

**EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK  
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI  
INTERPERSONAL****Wahyu Nila Kanti<sup>✉</sup>, Sugiyo**Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,  
Indonesia**Info Artikel***Sejarah Artikel:*

Diterima Juni 2014

Disetujui September 2014

Dipublikasikan Desember  
2014*Keywords:**guidance service, role playing  
technique, interpersonal  
communication.***Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini untuk memperoleh data empiris tentang efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa XI IPS 4 SMA N 14 Semarang berjumlah 36 siswa dan sampel yang berjumlah 10 siswa yang diambil menggunakan *purposive sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu skala psikologis dan observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *wilcoxon match pairs*. Hasil penelitian menunjukkan sebelum memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* komunikasi interpersonal siswa termasuk dalam kriteria sedang, dan setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* kriteria komunikasi interpersonal siswa menjadi tinggi. Hasil uji *wilcoxon match pairs* menunjukkan  $T(0)$  dan  $T_{tabel} 5\% (8)$  sehingga  $T_{hitung} < T_{tabel} (0 < 8)$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal.

**Abstract**

*The purpose of this research to obtain empirical data of the effectiveness of group guidance service with role playing technique to improve interpersonal communication. The population in this research is all of XI IPS 4 SMA N 14 Semarang which consist of 36 students and the samples were 10 students which taken using purposive sampling. Data collection methods were using psychological scale and observation. The data analysis techniques was using wilcoxon match pairs test. The research results showed that interpersonal communication before treatment included in moderate category and after treatment interpersonal communication included in high category. Wilcoxon match pairs test results showed that  $T(0)$  and  $T_{table} 5\% (8)$  so that  $T_{value} < T_{table} (0 < 8)$  which meant  $H_a$  was accepted and  $H_0$  was rejected. It indicated that group guidance service with role playing technique effective in increasing interpersonal communication.*

© 2014 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Gedung A2 Lantai 2 FIP Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: wahyunila42@yahoo.co.id

## PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan salah satu aktifitas yang sangat mendasar dalam kehidupan manusia. Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya, karena manusia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya. Rasa ingin tahu ini memaksa manusia untuk berkomunikasi dan menjadikan komunikasi sebagai kebutuhan pokok yang mendasar untuk dapat hidup bersama-sama dengan orang lain, baik dilingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Dalam hal ini kebutuhan yang dimaksud adalah kebutuhan komunikasi interpersonal.

Sugiyo (2005) mengungkapkan bahwa “komunikasi interpersonal adalah komunikasi di mana orang-orang yang terlibat dalam komunikasi menganggap orang lain sebagai pribadi dan bukan objek yang disamakan dengan benda, dan komunikasi antarpribadi merupakan suatu pertemuan (*encounter*) diantara pribadi-pribadi”.

Komunikasi interpersonal merupakan suatu *action oriented*, ialah suatu tindakan yang berorientasi pada tujuan tertentu. Tujuan dari komunikasi ini tidak hanya semata-mata untuk menyampaikan sebuah informasi saja, melainkan juga untuk membangun dan membina hubungan yang harmonis dengan orang lain. Menurut Vito dalam Sugiyo (2005) seseorang dikatakan memiliki komunikasi interpersonal yang baik, jika: (1) memiliki sikap keterbukaan dalam merespon segala informasi yang diterima di dalam menghadapi hubungan antar pribadi, (2) memiliki empati, yaitu merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, (3) dukungan, yaitu situasi yang terbuka untuk mendukung komunikasi yang berlangsung secara efektif, (4) rasa positif, yaitu selalu berfikir positif atas dirinya dan selalu mendukung orang lain untuk selalu berkomunikasi aktif, (5) kesetaraan dan kesamaan yaitu pengakuan untuk saling menghargai satu sama lain, sesama komunikan.

