



Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa

Hanum Isnia Rachmi✉, Heru Mugiarto, Sinta Saraswati

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima 5 Maret 2018
Disetujui 7 Maret 2018
Dipublikasikan 16 Maret
2018

Keywords:
Content Mastery Service;
Role Playing; Interpersonal
communication.

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk membuktikan pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik role playing terhadap komunikasi interpersonal siswa. Metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen, dengan menggunakan one group pretest-posttest design. Penelitian ini menggunakan purposive sampling dengan subjek penelitian sebanyak 34 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala komunikasi interpersonal. Pengujian validitas dan reliabilitas menggunakan rumus product moment dan rumus alpha. Analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase dan uji beda (t-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing memiliki rata-rata komunikasi interpersonal siswa sebesar 51% termasuk dalam kriteria rendah. Sedangkan komunikasi interpersonal siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing memiliki rata-rata 77% yang termasuk dalam kriteria tinggi. Berdasarkan uji t-test dengan taraf kesalahan 5% diketahui nilai t hitung > t table (13,428 > 2,032), maka H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik role playing berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal siswa.

Abstract

The study aims to prove the effect of content mastery service by using role playing technique toward students' interpersonal communication. The method of this study was experimental design by using one group pre-test-posttest design. This study used purposive sampling with 34 students as the subject of the study. The instrument used in this study is the interpersonal communication scale. The try-out for validity and reliability used product moment and alpha formula. The data analysis used descriptive analysis percentage and t-test. The results shows that before giving content mastery service by using role playing technique had the percentage 51 % and it was in low criteria. Meanwhile, students' interpersonal communication after giving content mastery service by using role playing technique had the percentage 77 % and it was in high criteria. Based on the t-test findings with degree of mistake 5 %, tvalue > ttable (13,428 > 2,032), thus, alternative hypotheses (H_a) was accepted. So it can be concluded that content mastery service by using role playing technique affect the students' interpersonal communication.

How to cite: Rachmi, H. I, dkk. (2018). Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa. *Indonesian Journal Of Guidance And Counseling: Theory And Application*, 7(1), 14-20.

PENDAHULUAN

Dewasa ini lapangan kerja tidak hanya membutuhkan hard skill saja, namun diperlukan kemampuan soft skill yang mumpuni. Pernyataan ini terbukti bahwa banyak penelitian yang menyebutkan kemampuan hard skill saja kurang dalam mencari pekerjaan. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil kajian formal Sialah dalam Sudiana (2012:3) bahwa kesuksesan seseorang ditentukan oleh 80 % soft skills dan 20 % faktor hard skill, selain itu hasil penelitian psikologi sosial dalam Elfindri (2011: 68) menunjukkan bahwa kesuksesan ditentukan oleh 18% peranan ilmu, dan 82% oleh keterampilan emosional dan soft skill. Hal ini didukung dengan ranking hasil survey National Association Of Colleges and Employe dalam (Elfindri, 2011 : 156) bahwa keterampilan pokok yang harus dikuasai dalam rangka memasuki dunia kerja yang menduduki peringkat pertama yaitu kemampuan berkomunikasi, Kemudian hasil penelitian yang dilakukan Suryanto (2013: 6) di Kabupaten Blitar mendapatkan hasil sama yaitu bahwa kebutuhan soft skill di dunia usaha atau industri yang paling utama adalah kemampuan berkomunikasi.

Pelatihan keterampilan komunikasi interpersonal dapat dilakukan dengan cara hidden curriculum yaitu pemberian materi pada saat pembelajaran berlangsung. Biasanya cara ini dilakukan melalui panutan, pesan selingan, lagu, peribahasa, cerita, dan film (Sudiana, 2012: 93). Pada penelitian ini memberikan pelatihan keterampilan komunikasi khususnya pada keterampilan komunikasi interpersonal. Pada penelitian ini mengambil kesimpulan bahwa komunikasi interpersonal yang dianggap efektif adalah ketika adanya keterbukaan, empati, mampu mempunyai rasa positif pada orang lain, rendah hati atau merasa setara dengan lawan bicaranya, mampu memberi dukungan, kesegeraan, serta pembicaraan yang disampaikan mampu dimengerti dengan baik atau audible, dan terciptanya suatu sikap yang positif pada lawan bicaranya.

