangan individu yang sehat. Melalui layanan bimbingan kelompok, individu menjadi sadar akan kelemahan dan kelebihannya,

mengenali ketrampilan, keahlian dan pengetahuan serta nilai dan tindakan sesuai dengan perkembangan.

Selain itu layanan bimbingan kelompok memberi kesempatan untuk mempelajari ketrampilan sosial. Anggota dapat meniru anggota lain yang telah terampil dan dapat belajar untuk memberikan timbal balik yang bermanfaat bagi anggota lain. Mereka juga belajar untuk mendengarkan secara aktif, melakukan konfrontasi dengan tepat, memperlihatkan perhatian dengan sungguh-sungguh terhadap orang lain, dan membuat suasana positif bagi orang lain. Hal ini dapat menumbuhkan yang baik diantara anggota, sehingga mereka merasa diterima, dimengerti, dan menambah rasa positif dalam diri mereka.

Beberapa pengertian tentang bimbingan kelompok menurut para ahli adalah sebagai berikut :

a. Menurut Shertzer dan Stone, (dalam Nurihsan, 2008:6) adalah proses pemberian bantuan kepada individu agar mampu memahami diri dan lingkungannya. Ada beberapa layanan dalam bimbingan dan konseling yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mengoptimalkan perkembangannya, salah satunya yaitu layanan bimbingan kelompok yang digunakan peneliti dalam rangka meningkatkan pemahaman tata krama siswa.
b. Menurut Tohirin, (2007:170) layanan bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan

bimbingan kelompok, aktivitas, dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan dan pemecahan masalah individu (siswa) yang menjadi peserta layanan. Dalam bimbingan kelompok dibahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian bersama anggota kelompok. Masalah yang menjadi topik pembicaraan dalam layanan bimbingan kelompok dibahas melalui susasana dinamika kelompok secara intens dan konstruktif, diikuti oleh semua anggota kelompok dibawah bimbingan pemimpin kelompok (pembimbing dan konselor).

c. Sukardi (2008:64) menjelaskan bahwa layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh dari narasumber tertentu (terutama guru pembimbing atau konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupan segari-hari, baik individu sebagai pelajar, anggota keluarga, dan masyarakat serta untuk mempertimbangkan dalam pengambilan keputusan.

d. Hartinah, (2009:104) layanan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik serta bersama-sama, melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing) dan atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari atau perkembangan dirinya, baik

sebagai individu maupun sebagai pelajar, dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan atau tindakan pelajar.

e. Dalam bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing-masing siswa, yang diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan ini bagi dirinya sendiri (Winkel, 2000:565).

Dari beberapa pengertian Bimbingan Kelompok tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Bimbingan Kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, saran, dan sebagainya, dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat agar dapat membantu individu mencapai perkembangan secara optimal.

2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Kesuksesan layanan bimbingan kelompok sangat dipengaruhi oleh sejauh mana keberhasilan tujuan yang ingin dicapai dalam layanan bimbingan kelompok yang dilaksanakan.

Tohirin (2007:172) mengemukakan bahwa secara umum bimbingan kelompok bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa). Secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif., yakni peningkatan

kemampuan berkomunikasi verbal maupun non verbal para siswa. Dengan tujuan layanan bimbingan kelompok dapat menunjang perkembangan pribadi dan perkembangan sosial masing-masing anggota kelompok serta meningkatkan mutu kerja sama dalam kelompok guna aneka tujuan yang bermakna bagi para partisipan. Selain itu bimbingan kelompok bertujuan untuk merespon kebutuhan dan minat para peserta didik.

Bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber (terutama guru pembimbing) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat (Sukardi, 2003:48).

Sementara Romlah (2001:13), menjelaskan bahwa bimbingan kelompok bertujuan untuk membantu individu menemukan diri, mengarahkan diri dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan bimbingan kelompok yaitu untuk menunjang perkembangan pribadi serta sebagai media pengembangan diri untuk dapat berlatih berbicara, menanggapi, memberi, menerima pendapat orang lain, membina sikap dan perilaku yang normatif serta aspek-aspek positif lainnya yang pada gilirannya individu dapat mengembangkan potensi diri serta dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi yang dimiliki.

3. Asas dalam Bimbingan Kelompok

Adapun asas dalam bimbingan kelompok meliputi :

a. Kesukarelaan, yaitu menjadi anggota kelompok atas dasar keinginan sendiri dan tidak ada pemaksaan dalam mengemukakan pendapat. Semua anggota dapat menampilkan diri secara spontan tanpa rasa malu atau dipaksa oleh teman lain atau pemimpin kelompok.
b. Keterbukaan, yaitu keterusterangan dalam menyampaikan pendapat. Para anggota bebas dan terbuka mengemukakan pendapat, ide, saran, tentang apa saja yang dirasakan dan dipikirkannya tanpa adanya rasa malu dan ragu-ragu.
c. Kegiatan, yaitu partisipasi semua anggota kelompok dalam mengemukakan pendapat sehingga cepat tercapainya tujuan kelompok. Dalam hal ini pemimpin kelompok perlu mendorong anggota kelompok untuk aktif dalam setiap pelayanan atau kegiatan bimbingan kelompok yang diperuntukan baginya.
d. Kenormatifan, aturan dalam menyampaikan ide atau gagasan hendaknya dengan baik dan benar, gaya bahasa yang menyenangkan tidak menyalahkan anggota kelompok dan sesuai dengan norma yang berlaku. Semua yang dibicarakan dalam kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma-norma dan kebiasaan yang berlaku.
e. Kerahasiaan, yaitu menjaga pembicaraan dari orang luar mengenai permasalahan yang dianggap penting dan menyangkut pribumi orang lain. Para anggota harus menyimpan dan merahasiakan informasi apa

yang dibahas dalam kelompok, terutama yang tidak layak diketahui orang lain (Prayitno, 2004:114).

4. Tahap-tahap Bimbingan Kelompok

Berdasarkan pendapat Tohirin (2007:176) dalam layanan bimbingan kelompok menempuh tahap-tahap kegiatan sebagai berikut : pertama perencanaan yang mencakup kegiatan : a) mengidentifikasi topik yang akan dibahas dalam layanan bimbingan kelompok, b) membentuk kelompok. Kelompok yang terlalu kecil (misalnya hanya 2-3 orang saja) tidak efektif untuk layanan bimbingan kelompok karena kedalaman dan variasi pembahasan menjadi berkurang dan dampak layanan juga menjadi terbatas. Sebaliknya kelompok yang terlalu besar pun tidak efektif, karena akan mengurangi tingkat partisipasi aktif individual dalam kelompok. Kelompok juga kurang efektif apabila jumlah anggota melebihi 10 orang. Kelompok yang ideal jumlahnya 8-10 orang, c) menyusun jadwal kegiatan, d) menetapkan prosedur layanan, e) menetapkan fasilitas layanan, f) menyiapkan kelengkapan administrasi, kedua, pelaksanaan yang mencakup kegiatan : a) mengkomunikasikan rencana layanan bimbingan kelompok, b) mengorganisasikan kegiatan layanan bimbingan kelompok, c) menyelenggarakan layanan bimbingan kelompok melalui tahap-tahap : (1) pembentukan, (2) peralihan, (3) kegiatan, dan (4) pengakhiran. Ketiga, evaluasi yang mencakup kegiatan : a) menetapkan materi evaluasi (apa yang akan dievaluasi, b) menetapkan prosedur dan standar evaluasi, c) menyusun instrument hasil aplikasi instrumentasi.