Di SMA Negeri 14 Semarang yang merupakan tempat PPL peneliti menunjukkan bahwa siswa di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 14

Semarang yang berjumlah 36 orang mencerminkan bahwa siswa belum memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang baik. Hal ini berdasarkan hasil wawancara kepada guru pembimbing, diketahui bahwa: (1) Siswa belum memiliki sikap keterbukaan dengan baik, hal ini ditunjukkan masih banyak siswa yang sering ragu-ragu dalam mengemukakan pendapatnya kepada orang lain, tidak berani menyampaikan apa yang dirasakan kepada orang lain, masih banyak siswa yang menyimpan rahasianya sendiri tanpa mau membagi dengan temannya serta siswa sering malu-malu jika diminta untuk memberikan pendapat ketika diskusi. (2) Siswa belum memiliki sikap empati, siswa terlihat masih mementingkan kepentingannya sendiri, bersifat tidak peduli dengan teman yang sedang memiliki masalah. Mereka hanya peduli dengan teman dekatnya saja, sedangkan teman sekelas yang tidak dekat mereka cenderung acuh bahkan untuk menyapun mereka enggan. (3) Siswa memiliki sikap dukungan yang rendah kepada temannya, hal ini terlihat ketika ada teman yang tidak bisa menjawab pertanyaan, mereka cenderung mengejek bukan membantu untuk menjawabnya. (4) Siswa memiliki rasa positif yang rendah, hal ini terlihat siswa selalu berpikiran negatif kepada temannya sendiri, kurang bisa menghargai orang lain yang sedang berbicara meskipun itu gurunya sendiri, jarang memberikan pujian kepada teman, serta sering menaruh curiga kepada teman secara berlebihan. (5) Siswa belum memiliki sikap kesetaraan, ada beberapa siswa yang merasa dirinya lebih tinggi daripada temannya yang lain, ada yang minder karena merasa lebih rendah daripada temannya yang lain, ada yang sering mendominasi dan selalu ingin menang sendiri ketika berkomunikasi, serta sering membedakan teman, mereka hanya mau berbicara dengan temannya saja.

Hal ini juga diperkuat dengan analisis DCM (Daftar Cek Masalah) yang telah disebar peneliti untuk studi pendahuluan. Hasil analisis DCM (Daftar Cek Masalah) menunjukkan bahwa dikelas XI IPS 4 pada topik “Kehidupan Sosial-Keaktifan” di poin “saya sering bingung bila berhadapan dengan orang banyak” terdapat

44,4% yaitu sebanyak 16 Siswa dari 36 siswa dan dalam poin “merasa malu jika berhadapan dengan orang banyak” terdapat 47,2% yaitu sebanyak 17 siswa dari 36 siswa. Berdasarkan hal-hal tersebut menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang baik.

Rendahnya kemampuan komunikasi interpersonal akan membuat mereka menjadi tidak dapat membangun dan memelihara hubungan yang harmonis. Jika hal ini terus menerus dibiarkan akan menyebabkan individu tersebut terisolasi dari lingkungannya. Suranto (2011) menjelaskan bahwa tujuan dari komunikasi interpersonal adalah untuk mengungkapkan perhatian kepada orang lain, menemukan diri sendiri, menemukan dunia luar, membangun dan memelihara hubungan yang harmonis, mempengaruhi sikap dan tingkah laku, mencari kesenangan atau sekedar menghabiskan waktu, menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi, serta dapat memberikan bantuan.

Komunikasi interpersonal didapatkan dari proses belajar, bukan dari bawaan atau kelahiran. Sehingga jika seseorang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang baik itu dikarenakan mereka mau belajar untuk berkomunikasi secara baik, sedangkan jika ada seseorang yang belum memiliki kemampuan komunikasi interpersonal dikarenakan mereka belum mau untuk berlatih dan belajar. Latihan tersebut dapat dilakukan secara sendiri maupun dapat dibantu oleh orang lain.

Salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling yang dipandang tepat dalam membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal adalah melalui layanan bimbingan kelompok. Tujuan dari layanan ini adalah berkembangnya kemampuan sosialisai siswa, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan (Prayitno, 2004). Melihat tujuan yang dapat dicapai dengan layanan bimbingan kelompok dalam usaha membantu siswa mengembangkan dirinya maka sangat tepat bila digunakan dalam usaha membantu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Didalam layanan bimbingan kelompok terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan untuk menunjang pelaksanaan agar tujuan dari layanan dapat tercapai. Menurut Roemlah (1994) beberapa teknik yang biasa digunakan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, yaitu antara lain: pemberian informasi atau ekspositori, diskusi kelompok, pemecahab masalah (*problem-solving*), penciptaan suasana kekeluargaan (*homeroom*), permainan peranan (*role playing*), karyawisata, dan permainan simulasi. Dari berbagai teknik yang ada, teknik *role playing* dipilih peneliti untuk membantu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Roemlah (1994) mengatakan bahwa teknik ini dapat digunakan “sebagai media pengajaran, melalui proses modeling para anggota kelompok mempelajari ketrampilan-ketrampilan hubungan antar pribadi”. Selain itu, juga dijelaskan bahwa “teknik yang digunakan untuk menciptakan suasana yang bebas tekanan dan hambatan yang dapat membangkitkan spontanitas dan kreativitas, dimana seseorang ,mendapat kesempatan untuk belajar dengan bebas dan tanpa hambatan” (Roemlah 1994:52). Berdasarkan uraian tersebut dapat dilihat bahwa melalui teknik *role playing*, seseorang yang belum memiliki kemampuan komunikasi interpersonal baik dapat melakukan interaksi dengan kelompok dan belajar meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonalnya tanpa takut mendapat cemoohan dan hukuman dari kelompok.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran komunikasi interpersonal sebelum dan setelah memperoleh layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik *role playing* serta mengetahui perbedaan komunikasi interpersonal sebelum dan setelah memperoleh layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik *role playing*.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pre-eksperimen. Desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Ada dua variabel dalam penelitian ini, yaitu layanan bimbingan

kelompok dengan teknik *role playing* sebagai variabel bebas (X) dan komunikasi interpersonal sebagai variabel terikat (Y). Hubungan antar variabel adalah variabel X mempengaruhi variabel Y, dengan demikian maka diharapkan variabel Y atau komunikasi interpersonal dapat ditingkatkan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa XI IPS 4 SMA N 14 Semarang dengan jumlah 36 siswa. Teknik sampling yang digunakan untuk menentukan sampelnya adalah teknik *purpose sampling* dan subyek dalam penelitian ini berjumlah 10 orang siswa XI IPS 4 SMA N 14 Semarang dengan rincian 4 siswa kategori rendah, 3 siswa kategori sedang, dan 3 siswa kategori tinggi.

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan alat ukur psikologi berupa skala psikologi dengan menggunakan skala komunikasi interpersonal. Untuk menguji validitas instrumen penelitian, peneliti menggunakan validitas konstruk dengan rumus *Pearson product moment* oleh Pearson dan untuk menguji tingkat reliabilitas menggunakan rumus *Alpha*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *wilcoxon match pairs* yang termasuk dalam kategori statistika non-parametris.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *pre test* dengan menggunakan skala komunikasi interpersonal, diketahui kondisi awal komunikasi interpersonal siswa XI IPS 4 SMA N 14 Semarang yang berjumlah 36 siswa, menunjukkan bahwa 1 siswa berada dalam kategori sangat tinggi, 19 siswa berada dalam kategori tinggi, 12 siswa berada dalam kategori sedang, serta 4 siswa dalam kategori rendah. Dari hasil *pre test* tersebut, kemudian peneliti menentukan 10 siswa untuk dijadikan sebagai anggota kelompok dalam layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Sepuluh siswa yang dijadikan anggota kelompok tersebut terdiri dari 3 siswa dengan kategori tinggi, 3 siswa dalam kategori sedang, dan 4 siswa dalam kategori rendah.

Subyek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kemampuan komunikasi

interpersonal yang berbeda-beda (tinggi, sedang, rendah), hal ini bertujuan agar anggota kelompok dapat menciptakan dinamika kelompok sehingga tujuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat tercapai yaitu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Alasan hanya mengambil 10 siswa untuk dijadikan sampel karena jumlah anggota bimbingan kelompok yang efektif adalah 10-15 orang (Prayitno, 2004).

Subyek penelitian kemudian diberikan perlakuan dengan memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, yang dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama delapan kali pertemuan, terjadi peningkatan pada semua indikator. Pada indikator keterbukaan, siswa terlihat berani menyampaikan apa yang mereka pikirkan, mau berkomunikasi dengan lingkungan diluar dirinya, lebih percaya diri dalam melakukan komunikasi interpersonal dengan teman yang lain untuk membangun dan membina hubungan yang harmonis dengan teman-temannya dalam anggota kelompok.