Role playing dianggap tepat untuk membantu siswa keluar dari kelemahannya untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, pernyataan tersebut didukung oleh penelitian (Sahat, 2014: 1) penerapan role play didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh interaksi antara belajar dengan metode bermain peran (role play) dan konsep diri terhadap kemampuan berbicara. Dalam penelitian ini peneliti ingin mencoba untuk lebih memperluas pen-

elitian tersebut dengan meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa melalui teknik role playing.

Dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk mengetahui pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik role playing terhadap keterampilan komunikasi siswa. Layanan penguasaan konten dipandang tepat dalam memberikan jalan keluar dari keterbatasan siswa dalam berkomunikasi sebab dalam layanan penguasaan konten menurut Prayitno (2012: 4) yang bisa dikembangkan salah satunya yaitu kemampuan hubungan sosial, dan secara khusus membantu keluar dari permasalahan individu. Penerapan layanan penguasaan konten dilengkapi dengan teknik role playing yang juga dipandang cocok untuk mendorong siswa belajar keterampilan komunikasi interpersonal, hal ini didukung dari pernyataan yang disampaikan oleh Huda (2014:116) bahwa role playing mengajarkan siswa tentang masalah dan norma sosial dilingkungan sekitar, menganalisis nilai dan perilaku masing-masing, mengembangkan strategi memecahkan masalah interpersonal dan personal, serta meningkatkan rasa empati siswa.

Teknik role playing dipandang tepat digunakan sebagai strategi melatih keterampilan komunikasi siswa, pernyataan tersebut didukung hasil penelitian Farida (2014: 8) menunjukkan bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dapat meningkatkan keterampilan sosial, pada penelitian tersebut yaitu dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Teknik role playing juga menekankan pada pelibatan diri secara maksimal untuk memerankan peran tokoh yang dimaksud beserta atributnya Sahat (2014:37). Penambahan tingkah laku yang dimainkan individu tersebut dapat menambah pengalaman sehingga dapat merangsang individu tersebut untuk bertindak sesuai yang diperankannya, Burns dalam (Sahat, 2014:37). Dengan kata lain, teknik role playing lebih bersifat membangkitkan emosi individu dalam perannya, sebab individu memiliki kesempatan untuk memproses informasi dan melakukan umpan balik pada lawan interaksinya, Young dalam (Erford, 2016: 360).

Tujuan utama role playing sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu bukan sekedar menirukan apa yang diperankannya tetapi mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam pada masing-masing individu bahkan sampai terjadi perubahan dalam diri individu tersebut, James dalam (Erford, 2016: 358). Hal ini juga diperkuat oleh

Young dalam (Erford, 2016: 360) bahwa pada saat teknik role playing berjalan, individu yang memainkan perannya sesuai target, dilengkapi dengan pemberian penguatan (reinforcement), dan reward baik dari konselor ataupun dari dirinya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti secara langsung pada saat praktik pengalaman lapangan mengenai soft skill didapatkan hasil bahwa siswa SMK Negeri 1 Semarang masih kurang mampu dalam keterampilan komunikasi, seperti masih berbelit ketika berbicara dengan lawan bicaranya. Hal ini didukung dengan hasil pencarian data pertama untuk mengetahui soft skill siswa mendapatkan hasil bahwa komponen soft skill yang paling kurang adalah kemampuan komunikasi yaitu mendapatkan rata-rata 28,17%, persentase tersebut masuk dalam kategori rendah.