Keempat, analisis hasil evaluasi yang mencakup kegiatan : a) menetapkan norma atau standar analisis, b) melakukan analisis, dan c) menafsirkan hasil analisis. Kelima, tindak lanjut yang mencakup kegiatan : a) menetapkan jenis dan arah tindak lanjut, b) mengomunikasikan rencana tindak lanjut. Keenam, laporan kepada kepala sekolah atau madrasah dan pihak-pihak yang lain terkait, c) mendokumentasikan laporan layanan.

Sedangkan menurut Hartinah, (2009:132) bimbingan kelompok berlangsung empat tahap, yaitu sebagai berikut :

a. Tahap pembentukan yaitu kegiatan awal dari sebuah kelompok dapat dimulai dengan pengumpulan para (calon) anggota kelompok dalam rangka kegiatan kelompok yang direncanakan, meliputi pengenalan dan pengungkapan tujuan, terbangunnya kebersamaan, keaktifan pemimpin kelompok, beberapa teknik pada tahap awal, dan pola keseluruhan.
b. Tahap peralihan, yaitu tahapan untuk mengalihkan kegiatan awal kelompok ke kegiatan berikutnya yang lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok. Dalam tahap peralihan memperhatikan kegiatan sebagai berikut : suasana kegiatan, suasana ketidakseimbangan, jembatan antara tahap satu dan tahap tiga, dan pola keseluruhan.
c. Tahap kegiatan, yaitu tahapan kegiatan ini untuk membahas topik-topik yang telah ditentukan oleh pemimpin kelompok.

d. Tahap pengakhiran, yaitu tahapan akhir kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh anggota kelompok, serta merencanakan kegiatan selanjutnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok melalui empat tahap diantaranya taha pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran yang keempat tahapan tersebut dilaksanakan dengan cara berurutan.

5. Isi Layanan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok membahas materi atau topik-topik umum maupun topik bebas. Maksud dari topik tugas adalah topik atau pokok bahasan yang diberikan oleh pembimbing (pemimpin kelompok) kepada kelompok yang dibahas. Sedangkan topik bebas adalah suatu topik atau pokok bahasan yang dikemukakan secara bebas oleh anggota kelompok. Secara bergiliran anggota kelompok mengemukakan topik secara bebas, selanjutnya dipilih mana yang akan dibahas terlebih dahulu (Tohirin, 2007:172).

Topik-topik yang dibahas dalam bimbingan kelompok baik topik tugas maupun topik bebas dapan mencakup bidang-bidang pengembangan kepribadian, hubungan sosial, pendidikan, karir, kehidupan berkeluarga, kehidupan beragama dan lain sebagainya.

Topik yang dibahas dalam kegiatan bimbingan kelompok ni adalah topik tugas, yaitu topik yang dibahas dalam pelaksanaan bimbingan kelompok ditentukan dan diberikan oleh pemimpin kelompok. Hal itu

dilakukan karena mengingat keterbatasan waktu penelitian yang relatif singkat sehingga cara tersebut ditempuh agar pelaksanaan bimbingan kelompok lebih efektif dan efisien.

Kegiatan dari kelompok bebas dan kelompok tugas adalah :

a. Kelompok Bebas

   Kegiatan kelompok bebas dimulai dengan mengemukakan topik permasalahan oleh anggota kelompok.

   Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan kelompok bebas :

   1) Masing-masing anggota secara bebas mengemukakan masalah atau topik bahasan.
   2) Menetapkan pembahasan masing-masing topik secara mendalam dab tuntas.
   3) Kegiatan selingan.

b. Kelompok Tugas

   Kegiatan kelompok tugas dimulai dengan mengemukakan topik permasalahan dilakukan oleh pemimpin kelompok.

   Langkah-langkah pelaksanaan kelompok tugas :

   1) Pemimpin kelompok akan mengemukakan suatu masalah dan topik.
   2) Tanya jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang hal-hal yang menyangkut masalah yang dikemukakan pemimpin kelompok.

3) Anggota membahas masalah atau topik tersebut secara mendalam dan tuntas.
4) Kegiatan selingan.

6. Kegunaan Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok mempunyai beberapa kegunaan menurut Winkel dan Hastuti (2000:565) sebagai berikut :

a. Mendapatkan kesempatan untuk berkontak dengan banyak siswa.
b. Memberikan informasi yang dibutuhkan oleh siswa
c. Siswa dapat menerima dirinya setelah menyadari bahwa teman-temannya sering menghadapi persoalan, kesulitan, dan tantangan yang kerap kali sama.
d. Siswa dapat menyadari tantangan apa yang akan dihadapi.
e. Lebih berani mengemukakan pandangannya sendiri bila berada dalam kelompok.
f. Diberikan kesempatan untuk mendiskusikan sesuatu bersama.
g. Lebih bersedia menerima suatu pandangan atau pendapat bila dikemukakan oleh seorang teman daripada yang dikemukakan oleh seorang konselor.

Hartinah (2009:8), fungsi atau kegunaan bimbingan kelompok memang sangat besar dan dapat dikemukakan antara lain :

a. Tenaga pembimbing masih sangat terbatas dan jumlahnya murid yang dibimbing begitu banyak sehingga pelayanan bimbingan secara perseorangan tidak akan merata.

b. Melalui bimbingan kelompok, murid dilatih menghadapi suatu tugas bersama atau memecahkan suatu masalah bersama. Dengan demikian, banyak dididik untuk hidup secara bersama. Hal tersebut akan diperlukan/dibutuhkan selama hidupnya.
c. Dalam mendiskusikan sesuatu bersama, murid didorong untuk berani mengemukakan pendapatnya dan menghargai pendapat orang lain. Selain ini, beberapa murid akan lebih berani membicarakan kesukarannya dengan penyuluh setelah murid mengerti bahwa teman-temannya juga mengalami kesukaran tersebut.
d. Banyak informasi yang dibutuhkan oleh murid dapat diberikan secara kelompok dan cara tersebut lebih ekonomis.
e. Melalui bimbingan kelompok, beberapa murid menjadi lebih sadar bahwa sebaiknya menghadap penyuluh untuk mendapat bimbingan secara lebih mendalam.
f. Melalui bimbingan kelompok, seorang ahli bimbingan yang baru saja diangkat dapat memperkenalkan diri dan berusaha mendapat kepercayaan dari murid.

Dari pendapat tersebut dapat disimpilkan bahwa fungsi layanan bimbingan kelompok yaitu untuk memberikan informasi kepada peserta dalam format kelompok agar peserta didik berani membicarakan kesukarannya, berani mengemukakan pendapatnya dengan suasana nyaman melalui dinamika kelompok dan juga berusaha membantu orang lain yang membutuhkan.

7. Dinamika Kelompok dalam Bimbingan Kelompok

Menurut pandangan Darwin Cartwright, (dalam Hartinah, 2009:63) dapat ditunjukan beberapa implikasi dan dinamika kelompok. Dinamika kelompok sebagai kekuatan operasional suatu kelompok akan memicu adanya proses kelompok dalam melakukan prtukaran semangat dan interaksi diantara anggota kelompok dan pemimpin kelompok.

Menurut Sertzer dan Stone, (dalam Romlah, 2001:32) mengemukakan definisi yang pendek tetapi jelas, yaitu dinamika kelompok adalah kekuatan-kekuatan yang berinteraksi dalam kelompok pada waktu kelompok melakukan kegiatan-kegiatan untuk mencapai tujuannya.