Indikator empati, siswa terlihat mampu merasakan apa yang dirasakan orang lain rasakan. Hal ini terlihat ketika anggota kelompok turut larut dalam kesedihan ketika anggota kelompok lain memiliki masalah. Indikator dukungan, siswa terlihat memberikan semangat dan motivasi kepada yang lain pada saat melakukan *role playing*. Indikator rasa positif, siswa terlihat saling memberikan penghargaan positif terhadap sesama anggota dengan cara saling memuji satu dengan yang lain, serta mereka saling memberikan perasaan nyaman, hangat dan menyenangkan ketika masing-masing anggota kelompok memainkan perannya masing-masing. Indikator kesetaraan, siswa terlihat tidak membedakan teman, mampu berbaur dengan anggota kelompok yang lain dan menganggap semua anggota kelompok memiliki posisi yang sama.

Dalam layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, anggota kelompok membahas topik berkaitan dengan komunikasi interpersonal. Topik tersebut yaitu keterbukaan,

mendengarkan, empati, mengungkapkan perasaan, asertif, membangun kepercayaan, konflik antar pribadi, dan kesetaraan/kesamaan. Agar siswa lebih memahami materi secara mendalam, maka pada setiap pertemuan peneliti memberikan *role playing*, sesuai dengan materi yang dibahas. Peneliti telah membuat garis besar cerita, kemudian tugas dari anggota kelompok adalah memerankan dengan baik serta mengembangkan ide cerita. Dengan melakukan *role playing*, siswa berlatih untuk meningkatkan keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, serta kesetaraan.

Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sebanyak delapan kali pertemuan, kemudian peneliti memberikan skala komunikasi interpersonal

untuk *post test* pada subyek penelitian. Berdasarkan hasil *post test* diketahui bahwa terdapat perbedaan tingkat komunikasi interpersonal siswa sebelum dan setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, yaitu komunikasi interpersonal mengalami peningkatan 16,2%. Komunikasi interpersonal siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berada dalam kategori sedang, dan setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berada dalam kategori tinggi.

Perbedaan tingkat komunikasi interpersonal siswa sebelum dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, dapat dilihat pada tabel 1

**Tabel 1.** Perbedaan Tingkat Komunikasi Interpersonal Sebelum dan Setelah Layanan

Responden	Presentase		Peningkatan
	Pre Test	Post Test	
R-4	75,7 %	87,8 %	12,1 %
R-8	62,2 %	76,5 %	14,3 %
R-9	50,9 %	73 %	22,1 %
R-13	48,3 %	71,3 %	23 %
R-15	82,2 %	89,1%	6,9 %
R-20	60,4 %	76,1 %	15,7 %
R-21	50,4 %	66,5 %	16,1 %
R-30	47,8 %	72,2 %	24.4 %
R-33	71,7 %	82,6 %	10.9 %
R-34	61,3 %	77,8 %	16,5 %
<b>Rata-rata</b>	<b>61,1%</b>	<b>77,3 %</b>	<b>16,2%</b>

Dari tabel 1 tersebut diketahui bahwa komunikasi interpersonal meningkat setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Terjadi peningkatan komunikasi interpersonal pada anggota kelompok dengan rata-rata 16,2%, peningkatan tertinggi yaitu pada R-30 sebesar 24,4% dan peningkatan terendah pada R-15 sebesar 6,9%. Peningkatan komunikasi interpersonal pada masing-masing anggota kelompok berbeda-beda, meskipun layanan yang diberikan sama. Perbedaan peningkatan komunikasi interpersonal ini dikarenakan setiap individu memiliki kemampuan untuk menangkap materi yang diberikan secara berbeda-beda pula.

Indikator komunikasi interpersonal pada anggota kelompok juga mengalami peningkatan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sebesar 16,5%. Dari kelima indikator, rasa positif memiliki peningkatan yang sangat signifikan, yaitu sebesar 21,2%.