Kurangnya terampil siswa dalam komunikasi yang didapatkan dari data yang telah disebar ke seluruh kelas X berjumlah 10 kelas dari berbagai jurusan ternyata kesulitan tersebut dialami oleh siswa kelas XI TP3RTV-2 yang merupakan kelas broadcasting, berjumlah 35 siswa yang mewakili 10% dari semua populasi yang berjumlah 350 siswa dari 10 kelas tersebut. Hal ini didukung dengan hasil wawancara tentang keterampilan komunikasi siswa kepada guru bimbingan konseling yang mengasuh kelas tersebut menyatakan bahwa memang benar keterampilan komunikasi siswa kelas XI TP3RTV-2 masih kurang. Komunikasi yang harus dikuasai siswa jurusan TP3RTV menurut hasil wawancara dengan guru bimbingan konseling adalah keterampilan komunikasi interpersonal dan komunikasi massa, namun komunikasi massa siswa kelas X TP3RTV tersebut sudah bagus karena mendapat keterampilan khusus pada jam perbengkelan broadcasting, dan siswa masih mengalami kesulitan pada komunikasi interpersonal. Jikalau tidak mempunyai keterampilan komunikasi interpersonal maka akan berat jika harus turun di dunia pekerjaan karena manusia tidak hanya merupakan makhluk individu saja namun juga makhluk sosial. Siswa akan merasa kesulitan untuk menyesuaikan dengan lingkungan tempat kerja jika komunikasi interpersonalnya tidak dilatih dengan baik, pernyataan tersebut didukung dengan pendapat yang disampaikan Elfindri (2011: 87) bahwa seorang ilmuwan ketika tidak memiliki kepandaian berkomunikasi maka akan mudah tersisih dari kelompok seprofesinya. Sehingga seseorang yang terampil bekerja namun tidak memiliki keterampilan

komunikasi yang baik maka keterampilannya tidak akan diketahui orang banyak, Elfindri (2011: 87).

Hal ini sangat baik jika diimbangi dengan pembekalan soft skill karena siswa SMK harus mempunyai hard skill juga soft skill yang baik, sebagai bekal menuju dunia kerja, mengingat bahwa lulusan SMK langsung berorientasi pada dunia pekerjaan. Dalam penelitian ini akan memberikan pembekalan soft skill pada keterampilan komunikasi khusus pada komunikasi interpersonal karena sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh sebab itu dalam penelitian ini, peneliti ingin menguji cobakan pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik role playing terhadap keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas XI TP3RTV-2 SMK Negeri 1 Semarang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik role playing terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas XI TP3RTV 2 di SMK Negeri 1 Semarang. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Farida (2014) menunjukkan bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dapat meningkatkan kepercayaan diri remaja putri pubertas awal yaitu memberikan hasil yang signifikan terhadap 16 siswa berhasil meningkatkan kepercayaan diri siswa menggunakan teknik role playing yang semula 28% menjadi 78%. Berdasarkan hal tersebut maka layanan penguasaan konten dengan teknik role playing berpengaruh pada keterampilan sosial siswa. Sedikit berbeda dengan penelitian terdahulu yang akan dilakukan oleh peneliti, peneliti ini sama-sama menggunakan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing namun dengan tujuan memberikan pengaruh pada keterampilan sosial lainnya yaitu komunikasi interpersonal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2013: 107) metode penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mencari pengaruh treatment atau dalam penelitian tersebut peneliti harus melakukan perlakuan terhadap yang diteliti. Penelitian menggunakan one group pretest-posttest design karena pada desain ini terdapat pre-test sebelum diberi perlakuan dan terdapat post-test setelah diberi perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih

akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (X) layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dan variabel terikat (Y) komunikasi interpersonal. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 34 siswa kelas XI TP3RTV 2 di SMK Negeri 1 Semarang dengan menggunakan teknik purposive sampling.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah skala psikologis yang berupa skala komunikasi interpersonal dengan alternative jawaban yaitu SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), CP (Cukup sesuai), TS (Tidak Sesuai) dan STS (Sangat Tidak Sesuai). Penggunaan skala ini bertujuan untuk mengukur seberapa tinggi tingkat komunikasi interpersonal siswa. Hasil uji instrument diperoleh koefisien alpha cronbach reliabilitas 0,953 dan menggunakan construct validity dengan rumus product moment. Validitas item dari 70 item terdapat 7 item tidak valid, kemudian item tersebut dihilangkan karena sudah ada yang mewakili setiap indikator. maka jumlah item yang digunakan untuk penelitian yaitu 63 item. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif presentase dan uji beda (t-test).

HASIL

Untuk mengetahui komunikasi interpersonal siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing

(pretest) dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing (post test) dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Berdasarkan hasil tabel 1 maka hasil yang diperoleh dari data pre-test komunikasi interpersonal per indikator sebelum diberi layanan penguasaan konten dengan teknik role playing yaitu berada pada kriteria rendah. Sedangkan hasil post test komunikasi interpersonal per indikator setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing berada pada kriteria tinggi. Pemberian perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dalam penelitian ini dilakukan sebanyak delapan kali. Materi dan naskah role playing yang peneliti berikan disesuaikan dengan aspek-aspek yang ingin dikembangkan.

Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah "layanan penguasaan konten dengan teknik role playing berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal siswa". Untuk menguji hipotesis tersebut, maka digunakan uji beda (t-test) dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Berdasarkan hasil analisis uji beda (t-test) komunikasi interpersonal siswa dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara komunikasi interpersonal siswa sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing. Dengan demikian, terbukti bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dapat digunakan untuk meningkatkan komunikasi

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test Skala Komunikasi interpersonal Per Indikator

Idikator	Pre Test	Kriteria	Post Test	Kriteria	Peningkatan
Keterbukaan pada lawan bicara	51%	Rendah	77%	Tinggi	+26
Empati pada lawan bicara	49%	Rendah	77%	Tinggi	+28
Kepercayaan yang dimiliki kepada lawan bicara	49%	Rendah	77%	Tinggi	+28
Rendah hati yang dimiliki	48%	Rendah	74%	Tinggi	+26
Dukungan (kemampuan mendukung lawan bicara)	66%	Cukup tinggi	81%	Tinggi	+15
Sikap positif yang dimiliki	71%	Tinggi	85%	Sangat Tinggi	+14
Kesegeraan (rasa kebersamaan untuk menggapai tujuan)	49%	Rendah	76%	Tinggi	+27
Audiable pada lawan bicara	56%	Cukup tinggi	79%	Tinggi	+23

interpersonal siswa kelas XI TP3RTV 2 SMK Negeri 1 Semarang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik role playing terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas XI TP3RTV 2 di SMK Negeri 1 Semarang, telah diketahui terdapat peningkatan komunikasi interpersonal siswa yaitu dari kriteria rendah ke kriteria tinggi. Hal ini membuktikan bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dapat berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Farida (2014) yang menunjukkan bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik role playing berpengaruh positif terhadap keterampilan sosial yaitu kepercayaan diri siswa hal ini sama dengan komunikasi interpersonal siswa yang merupakan keterampilan sosial dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik role playing.

Pada hasil pre test diketahui bahwa, gambaran komunikasi interpersonal siswa kelas XI TP3RTV 2 SMK Negeri 1 Semarang menunjukkan rata-rata yang termasuk dalam kriteria rendah. Kemudian diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dengan tujuan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Gambaran komunikasi interpersonal siswa kelas XI TP3RTV 2 SMK Negeri 1 Semarang setelah diberikan perlakuan meningkat yaitu menjadi kriteria tinggi. Materi yang diberikan dalam penelitian ini mencakup dari indikator-indikator komunikasi interpersonal. Adapun indikator komunikasi interpersonal yang dimaksud meliputi (1) keterbukaan, (2) empati, (3) mampu mempunyai rasa positif pada orang lain, (4) rendah hati atau merasa setara dengan lawan bicaranya, (5) mampu memberi dukungan, (6) ke-segeraan, (7) pembicaraan yang disampaikan mampu dimengerti dengan baik atau audible, dan (8) terciptanya suatu sikap yang positif. Melalui layanan penguasaan konten dengan teknik role playing ini semua indikator komunikasi interpersonal pada siswa mengalami pe-

ningkatan.

Peningkatan terjadi pada semua indikator komunikasi interpersonal. Pada indikator keterbukaan pada lawan bicara berdasarkan hasil perhitungan pre test dan post test terdapat peningkatan. Sebelum diberikannya perlakuan indikator Keterbukaan pada lawan bicara siswa termasuk dalam kriteria rendah yaitu dengan presentase 51%, sedangkan setelah diberikan perlakuan indikator keterbukaan pada lawan bicara pada siswa mengalami peningkatan sebanyak 26% sehingga masuk dalam kriteria tinggi dengan presentase sebanyak 77%. Oleh karena itu layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dapat meningkatkan keterbukaan pada lawan bicara. Berdasarkan hasil analisis deskriptif selama pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing pada pertemuan pertama sebenarnya sudah muncul ditandai dengan siswa yang mampu menanggapi sesuatu yang berkaitan dengan materi yang diberikan oleh peneliti. Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama layanan penguasaan konten dengan teknik role playing menunjukkan bahwa siswa mulai terlihat ada keigian berlatih komunikasi, dan sudah mulai berani menatap lawan bicaranya. Selain itu, siswa sudah bisa memahami cara terbuka dengan lawan bicara.