Dinamika kelompok yang kaya dan bersemangat memerlukan kondisi kelompok yang relatif heterogen sehingga terjadi proses saling memberi dan menerima, saling mengasah, saling merangsang dan merespon dengan materi yang bervariasi (Tohirin, 2007:292)

Menurut Romlah, (2001:38) bebrapa faktor yang dapat menghambat terbinanya kelompok yang kohesif antara lain adalah : pengalaman-pengalaman yang tidak menyenangkan, kegiatan-kegiatan kelompok yang tidak menarik, kekecewaan, tujuan-tujuan yang berlainan, perbedaan-perbedaan pendapat tentang cara mencapai tujuan bersama, persaingan untuk mendapatkan status, atau ketidaksenangan pribadi antar anggota. Peranan anggota kelompok yang hendaknya dimainkan oleh anggota kelompok.

Dinamika kelompok benar-benar dapat diwujudkan seperti yang diharapkan, jika dapat membantu terbinanya suasana keakraban dalam hubungan antar anggota kelompok, mencurahkan segenap perasaan untuk melibatkan diri dalam kegiatan kelompok, berusaha agar apa yang dilakukan dapat membantu tercapainya tujuan bersama, membantu terurusnya aturan kelompok dan berusaha mematuhinya dengan baik dan membantu orang lain.

Dinamika kelompok akan benar-benar berjalan dengan baik apabila kelompok tersebut hidup, mengarah pada tujuan yang ingin dicapai dan bermanfaat bagi masing-masing anggota kelompok. Faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas kelompok antara lain : tujuan dan kegiatan kelompok untuk saling berhubungan sebagai kawan, kebutuhan rasa aman, kebutuhan akan bantuan moral dan sebagainya.

Secara khusus dinamika kelompok dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah pribadi anggota kelompok, yaitu apabila interaksi dalam kelompok itu difokuskan pada pemecahan masalah pribadi yang dimaksudkan. Dalam suasana seperi ini melalui dinamika kelompok yang berkembang masing-masing anggota kelompok akan menyumbang, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pemecahan masalah pribadi tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dinamika kelompok merupakan jiwa yang dapat menghidupkan atau menjalankan

proses bimbingan kelompok agar berjalan sesuai dengan yang diharapkan anggota kelompok serta apa yang menjadi tujuan kelompok tercapai.

8. Komponen Bimbingan Kelompok

Prayitno (1995:27) menjelaskan bahwa dalam bimbingan kelompok berperan dua pihak, yaitu pemimpin kelompok dan peserta atau anggota kelompok :

a. Pemimpin kelompok

Pemimpin Kelompok (PK) adalah konselor yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktik konseling professional. Sebagaimana untuk jenis layanan konseling lainnya konselor memiliki keterampilan khusus menyelenggarkan bimbingan kelompok. Secara khusus Pemimpin Kelompok diwajibkan dinamika kelompok diantaa semua peserta seintensif mungkin yang mengarah kepada pencapaian tujuan-tujuan umum dan khusus bimbingan kelompok.

b. Anggota kelompok

Tidak semua kompulan orang atau individu dapat dijadikan anggota bimbingan kelompok. Untuk menyelenggarakan bimbingan kelompok, seorang konselor perlu membentuk kumpulan individu menjadi sebuah kelompok yang memiliki persyaratan sebagaimana tersebut diatas. Besarnya kelompok (jumlah anggota kelompok), dan homogenitas atau heterogenitas anggota kelompok dapat mempengaruhi kinerja kelompok. Sebaiknya jumlah anggota kelompok tidak terlalu besar dan juga tidak terlalu kecil. Kekurang

efektifan kelompok akan mulai terasa jika jumlah anggota kelompok melebihi 10 orang.

c. Dinamika Kelompok

Dalam kegiatan bimbingan kelompok, dinamika kelompok sengaja ditumbuh kembangkan, karena dinamika kelompok adalah hubungan interpersonal yang ditandai dengan semangat, kerjasama antar anggota kelompok, saling berbagi pengetahuan, pengalaman, dan mencapai tujuan kelompok. Hubungan yang interpersonal inilah yang nantinya akan mewujudkan rasa kebersamaan diantara anggota kelompok, menyatukan kelompok untuk dapat menerima satu sama lain, lebih saling mendukung yang berarti dan bermakna di dalam kelompok.

9. Teknik dalam Bimbingan Kelompok

Istilah teknik dalam bimbingan kelompok disini adalah cara untuk melakukan sesuatu artinya cara-cara bagaimana bimbingan kelompok dilaksanakan. Teknik bukan merupakan tujuan terapi tetapi hanya merupakan alat untuk mencapai tujuan bimbingan.

Menurut Romlah, (2001:86) teknik-teknik dalam bimbingan kelompok meliputi :

a. Teknik pemberian informasi

Teknik pemberian informasi sering disebut juga dengan metode ceramah, yaitu pemberian penjelasan oleh seorang pembicara kepada

sekelompok pendengar. Pelaksanaan teknik pemberian informasi mencakup tiga hal, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian.

b. Diskusi kelompok

Diskusi kelompok adalah percakapan yang sudah direncanakan antara tiga orang atau lebih dengan tujuan untuk memecahkan masalah atau memperjelas suatu persoalan dibawah pimpinan seorang pemimpin.

c. Teknik pemecahan masalah

Teknik pemecahan masalah adalah suatu proses yang kreatif dimana individu-individu menilai perubahan-perubahan yang ada pada dirinya dan lingkungannya, dan membuat pilihan-pilihan baru, keputusan-keputusan, atau penyesuaian yang selaras dengan tujuan-tujuan dan nilai-nilai hidupnya.

d. Permainan peran *(role playing)*

Istilah permainan peran mempunyai empat macam arti, yaitu: (1) sesuatu yang bersifat sandiwara, dimana pemain memainkan peran tertentu sesuai lakon yang sudah ditulis, dan memainkannya untuk tujuan hiburan; (2) sesuatu yang bersifat sosiologis, atau pola-pola perilaku yang ditentukan oleh norma-norma sosial; (3) suatu perilaku tipuan dimana seseorang berusaha memperbodoh orang lain dengan jalan berperilaku yang berlawanan dengan apa yang sebenarnya diharapkan, dirasakan atau diinginkan; (4) sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan, dimana individu memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman

diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan, menganalisis perilaku, atau menunjukan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus bertingkah laku.

e. Permainan simulasi

Menurut Adans, (dalam Romlah 2001:118) permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksi situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya.

f. Karyawisata

Karyawisata adalah kegiatan yang diprogramkan oleh sekolah untuk mengunjungi objek-objek yang kaitannya dengan bidang studi yang dipelajari siswa, dan dilaksanakan untuk tujuan belajar secara khusus.

g. Teknik penciptaan suasana kekeluargaan

Adalah teknik untuk mengadakan pertemuan dengan sekelompok siswa diluar jam-jam pelajaran dalam suasana kekeluargaan, dan dipimpin oleh guru dan konselor.