Peningkatan tertinggi yaitu pada indikator rasa positif. Rasa positif merupakan adanya kecenderungan bertindak pada diri komunikator untuk memberikan penilaian yang positif terhadap komunikan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa anggota kelompok menghargai orang lain, berpikir positif terhadap orang lain, tidak menaruh curiga secara berlebihan, menyakini pentingnya orang lain,

serta memberikan pujian kepada orang lain. Diperolehnya peningkatan tertinggi pada rasa positif dikarenakan pada setiap pertemuan, konseli selalu belajar untuk menerapkan rasa positif kepada orang lain. Penerapan sikap rasa positif tidak hanya dilakukan pada *role playing* saja, tetapi langsung diaplikasikan pada setiap pertemuan.

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, pada pertemuan pertama indikator rasa positif mulai terlihat dari anggota kelompok, yaitu anggota kelompok saling memberikan penghargaan positif terhadap sesama anggota kelompok dengan cara saling memuji satu dengan yang lain. Rasa positif juga terlihat ketika mereka melakukan *role playing*, mereka saling memberikan perasaan nyaman, hangat dan menyenangkan ketika masing-masing anggota kelompok memainkan perannya masing-masing. Tidak ada diantara mereka saling mencibir tentang peran yang mereka mainkan.

Dari kelima indikator, dukungan mengalami peningkatan yang paling rendah yaitu 12%. Meskipun memiliki peningkatan yang

rendah, akan tetapi dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedelapan selalu ada peningkatan. Berdasarkan hasil pengamatan selama layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menunjukkan bahwa dari pertemuan pertama siswa sudah memiliki sikap dukungan terhadap satu dengan yang lainnya, hanya saja pada pertemuan awal masih ada beberapa siswa yang malu memberikan motivasi kepada yang lain ketika pelaksanaan *role playing*. Pada awal pertemuan, aspek dukungan yang berupa dukungan fisik juga jarang sekali bisa terlihat, hal ini karena setiap anggota kelompok malu untuk menunjukkannya. Pada pertemuan pertengahan sampai akhir aspek dukungan fisik dan psikis mulai terlihat. Hal ini terlihat ketika anggota kelompok sedang melakukan *role playing*, ketika ada teman yang lupa dengan adegan yang sedang dimainkannya ataupun bingung untuk berkata-kata maka dengan otomatis yang lain bisa memaklumi itu dan memberikan waktu jeda agar bisa mengingat-ingatnya.

Adapun perbedaan hasil *pre test* dan *post test* perindikator dapat dilihat secara rinci pada tabel 2.

**Tabel 2.** Gambaran Perbedaan Komunikasi Interpersonal Siswa Per Indikator

Aspek	Presentase		Peningkatan
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	
Keterbukaan	57,5 %	75 %	17,5 %
Empati	60,8 %	76,8 %	16 %
Dukungan	65,1 %	78 %	12,9 %
Rasa Positif	61,6 %	79,5 %	21.2 %
Kesamaan/kesetaraan	58,3 %	76,5 %	18,2 %
<b>Rata-rata</b>	<b>60,8 %</b>	<b>77,3 %</b>	<b>16,5 %</b>

Peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *wilcoxon match pairs* untuk mengetahui peningkatan komunikasi interpersonal siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa jenjang atau  $t_{hitung} = 0$  dan  $N = 10$ . Sugiyono (2007: 379) menetapkan harga-harga kritis untuk tes *wilcoxon* dengan  $N = 10$  pada taraf signifikansi 5% untuk tes satu pihak adalah  $t_{tabel} = 8$ , sehingga  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau memiliki arti  $H_a$  penelitian diterima dan  $H_0$  penelitian ditolak. Hasil tersebut menunjukkan kesimpulan bahwa komunikasi interpersonal

dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Prayitno. 2004. *Layanan Bimbingan Kelompok Konseling Kelompok*. UPT Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Padang.
- Roemlah, Tatik. 1994. *Role playing sebagai Salah Satu Alternatif Teknik Pengenalan Karir di Sekolah Dasar*. Malang: DEPDIKBUD IKIP MALANG FIP.

- \_\_\_\_\_. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono. 2005. *Komunikasi Antar pribadi*. Semarang :UNNES PRESS.
- Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.