Pada indikator empati pada lawan bicara berdasarkan hasil perhitungan pre test dan post test terdapat peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan indikator empati pada lawan bicara termasuk dalam kriteria rendah dengan presentase 49% dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing mengalami peningkatan menjadi 77% dengan kriteria tinggi. Oleh karenanya layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dapat meningkatkan empati pada lawan bicara. Berdasarkan hasil analisis deskriptif selama pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing, pada pertemuan kedua indikator empati pada lawan bicara tidak semua siswa dapat empati pada lawan bicara, mereka masih cenderung berkomunikasi secara kaku, dan masih terlihat acuh tak acuh karena masih belum bisa lepas dari naskah drama. Namun, ketika berdiskusi berkaitan dengan peran yang

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Beda (t-test)

Komunikasi interpersonal	Md	$\sum x^2d$	N	t-hitung	t-tabel	Kriteria
<i>Posttest-Pretest</i>	83,26	43140,61	34	13,428	2,035	Signifikan

mereka mainkan sudah mulai muncul dan mampu merencanakan empati pada lawan bicara di kehidupan nyata. Mereka merencanakan bahwa dengan empati kita bias membantu sesama.

Pada indikator kepercayaan yang dimiliki kepada lawan bicara berdasarkan hasil perhitungan pre test dan post test terdapat peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan indikator memiliki kepercayaan pada lawan bicara masuk dalam kriteria rendah dengan presentase 49% dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing mengalami peningkatan menjadi 77% dengan kriteria tinggi. Oleh karena itu layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dapat meningkatkan kepercayaan yang dimiliki kepada lawan bicara. Berdasarkan hasil analisis deskriptif selama pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing, pada pertemuan ketiga indikator kepercayaan yang dimiliki kepada lawan bicara tidak semua siswa dapat percaya pada lawan bicara, mereka sering kali berfikir buruk pada lawan bicara. Namun, ketika berdiskusi berkaitan dengan peran yang mereka mainkan sudah mulai muncul dan mampu berandai-andai ketika hal tersebut terjadi pada dirinya. Mereka membayangkan bahwa dengan percaya pada lawan bicara bisa membuat beban hidup semakin berkurang.

Pada indikator rendah hati berdasarkan hasil perhitungan pre test dan post test terdapat peningkatan. Sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing indikator rendah hati siswa termasuk dalam kriteria rendah dengan presentase 48% dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing mengalami peningkatan menjadi 74% dengan kriteria tinggi. Oleh karenanya layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dapat meningkatkan kerendahan hati. Berdasarkan hasil analisis deskriptif selama pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing, pada pertemuan keempat indikator rendah hati, awalnya peneliti selalu menentukan peran kepada siswa. Namun, pada proses bermain peran akhirnya siswa sudah berani menunjukkan diri untuk memilih peran masing-masing, dan mulai melakukan bermain peran tentang rendah diri, didalam peran tersebut terlihat para siswa sudah dapat rendah diri dan tidak ada unsur untuk menggurui.

Pada indikator kemampuan mendukung lawan bicara berdasarkan hasil perhitungan

pre test dan post test terdapat peningkatan. Sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing indikator kemampuan mendukung lawan bicara sudah masuk dalam kriteria cukup tinggi dengan presentase 66% dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing mengalami peningkatan menjadi 81% dengan kriteria tinggi. Oleh karenanya layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dapat meningkatkan kemampuan mendukung lawan bicara. Berdasarkan hasil analisis deskriptif selama pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing, pada pertemuan kelima indikator kemampuan mendukung lawan bicara tidak semua siswa dapat mendukung sesama, namun kebanyakan siswa sudah bisa mendukung lawan bicaraya. Selain itu, ketika berdiskusi berkaitan dengan kemampuan mendukung lawan bicara dalam dunia nyata. Siswa membayangkan bagaimana cara mendukung lawan bicara dengan benar, sehingga mereka bisa lebih baik.