Selanjutnya menurut Tohirin, (2007:173) ada beberapa teknik yang bisa diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok, yaitu teknik umum dan teknik permainan kelompok.

a. Teknik Umum

Dalam teknik ini dilakukan pengembangan dinamika kelompok. Secara garis besar teknik-teknik ini meliputi (1) komunikasi multi arah secara efektif dinamis dan terbuka, (2) pemberian rangsangan untuk menimbulkan inisiatif dalam pembahasan, diskusi, analisis dan

pengembangan argumentasi, (3) dorongan minimal untuk memantapkan respons dan aktivitas anggota kelompok, (4) penjelasan, pendalaman, dan pemberian contoh untuk lebih memantapkan analisis, argumentasi dan pembahasan, (5) pelatihan untuk membentuk pola tingkah laku baru yang dikehendaki.

b. Teknik permainan kelompok

Permainan dapat dijadikan sebagai salah satu teknik dalam layanan bimbingan kelompok baik sebagai selingan maupun sebagai wahana yang memuat materi pembinaan atau materi layanan tertentu. Permainan kelompok yang efektif dan dapat dijadikan sebagai teknik dalam layanan bimbingan kelompok harus memenuhi ciri-ciri sebagai berikut : (1) sederhana, (2) menggembirakan, (3) menimbulkan suasana rileks dan tidak melelahkan, (4) meningkatkan keakraban, (5) diikuti oleh semua anggota kelompok.

Dari pendapat ahli tersebut disimpulkan bahwa teknik dalam bimbingan kelompok berperan penting dalam proses kegiatan layanan bimbingan kelompok agar kegiatan layanan bimbingan kelompok dirasa menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Untuk itu dituntut kreatifitas konselor dalam pelaksanaan teknik agar dirasa tepat sesuai tujuan yang diharapkan.

## C. Teknik *Role Playing*

1. Pengerian Teknik *Role Playing*

Menurut Djamarah dan Zain, (2010:88) *role playing* pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan dengan masalah sosial.

Menurut Hamdani, (2011:87) *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi danpenghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Dengan metode *role playing* di mana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis itu (Roestiyah, 2008: 90).

*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 (Suradji, 2014:4).

Dari beberapa pendapat tersebut 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.

2. Manfaat *Role Playing*

Menurut 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.

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

a. 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.
b. 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.
c. 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.
d. 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 menurut Corsini, (dalam Romlah, 2001:99) permainan peran bermanfaat untuk :

a. Alat untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang dengan cara mengamati perilakunya waktu memerankan dengan spontan situasi-situasi atau kejadian-kejadian yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya.
b. Media pengajaran, melalui proses "modeling" anggota kelompok dapat belajar dengan lebih efektif keterampilan-keterampilan hubungan antar pribadi dengan mengamati berbagai macam cara dalam memecahkan masalah.
c. Metode latihan untuk melatih keterampilan-keterampilan tertentu, melalui keterlibatan secara aktif dalam proses permainan peran, anggota kelompok dapat mengembangkan pengertian-peengertian baru dan mempraktekan keterampilan-keterampilan baru.

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

3. Jenis-jenis *Role Playing*

Menurut Zacky, (2011) *role playing* terdiri atas dua jenis, yaitu :

a. Bersifat Bebas Spontan *(free assoziertes and spontanes role playing)*, adalah *role playing* yang bersifat bebas dan spontan lebih memberikan kebebasan kepada pelaku untuk berfantasi. Permainan ini dapat dilaksanakan, baik dengan maupun tanpa alat bantu.
b. Diatur Secara Ketat *(reglementiertes role playing)*, adalah *role playing* yang diatur memiliki dan harus mengikuti aturan-aturan, rancangan, spielleiter atau skenario yang tetap (pasti).

Semua jenis permainan ditampilkan sesuai dengan aturan-aturan pasti termasuk ke dalam kelompok ini. Menurut Budden, bermain peran merupakan kegiatan berbicara, baik ketika seseorang berperan sebagai orang lain, maupun ketika dia memposisikan diri dalam situasi yang tidak nyata.

4. Langkah-langkah Pelaksanaan *Role Playing*
   a. Menurut Tangdilintin (2008:156), langkah-langkah teknik *role playing* yang biasa ditempuh yaitu :
      1) Memilih topik

         Mintalah peserta untuk melukiskan suatu situasi problematik (konfliktual) yang paling sering mereka hadapi dan diinginkan untuk dibahas.

      2) Menyiapkan sketsa

         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 dipilih.

3) Memainkan peran

Set-up atau pengaturan lakon di tempatkan secara konfrontatif.

4) Evaluasi dan Refleksi

Tiap pembawa lakin atau pemeran diminta mengutarakan pesan dan perasaan terhadap lakon yang diperankan.

5) Kesimpulan dan Pengarahan

Apabila *role playing* dan evaluasi atau refleksi berjalan baik inilah yang kita harapkan dari atau sosio drama.

b. Menurut Miller, (2002:150) adapun tahap *role playing* yaitu :

1) Pemanasan Kelompok

Tujuan tahap pertama ini untuk memperkenalkan kelas dengan situasi permasalahan dan untuk merangsang interest dan keterlibatan mereka.

2) Memilih Pemeran

Guru atau fasilitator pelatihan mencoba untuk memilih peserta didik yang melakukan peran dan dapat merasakan bagian peranannya.

3) Mangatur Panggung

Disini pemain peran secara singkat harus bisa menggambarkan rencana peranannya.

4) Menyiapkan pengamatan

Guru atau fasilitator pelatihan atau orang tua mendorong para peserta didik agar mereka mendengarkan secara sugguh-sungguh para pemain peran. Pada saat yang sama mereka perlu menetapkan apa solusi alternatifnya bagi penyelenggaraan tersebut.

5) Memainkan peran

Guru atau fasilitator atau orang tua harus bisa mendorong munculnya spontanitas dalam permainan peran.

6) Diskusi dan evaluasi

Tahap ini merupakan bagian yang penting dari proses permainan peran. Pertama-tama, pertanyaan harus dapat dibuat terfokus pada suatu usaha membantu peserta didik berfikir dengan para pemain peran tersebut.

7) Pementasan kembali

Karena alternatif muncul, maka hal ini juga dapat dimainkan di dalam peran. Pemain peran yang sama dapat pula memerankan kembali situasi tersebut atau peserta didik lain dapat ikut berperan.

8) Berbagai pengalaman dan generalisasi

Disini peran peserta didik mungkin mengarahkan pengalaman-pengalaman pribadi. Biasanya mereka mengemukakan pengalaman masing-masing, tetapi masalah ini seharusnya tidak dipaksakan oleh guru atau fasilitator pelatihan ketika ungkapan pengalaman itu menarik anak.

Kesimpulan dari berbagai pendapat tersebut bahwa langkah-langkah *role playing* adalah memilih topik, memilih peran, menyiapkan sketsa atau panggung, memainkan peran, diskusi serta evaluasi dan terakhir adalah kesimpulan dan berbagai pengalaman.

5. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing*

Menurut pendapat Djamarah, (2010:89-90) *role playing* mempunyai kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan dari *role playing* adalah sebagai berikut :

a. Siswa memilih 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.
b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain drama para permain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
c. 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 dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
d. Kerjasama antar pemain dapat ditimbulkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. Jika kerjasama mereka dibina dengan baik, hal ini akan

menjadi bekal mereka bekerjasama dengan orang lain atau kelak di dunia kerja.

e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan menbagi tanggung jawab sesamanya. Melalui *role playing*, dilatih akan tanggung jawab dalam bersikap dan tingkah laku seperti apa yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
f. 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.

Disisi lain Roestiyah, (2010: 92) berpendapat mengenai kekurangan dan kelebihan dari penggunaan teknik *role playing*. Adapun kelebihan dari penggunaan teknik *role playing* yaitu dengan teknik ini, siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran. Karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi mereka. Karena mereka bermain peran sendiri, maka mudan memahami masalah-masalah sosial itu. Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain, maka ia dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu. Ia dapat merasakan perasaan orang lain sehingga

menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama makhluk akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya. Penonton juga tidak pasif, tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik.

Adapun kekurangannya adalah jika guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan teknik ini untuk sesuatu unit pelajaran, maka sosiodramanya juga tidak akan berhasil. Dengan sosiodrama jangan menjadi kesempatan untuk menumbuhkan sifat prasangka yang buruk, ras diskriminasi, balas dendam dan sebagainya sehingga menyimpang dari tujuan semula. Kelemahan selanjutnya yaitu dengan hubungan antar manusia selalu memperhatikan norma-norma, kaidah sosial, adat istiadat, kebiasaan dan keyakinan seseorang, jangan sampai ditinggalkan, sehingga tidak menyinggung perasaan seseorang. Kelemahan terakhir yaitu bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini, sehingga akan mengacaukan berlangsungnya sosiodrama, karena yang memegang peranan atau penonton tidak tahu arah bersama-sama.

## D. Teknik Role Playing melalui Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah pertemuan antara orang-orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara verbal maupun non verbal. Komunikasi yang efektif akan menciptakan hubungan interpersonal yang baik. Karena dalam komunikasi

interpersonal dilakukan dari mulut ke mulut yang terjadi dalam interaksi tatap muka antara beberapa pribadi, sehingga orang yang melakukan interaksi tersebut akan bisa mengetahui reaksi orang lain baik yang bersifat verbal maupun non verbal. Dengan istilah lain komunikasi interpersonal adalah hubungan antara dua orang atau lebih yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga keduanya saling berinteraksi.

Teknik *Role Playing* melalui Bimbingan Kelompok adalah salah satu cara untuk melatih siswa dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Peningkatan komunikasi interpersonal dengan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok memberikan pelajaran sekaligus praktek secara langsung pada siswa untuk menerapkan komunikasi interpersonal.

Kegiatan bimbingan kelompok, membahas topik permasalahan yang telah ditentukan dengan format diskusi kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* yang disesuaikan dengan peran yang telah ditentukan oleh guru pembimbing guna memahami dan membahas topik permasalahan yang sudah ditentukan sebelumnya sehingga siswa mampu mengamati berbagai macam cara dalam mengamati berbagai macam keterampilan-keterampilan hubungan antar pribadi, melalui gerak tubuh, ekspresi wajah serta komunikasi antar anggota sehingga pesan mudah disampaikan dengan baik.

Teknik *Role Playing* melalui Bimbingan Kelompok, dalam kegiatan ini siswa secara bersama-sama dengan guru pembimbing membahas suatu tugas yang telah ditentukan yaitu komunikasi interpersonal, dalam tahap kegiatan bimbingan kelompok ini terdapat teknik permainan peran (role playing) untuk

mempraktekan secara langsung tingkah laku yang sesuai dengan topik, sehingga dapat dijadikan contoh untuk peserta bimbingan kelompok dalam memahami perilaku yang sesuai dengan komunikasi interpersonal. Dengan demikian teknik Role Playing melalui Bimbingan Kelompok diharapkan dapat membantu siswa yang dalam berkomunikasi interpersonal rendah menjadi lebih meningkat yang sesuai dengan norma dan aturan yang telah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari khususnya lingkungan sekolah.

## E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Ada 3 tinjauan tentang penelitian terdahulu yang digunakan sebagai bahan pembelajaran, diantaranya :

1. Tinjauan tentang penelitian terdahulu yang peneliti gunakan sebagai bahan pembelajaran ialah skripsi yang berjudul *Penerapan Teknik Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa*, yang ditulis oleh Galih Wicaksono jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini mengenai pengaruh Penerapan Teknik Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok terhadap Peningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya. Hasil penelitiannya terjadi peningkatan skor kemampuan keterampilan komunikasi interpersonal yang merupakan hasil dari perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan bermain peran. Penelitian terdahulu dengan penelitian penulis ini terdapat persamaan yaitu Bimbingan Kelompok

Dengan Teknik *Role Playing*/Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa.

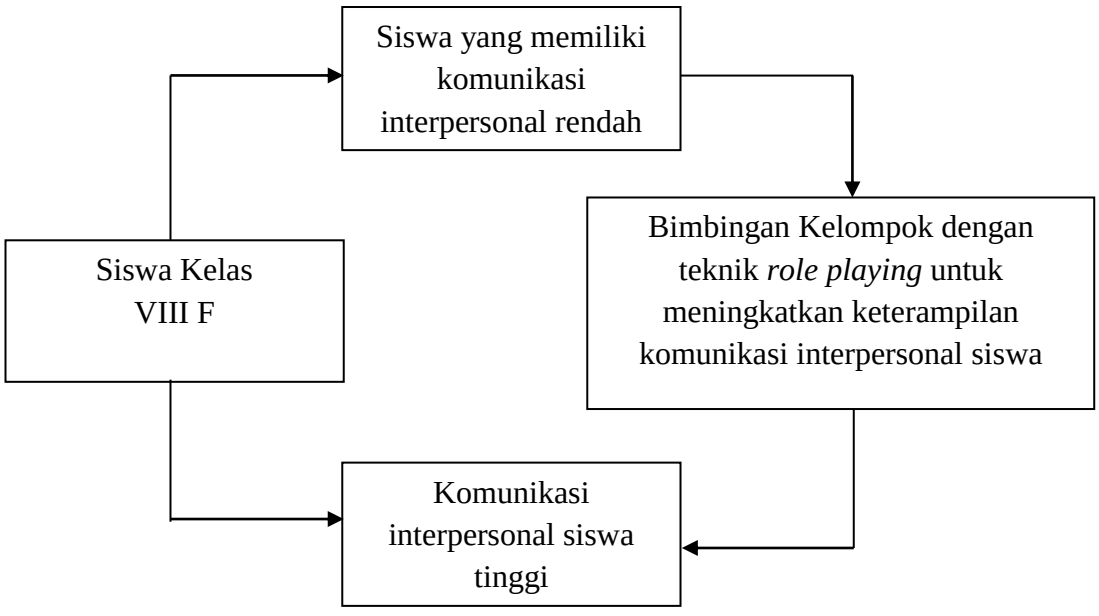
2. Tinjauan tentang penelitian terdahulu yang peneliti gunakan sebagai bahan pembelajaran ialah skripsi yang berjudul *Peningkatan Komunikasi Interpersonal dengan Menggunakan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Playing*, yang ditulis oleh Nini Apriyani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penelitian ini mengenai Peningkatan Komunikasi Interpersonal dengan Menggunakan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Playing. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016. Hasil penelitian menunjukan bahwa kemampuan komunikasi interpersonal siswa dapat ditingkatkan dengan teknik role playing, terbukti dari hasil analisis data menggunakan uji *wilcoxon*. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis saat ini terdapat pada layanan yang diberikan, pada penelitian terdahulu menggunakan layanan konseling kelompok sedangkan penelitian saat ini menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik yang sama.
3. Tinjauan tentang penelitian terdahulu yang peneliti gunakan sebagai bahan pembelajaran ialah skripsi yang berjudul *Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal melalui Metode Role Playing pada Anak*, yang ditulis oleh Indha Rachmawati Sufis Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2016. Penelitian ini mengenai Peningkatan Kemampuan Komunikasi Interpersonal melalui

Metode *Role Playing* pada Anak. Penelitian dilakukan pada siswa kelas III B di SD Negeri 2 Gombong tahun ajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukan bahwa terjadi peningkatan hasil skala kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Peningkatan yang terjadi yaitu, (1) skor *pre test* siswa 68 (rendah), (2) skor *post test* I 84,5 (sedang), (3) skor *post test* II 109 (tinggi). Jadi dapat disimpulkan bahwa *role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak di SD Negeri 2 Gombong.