Pada indikator sikap positif yang dimiliki berdasarkan hasil perhitungan pre test dan post test terdapat peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan indikator sikap positif yang dimiliki pada siswa sudah masuk dalam kriteria tinggi dengan presentase 71% dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing mengalami peningkatan menjadi 81% dengan kriteria sangat tinggi. Oleh karena itu layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dapat meningkatkan sikap positif yang dimiliki. Berdasarkan hasil analisis deskriptif selama pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing, pada pertemuan keenam indikator sikap positif yang dimiliki tidak semua siswa dapat bersikap positif, mereka sering kalimasih terlihat acuh. Namun, ketika berdiskusi berkaitan dengan peran yang mereka mainkan sudah mulai muncul dan mampu berandai-andai bahwa mendapat sikap acuh dari orang lain itu tidak enak, dan bersikap acuh itu tidak baik.

Pada indikator kesegeraan berdasarkan hasil perhitungan pre test dan post test terdapat peningkatan. Sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing indikator kesegeraan termasuk dalam kriteria rendah dengan presentase 49% dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing mengalami peningkatan menjadi 76% dengan kriteria tinggi. Oleh karenanya layanan penguasaan konten dengan

teknik role playing dapat meningkatkan kesegeraan. Berdasarkan hasil analisis deskriptif selama pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing, pada pertemuan ketujuh indikator kesegeraan, awalnya peneliti selalu menentukan peran kepada siswa. Namun, pada proses bermain peran akhirnya siswa sudah antusias menawarkan diri untuk memilih peran masing-masing, dan mulai melakukan bermain peran tentang kesegeraan, didalam peran tersebut terlihat para siswa sudah dapat melakukan kesegeraan dengan baik.

Pada indikator audible pada lawan bicara berdasarkan hasil perhitungan pre test dan post test terdapat peningkatan. Sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing indikator audible pada lawan bicara sudah masuk dalam kriteria cukup tinggi dengan presentase 56% dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing mengalami peningkatan menjadi 79% dengan kriteria tinggi. Oleh karenanya layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dapat meningkatkan kemampuan audible pada lawan bicara. Berdasarkan hasil analisis deskriptif selama pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing, pada pertemuan kedelapan indikator kemampuan audible pada lawan bicara hampir semua siswa dapat audible kepada sesama, Selain itu, ketika berdiskusi berkaitan dengan audible pada lawan bicara siswa membayangkan bagaimana cara mengontrol kalimat yang baik sesuai dengan lawan bicaranya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang "Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas XI TP3RTV-2 SMK Negeri 1 Semarang", maka dapat disimpulkan bahwa tingkat komunikasi interpersonal siswa kelas XI TP3RTV-2 SMK Negeri 1 Semarang sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing secara keseluruhan masuk dalam kriteria

rendah dengan persentase sebesar 51%, kedua tingkat komunikasi interpersonal siswa kelas XI TP3RTV-2 SMK Negeri 1 Semarang setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing menunjukkan kriteria tinggi dengan persentase sebesar 77%. Terjadi peningkatan dari kriteria rendah ke kriteria tinggi yaitu sebanyak 26%, ketiga layanan penguasaan konten dengan teknik role playing berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas XI TP3RTV-2 SMK Negeri 1 Semarang. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan komunikasi interpersonal sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Erford, Bradley T. 2016. 40 Teknik yang Harus Diketahui Setiap Konselor. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Elfindri, Dkk. 2011. Soft Skill untuk Pendidikan: Prainita Offset.
- Farida, Nur Ida. 2014. Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Remaja Putri Melalui Layanan Penguasaan Konten Teknik Role Playing. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(1),72-78.
- Huda, Miftahul. 2014. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu Isu Metodis dan Paradigmatik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prayino. 2012. Layanan Penguasaan Konten. Padang. Universitas Negeri Padang.
- Sudiana, I Ketut. 2012. Upaya Pengembangan Soft Skills Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Kimia Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. ISSN:2303-288X. Vol. 1 No.2.
- Sahat, Eli. 2014. Pengaruh Metode Bermain Peran Dan Konsep Diri Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Tehnologi Pendidikan*.
- Sugiyono. 2013. Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Suryanto,d., Waras., Sutrisno. 2013. Relevansi Soft Skill Yang Dibutuhkan Dunia Usaha/Industri Dengan Yang Dibelajarkan Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Teknologi Dan Kejuruan*, Vol. 36, No. 2, September 2013:107-108.