## F. Kerangka Pemikiran

kerangka pemikiran dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa yang rendah, diberikan bantuan berupa teknik *Role Playing* melalui Bimbingan Kelompok, sehingga siswa mampu memahami, memperbaiki, meningkatkan dan mempertahankan komunikasi interpersonalnya yang pada akhirnya siswa mampu mencapai hasil yang diharapkan. Untuk lebih jelasnya di bawah ini kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1
Kerangka Berpikir



Keterangan:

1. Siswa/individu yang belum diberikan *treatment* dengan menggunakan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok
2. Siswa yang memiliki komunikasi interpersonal rendah
3. Siswa diberikan *treatment* dengan menggunakan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok
4. Komunikasi interpersonal menjadi meningkat setelah mendapat *treatment role playing* melalui Bimbingan Kelompok

## G. Hipotesis Penelitian

Menurut Suharsini (2006:71), hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti data yang terkumpul.

Sukardi (2005:4), hipotesis adalah alat yang mempunyai kekuatan dalam proses inkuri. Karena hipotesis dapat menghubungkan dari teori yang relevan dengan kenyataan yang ada atau fakta atau dari kenyataan dengan teori yang relevan.

Berdasarkan pendapat tersebut, hipotesis merupakan suatu pernyataan yang masih perlu diuji kebenarannya melalui tindakan konseling dan pernyataan tersebut dirumuskan berdasarkan kerangka berfikir.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan tahun pelajaran 2017/2018.

# BAB III
# METODE PENELITIAN

## A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan metode eksperime, dengan rancangan penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design.* Dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok pertama sebagai kelompok eksperimen atau kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok kedua sebagai kelompok kontrol tanpa diberi perlakuan. Penelitian ini melakukan eksperimen atau percobaan dengan memberikan layanan bimbingan kelompok secara intensif kepada penerima manfaat selanjutnya mengukur dampak atau hasil dari perlakuan obyek yang digunakan sebagai pengumpulan informasi penelitian tersebut.

## B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas *(independent)* adalah variabel yang menjadi sebab terjadinya atau terpengaruhinya variabel terikat. Dalam hal ini adalah bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Variabel tersebut berfungsi untuk memberikan sebuah tindakan agar terjadinya sebuah efek dalam variabel terikat.
2. Variabel terikat *(dependent)* adalah variabel yang tergantung atau variabel yang dipengaruhi oleh variabel *independent*. Dalam hal ini adalah keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

## C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional dari variabel penelitian yang digunakan peneliti adalah :

1. Keterampilan komunikasi interpersonal yang dimaksud adalah sikap untuk melakukan suatu proses pengiriman pesan dari seseorang kepada orang lain atau beberapa orang, baik verbal maupun non verbal yang di tanggapi oleh orang lain dan merupakan interaksi antara pribadi-pribadi yang terlibat secara utuh dan langsung satu sama lain dalam menyampaikan dan menerima pesan secara nyata yang dapat diukur berdasarkan ciri-ciri bersedia membuka diri untuk mengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan, dapat berempati, artinya mampu merasakan apa yang dirasakan orang lain, mendukung komunikasi sehingga dapat berlangsung secara efektif, memiliki rasa positif, yaitu memandang diri dan orang lain secara positif serta menghargai orang lain, dan menganggap dirinya setara dengan pihak yang diajak berkomunikasi.
2. Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* adalah bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa dengan cara melakukan perbuatan menyenangkan berupa kegiatan permainan peran yang ditentukan strukturnya oleh seorang fasilitator, dilakukan dengan atau tanpa alat di dalam aktifitas sosial yang menghasilkan informasi, memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi pada anak yang memiliki tujuan untuk melatih kemampuan anak dalam berkomunikasi.

## D. Subyek Penelitian

Subyek penelitian merupakan individu yang menjadi sasaran penelitian. Hal-hal yang berhubungan dengan subyek penelitian adalah sebagai berikut :

1. Populasi

   Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan.

2. Sampel Penelitian

   Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan berjumlah 20 (dua puluh) siswa yang memiiki keterampilan komunikasi interpersonal rendah. 10 (sepuluh) siswa yang komunikasi interpersonalnya rendah merupakan kelompok kontrol, sedangkan 10 (sepuluh) siswa yang komunikasi interpersonalnya juga rendah merupakan kelompok eksperimen. Pembagian antara kelompok konrrol dan kelompok eksperimen yaitu dengan melihat tinggi rendahnya skor, semisal skor tinggi yang diperoleh ada enam maka tiga ada di kelompok kontrol dan tiga ada di kelompok eksperimen.

Tabel: 1
Sampel Penelitian

| Subyek Penelitian | Jumlah |
|---|---|
| **Kelompok eksperimen** | 10 |
| **Kelompok control** | 10 |
| **Total** | **20** |

3. Sampling

   Dalam menentukan sampel penelitian ini adalah menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan tujuan atau

karakteristik yang telah ditentukan. Karakteristik yang dimaksud adalah siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan yang memiliki keterampilan komunikasi interpersonal rendah berdasarkan pengamatan Guru BK dan pengukuran skala keterampilan komunikasi interpersonal.

## E. Setting Penelitian

Pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 1 Sawangan

## F. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data secara kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen, sebenarnya dengan rancangan penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design.* Dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok pertama sebagai kelompok eksperimen atau kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok kedua sebagai kelompok kontrol tanpa diberi perlakuan.

Kelompok eksperimen diberi tes awal *(pretest)* dengan menggunakan angket, kemudian diberikan perlakuan untuk jangka waktu tertentu yang selanjutnya diberikan pengukuran kembali *(post test)* untuk melihat ada tidaknya pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Sementara dalam kelompok kontrol hanya diberi *pre test* dan *post test* tanpa diberikan perlakuan agar dapat diketahui ada tidaknya pengaruh dari perlakuan yang diberikan antara kelompok yang diberi perlakuan dengan yang tidak diberi perlakuan.

Desain tersebut merupakan desain eksperimen yang dilakukan dengan jalan melakukan pengukuran sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada subyek. Secara umum dapat digambarkan pada tabel berikut :

Tabel 2
*Pretest-posttest control group design* dengan satu perlakuan

| | ***Pre test*** | **Treatment** | ***Post test*** |
|---|---|---|---|
| **Kelompok Eksperimen** | O1 | X | O3 |
| **Kelompok Kontrol** | O2 | - | O4 |

Keterangan :

O1 – O2 : *Pre test* (pemahaman komunikasi interpersonal)

O3 – O4 : *Post test* (pemahaman komunikasi interpersonal)

X : Perlakuan (bimbingan kelompok teknik *role playing)*

- : Tidak diberi perlakuan

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan tes awal (*pre test)* kepada kedua kelompok untuk mengetahui kondisi awal apakah ada perbedaan antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol. Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan (X), sedangkan pada kelompok tidak diberi perlakuan. Perlakuan yang diberikan yakni bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal yang rendah. Melalui skema diatas, dapat diketahui bahwa pengaruh perlakuan ditinjukkan oleh perbedaan antara (O1-O3) pada kelompok eksperiman dengan (O2-O4) pada kelompok pembanding.

Kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik role playing diberikan kepada kelompok eksperimen berlangsung selama 5 kali pertemuan. Setelah perlakuan pada kelompok eksperimen selesai. Kelompok kontrol dan kelompok eksperiman diberikkan tes akhir atau *post-test*.

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner keterampilan komunikasi interpersonal. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup yaitu angket yang menghendaki jawaban pendek dan jawaban diberikan dengan menumbuhkan jawaban tertentu. Angket ini menggunakan model skala likert dengan 5 jawaban yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), kurang sesuai (KS), tidak sesuai (TS), sangat tidak sesuai (STS) dengan penilaian berikut :

Tabel 3
Penilaian Skor Skala Komunikasi Interpersonal

| Jawaban | Item Positif | Item Negatif |
|---|---|---|
| **SS** | 5 | 1 |
| **S** | 4 | 2 |
| **KS** | 3 | 3 |
| **TS** | 2 | 4 |
| **STS** | 1 | 5 |

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

Metode penggumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan angket menggunakan variabel yaitu komunikasi interpersonal.

Prosedur penyusunan angket keterampilan komunikasi interpersonal dibagi menjadi empat tahap sebagai berikut :

a. Menentukan subyek yang akan ditanya, dalam penelitian ini subyek penelitiannya adalah siswa SMP Negeri 1 Sawangan dan menetapkan variabel yang akan diukur dengan skala likert.
b. Melakukan analisis variabel menjadi beberapa sub variabel, kemudian mengembangkan indikator dari 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 mengenai keterampilan komunikasi interpersonal. Variabel angket diambil berdasarkan ciri-ciri komunikasi interpersonal, dari variabel dikembangkan menjadi subvariabel, dan setelah subvariabel dikembangkan menjadi indikator.

Tabel 4
Kisi-kisi Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal

| **Variabel** | **Sub Variabel** | **Indikator** | **Nomer Item** | | **Jumlah Item** |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | + | - | |
| Ciri-ciri komunikasi | Keterbukaan (Openness) | - Memiliki niat untuk membuka diri kepada lawan bicara | 1, 2, 3, 4 | 7, 8 | **6** |
| | | - Merespon lawan bicara | 5, 6 | 9, 10 | **4** |
| | Empati *(Empathy)* | - Mampu menghargai perasaan lawan bicara | 11, 12, 13, 14 | 18, 19 | **6** |
| | | - Memahami apa yang dirasakan lawan bicara | 15, 16, 17 | 20, 21 | **5** |
| | Dukungan *(Supportness)* | - Tidak menghakimi perkataan yang disampaikan lawan | 22, 23, 24 | 28, 29 | **5** |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Interpersonal | | bicara | | | |
| | | - Tidak berkata kasar pada lawan bicara | 25, 26, 27 | 30, 31 | **5** |
| | Rasa Positif *(Positiveness )* | - Memberikan penilaian positif kepada lawan bicara | 32, 33, 34 | 38, 39 | **5** |
| | | - Menerima diri sebagai orang yang penting dan bernilai bagi lawan bicara | 35, 36, 37 | 40, 41 | **5** |
| | Kesetaraan *(Equality)* | - Menumbuhkan perasaan sama terhadap orang lain | 42, 43, 44 | 47, 48 | **5** |
| | | - Menghormati perbedaan pendapat | 45, 46 | 49, 50 | **4** |
| | **JUMLAH** | | **30** | **20** | **50** |

## H. Validitas dan Reliabilitas

1) Validitas Instrumern

Suatu tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Tes memiliki validitas yang tinggi jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti memiliki kesejajaran antara tes dan kriteria. Analisis menggunakan bantan progam SPSS 16.00 *for windows*. Jumlah item pada angket adalah 50 item pertanyaan dengan N jumlah 34 (jumlah sampel *try out*).

2) Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen merujuk kepada konsistensi hasil pengukuran data jika instrumen tersebut digunakan oleh orang atau sekelompok orang yang sama dalam yang bherlainan atau jika instrumen

tersebut digunakan oleh orang atau sekelompok orang yang berbeda dalam waktu yang sama atau dalam waktu yang berlaianan. Karena hasilnya konsisten itu, maka instrumen tersebut dapat dipercaya (reliable), atau dapat diandalkan Reliabilitas instrumen akan diuji dengan menggunakan progam komputer *SPSS (Statistical Pckage For The Social Sciences)* versi 16.00 *for windows*. Berdasarkan atas hasil uji mengenai validitas dan reliabilitas instrumen itulah peneliti membuat keputusan tentang mutu instrumen penelitian. Jika validitas dan reliabilitas instrumen kurang memadai maka peneliti akan berusaha menyusun ulang instrumen. Dan jika validitas dan reliabilitas telah memadai maka peneliti akan menggunakan instrumen tersebut kepada subjek peneliti untuk mengumpulkan data.

## I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu :

1. Persiapan penelitian
   a. Pengajuan judul dan proposal penelitian

      Penulis mengajukan judul penelitian dan pengajuan proposal kepada dosen pembimbing pada tanggal 3 April 2017

   b. Pengajuan surat ijin

      Penulis mengajukan surat ijin penelitian di SMP Negeri 1 Sawangan pada tanggal 2 November 2017

   c. Penyusunan instrumen penelitian

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala keterampilan komunikasi interpersonal.

d. Penyusunan panduan tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok

Sebelum *treatment* dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti membuat panduan tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok.

Tabel 5
Panduan Tahapan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal

| No | Tema | Tujuan | Tahapan Kegiatan | Waktu |
|---|---|---|---|---|
| **1** | Pengertian dan Ruang Lingkup Komunikasi Interpersonal (Keterbukaan) | a. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap membuka diri kepada lawan bicara.<br>b. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan perilaku-perilaku saat merspon lawan bicara. | Tahap I : Persiapan dan Instruksi<br>Tahap II : Tindakan Dramatik dan Diskusi<br>Tahap III : Evaluasi | 60 Menit |
| **2** | Pengertian dan Ruang Lingkup Komunikasi Interpersonal (Empati) | a. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap empati dengan tidak terbawa dengan perasaan lawan bicara.<br>b. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap empati terhadap perasaan lawan bicara | Tahap I : Persiapan dan Instruksi<br>Tahap II : Tindakan Dramatik dan Diskusi<br>Tahap III : Evaluasi | 60 Menit |
| **3** | Pengertian dan Ruang Lingkup Komunikasi Interpersonal (Dukungan) | a. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap mendukung lawan bicara dan tidak menghakimi perkataan yang disampaikan lawan bicara. | Tahap I : Persiapan dan Instruksi<br>Tahap II : Tindakan Dramatik dan Diskusi | 60 Menit |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | b. | Siswa dapat memahami dan mempraktekan dalam berkomunikasi tidak memiliki motif terpendam kepada lawan bicara. | Tahap III : Evaluasi | |
| **4** | Pengertian dan Ruang Lingkup Komunikasi Interpersonal (Rasa Positif) | a.<br><br><br><br>b. | Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap memberi penilaian positif kepada lawan bicara.<br>Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap menerima diri sebagai orang yang penting dan bernilai bagi lawan bicara. | Tahap I : Persiapan dan Instruksi<br>Tahap II : Tindakan Dramatik dan Diskusi<br>Tahap III : Evaluasi | 60 Menit |
| **5** | Pengertian dan Ruang Lingkup Komunikasi Interpersonal (Kesetaraan) | a.<br><br><br><br>b. | Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap horisontal (sejajar) kepada lawan bicara tanpa membedakan ras, suku dan agama.<br>Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap mengkomunikasikan penghargaan dan rasa hormat pada berbedaan pendapat dan keyakinan | Tahap I : Persiapan dan Instruksi<br>Tahap II : Tindakan Dramatik dan Diskusi<br>Tahap III : Evaluasi | 60 Menit |

e. Try Out instrumen

*Try out* dilaksanakan sebelum skala keterampilan komunikasi interpersonal digunakan untuk *pre test* dan *post test*. Pelaksanaan *try out* skala keterampilan komunikasi interpersonal siswa dilakukan pada

bulan November 2017, *try out* dilakukan pada siswa kelas VIII F yang terdiri dari 50 butir pernyataan.

2. Pelaksanan Penelitian
   a. Pelaksanan *pre test*
      1) Peneliti menjelaskan meksud dan tujuan pelaksanaan *pre test*
      2) Peneliti membagi skala kepada siswa yang menjadi sampel
      3) Peneliti mengoreksi hasil skala yang telah diisi dan menganalisisnya untuk menentukan tindak lanjut.
   b. Pelaksanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*
      1) Mengoreksi daftar hadir siswa agar sesuai dengan jumlah siswa yang telah mengikuti *pre test*
      2) Mengoreksi jawaban siswa pada skala keterampilan komunikasi interpersonal
      3) Mengambil sampel sesuai dengan jumlah sampel yang dibutuhkan kemudian membagi sampel menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
      4) Memberikan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* kepada kelompok eksperimen, sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apapun.
      5) Evaluasi pemberian bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*
   c. Pelaksanaan *Post Test*
      1) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan *post test*

2) Peneliti memberikan skala *post test* kepada kedua kelompok yang menjadi sampel penelitian
3) Peneliti mengoreksi hasil penelitian skala
4) Peneliti menganalisis hasil *post test* dan memberikan hasil interpretasi pada analisis tersebut.

d. Penyusunan Hasil Penelitian

## J. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan alalisis *statistic parametric* digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik atau menguji ukuran populasi melalui data sampel. Teknik yang digunakan uji Anova *(Analysis of Variance)* uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor *pre test* dan *post test* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Teknik analisis ini dipilih dengan alasan sampel penelitian yang relatif kecil yaitu 10 siswa pada masing-masing kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Sehingga diharapkan dapat diketahui ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal.

Analisis data dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS versi 16.0 for windows.* Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas (signifikansi), jika probabilitas >0,05 maka Ho diterima sedangkan jika probabilitas <0,05 maka Ho ditolak.

# BAB V

# SIMPULAN DAN SARAN

## A. Simpulan

Komunikasi interpersonal merupakan pertemuan antara orang-orang secara langsung maupun tidak langsung yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara verbal maupun non verbal. Komunikasi yang efektif akan menciptakan hubungan interpersonal yang baik. Karena dalam komunikasi interpersonal dilakukan dari mulut ke mulut yang terjadi dalam interaksi tatap muka antara beberapa pribadi, sehingga orang yang melakukan interaksi tersebut akan bisa mengetahui reaksi orang lain baik yang bersifat verbal maupun non verbal. Dalam hubungan interpersonal, terjadi suatu proses pengalihan informasi dari individu satu ke individu yang lain. Siswa atau peserta didik adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh kedua orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah, dengan tujuan untuk menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berketrampilan, berpengalaman, berakhlak mulia dan mandiri. Penanganan dalam mengentaskan permasalahan tersebut salah satunya dengan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing.*

Bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* merupakan suatu layanan bimbingan kelompok untuk membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi dengan melakukan diskusi terhadap bermain peran yang telah dilakukan dengan harapan peran tersebut

dapat terinternalisasi didalam diri sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan yaitu anggota mampu memodifikasi perilaku, memahami, mengontrol dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa. Hal ini dibuktikan dari adanya perbedaan peningkatan skor hasil *pre test* dan *post test* pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Sedangkan pada skor *pre test* dan *post test* kelompok kontrol tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat membuktikan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

## B. Saran

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

1. Bagi Guru Pembimbing, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menangani siswa yang memiliki permasalahan yang terkait dengan komunikasi interpersonal, maka guru pembimbing dapat menerapkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sebagai upaya terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal.
2. Bagi Peneliti, dilihat dari waktu mata pelajaran BK dirasa kurang dalam melakukan penelitian, agar mencapai hasil penelitian lebih efektif maka

peneliti dapat menggunakan waktu diluar jam pembelajaran Bl

diluar jam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA


Azwar, Syaifuddin. 2012. *Penyusunan Angket Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Arikunto, Suharsami. 2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Asdi Mahasatya.

Cangara, Hafied. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persaja.

Djamarah, Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta : Rineka Cipta

Ewintri. 2012. (http://bimbingankelompok.html) diakses 5 Mei 2017

Galih Wicaksono. 2013. *"Penerapan Teknik Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Komuniksai Interpersonal Siswa"*. 1 (1). Hlm. 61-78.

Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta : Rineka Cipta

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung : CV. Pustaka Setia

Hartinah, Siti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT Refika Aditama.

Indha Rachmawati Sufis. 2016. *"Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal melalui Metode Role Playing pada Anak".* Skripsi (tidak diterbitkan). FIP-UNY.

Liliweri, Alo. 2007. *Dasar-dasar Komunikasi Kesehatan.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mappiare. 2006. *Kamus Istilah Konseling & Terapi.* Jakarta : Rajagrafindo Persada.

Miller. 2002. *Cerdas di Kelas Sekolah Kepribadian.* Yogyakarta : Kreasi Wacana.

Muhammad, Arni. 2002. *Komunikasi Organisasi.* Jakarta : Bumi Aksara.

Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Nini Apriyani. 2016. *"Peningkatan Komunikasi Interpersonal dengan Menggunakan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Playing.* Skripsi (tidak diterbitkan). FKIP-Universitas Lampung.

Nurihsan, Juntika. 2008. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT. Rineka Rosdakarya.

Prayitno. 2004. *Dasar0dasar Bimbingan dan Konseling.* Jakarta : Rineka Cipta

Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil).* Padang : Ghalia Indonesia

Roestiyah N. K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta : PT Rineka Cipta

Romlah, T. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok.* Malang : Penerbit Universitas Malang

Sugiyo. 2005. *Komunikasi Antarpribadi*. Semarang: UNNES Press.

Sukardi. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya.* Jakarta : Bumi Aksara.

Sukardi, Dewa Ketut. 2008. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah.* Jakarta: Rineka Cipta.

Supratiknya. 1995. *Komunikasi Antarpribadi Tinjauan Psikologis.* Yogyakarta : Kanisius.

Tangdilintin, Philips. 2008. *Pembinaan Generasi Muda.* Yogyakarta : Kanisius

Tohirin, A, M. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (berbasis Integrasi).* Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Winkel, W, S & Hastuti, Sri M, M. 2000. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan.* Yogyakarta : Media Abadi

Yudittia, Vina. 2013. *Macam Komunikasi*. http: // vinayudittia.blogspot.com/ 2013/06 macam-macam – komunikasi. (Diakses pada tanggal 5 mei 2017)

Zacky. 2011. http://zacky30717.blogspot.co.id/2011/04/manfaat-role-playing-dalam-pembelajaran.html (diakses tanggal 5 Mei 201