



Studi Kepustakaan Teknik *Role Playing* untuk Komunikasi Interpersonal Peserta Didik

Claudia Nataline Rahayu¹, Najlatun Naqiyah²

1 Universitas Negeri Surabaya,

2 Universitas Negeri Surabaya

Info Artikel

Sejarah artikel:
Diterima
5 Desember 2022
Disetujui
13 Desember 2022
Dipublikasi
31 Desember 2022

Keywords:

Role playing, Komunikasi Interpersonal, Peserta Didik

Abstrak


Kemampuan berkomunikasi peserta didik dengan orang lain, berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian membuktikan terdapat hasil presentase yang rendah. Tujuan penelitian untuk mengetahui penerapan *role playing* dalam mengatasi kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik yang masih rendah dalam berbagai jenjang pendidikan. Penelitian menggunakan metode studi kepustakaan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian diperoleh dari Google Scholar, Research Gate, dan Sage Journal. Data akan dianalisis menggunakan teknik analisis isi. Diharapkan penelitian akan memberikan manfaat dalam keilmuan melalui kajian teknik *role playing* dalam mengatasi kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah. Fokus penelitian adalah peran teknik *role play* dalam membantu menghasilkan karakteristik komunikasi interpersonal yang efektif dan keberhasilan penggunaan *role playing* dalam mengatasi komunikasi interpersonal yang masih rendah bagi peserta didik yang rendah. Berdasarkan hasil penelitian, teknik *role playing* berhasil mengatasi masalah dan mengembangkan karakteristik dalam komunikasi interpersonal yang efektif bagi peserta didik di seluruh jenjang pendidikan. Perlu dukungan serta perhatian dari keluarga dan guru di sekolah agar peserta didik mampu berkembang optimal dalam menjalin hubungan dengan orang lain. Konselor sekolah juga perlu memberikan layanan yang menarik seperti bermain peran untuk membantu peserta didik mengaktualisasikan diri di lingkungan sosialnya.

Abstract

The ability to communicate students with other people, based on data obtained from research proving that there are low percentage result. The aim of the study was to determine the application of *role playing* in overcoming the interpersonal communication skills of students who were still low at various levels of education. This research uses literature study method. The data sources used in this study were obtained Form Google Scholar, Research Gate, and Sage Journal. The data will be analyzed using content analysis techniques. It is hoped that the research will provide benefits in science through the study of *roleplaying*

techniques in overcoming low interpersonal communication skills. The focus of the research is the role of roleplaying techniques in helping to produce characteristics of effective interpersonal communication and successful use of role playing in overcoming interpersonal communication which is still low for low level students. Based on the research result, the roleplaying technique has succeeded in overcoming problems and developing characteristics in effective interpersonal communication for student at all levels of education. It needs support and attention from families and teachers in schools so that students are able to develop optimally in establishing relationships with other people. School counselors also need to provide attractive services such as role playing to help students actualize themselves in their social environment.

How to cite: Rahayu, C., & Naqiyah, N. (2022). Studi Kepustakaan Teknik Role Playing untuk Komunikasi Interpersonal Peserta Didik. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 11(3), 119-129. <https://doi.org/10.15294/ijgc.v11i3.60221>

 This article is licensed under: CC-BY

Universitas Negeri Semarang 2022

e-ISSN 2597-6133, p-ISSN 2252-6374

✉ Alamat korespondensi:
claudia.18045@mhs.unesa.ac.id
Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Hidup dalam bermasyarakat tentu selalu menjalin interaksi satu sama lain. Interaksi terjalin karena adanya rasa saling membutuhkan manusia satu dengan lainnya. Berinteraksi dengan orang lain juga membantu individu meningkatkan rasa saling membutuhkan dalam memenuhi kebutuhan mendasar di lingkungan keluarga, masyarakat, serta pendidikan (Kanti & Sugiyo, 2014). Terlebih dalam dunia pendidikan, saling berinteraksi menjadi hal pokok yang terus akan diterapkan. Dalam dunia pendidikan, komunikasi menjadi alat penting berkembangnya potensi individu. Komunikasi juga membantu terjalinnya hubungan baik antara pihak sekolah, peserta didik, dan orang tua (Novialdi & Telaumbanua, 2021). Komunikasi menjadi alat penghubung yang penting dalam kehidupan sehari – hari. Komunikasi terjadi antara dua orang bahkan lebih yang mampu membentuk sebuah interaksi melalui verbal maupun non verbal (Zahro, 2019). Melalui komunikasi, individu dapat terbentuk kepribadiannya.

Komunikasi antara dua orang bahkan lebih dapat disebut sebagai komunikasi antar pribadi atau yang dikenal sebagai interpersonal. Melalui komunikasi interpersonal dapat membuat individu menjadi mempengaruhi ataupun dipengaruhi orang lain. Komunikasi interpersonal adalah hubungan berinteraksi yang terjadi antara dua orang bahkan lebih dengan menyampaikan secara langsung oleh pengirim pesan dan pesan dapat diterima serta direspon secara langsung (Rahman, 2015). Komunikasi interpersonal melibatkan orang - orang secara otomatis dalam suatu situasi, bahkan tanpa disadari keterampilan dalam berkomunikasi seringkali merupakan suatu hasil belajar (Budianto, Sugiharto, & Awalya, 2020).

Komunikasi interpersonal menjadi hal mendasar dalam proses membangun relasi dengan orang lain, utamanya dalam lingkungan sekolah. Individu yang mampu berkomunikasi dengan sesama akan memiliki keterampilan diri dalam menjalankan perannya di lingkungannya (Wariyanti, Budiono, & Prawita, 2018). Begitu pun dengan peserta didik dalam masa perkembangannya yang selalu menjalin hubungan dengan orang lain melalui komunikasi. Peserta didik yang kurang mengembangkan komunikasi interpersonal kemudian tidak mau belajar akan mengalami kesulitan dalam berteman dibandingkan yang mau belajar untuk mengembangkan komunikasi interpersonal dengan baik (Rachmi, Mugiarto, & Saraswati, 2018). Komunikasi interpersonal membantu peserta didik dalam membina hubungan dengan orang lain, mengungkapkan pendapat, mengekspresikan diri, dan melatih kepercayaan diri yang dapat berdampak pada proses belajar dan hasil belajar peserta didik. Menurut Suranto dalam (Safitri, Yusmansyah, & Utaminingsih, 2017) komunikasi interpersonal memiliki tujuh tujuan antara lain yang pertama menjadi wujud perhatian bagi orang lain, kedua dapat mengenali diri sendiri, ketiga mampu menciptakan hubungan yang menyenangkan, keempat memahami kehidupan diluar dirinya, kelima dapat menolong orang lain, keenam mendapatkan kesenangan, dan terakhir menyelesaikan masalah yang diakibatkan komunikasi. Agar komunikasi interpersonal dapat terlaksana dengan efektif, ada 5 karakteristik yang seharusnya dimiliki menurut De Vito dalam (Putra, Sutarno, & Jannah, 2013) antara lain 1) Keterbukaan merupakan sikap dimana seseorang mampu menerima saran untuk dirinya dari orang lain, selain itu keterbukaan juga diartikan sebagai berkata jujur pada orang lain mengenai informasi diri namun tetap dalam konteks yang ingin diketahui oleh orang lain. 2) Empati ketika seseorang mampu merasakan jika diposisi orang lain, melihat keadaan dari sudut pandang lawan bicara, dan paham akan perasaan orang lain. 3) Kepositifan adalah bentuk tidak saling menumbuhkan rasa curiga, melainkan berpikir positif untuk menumbuhkan rasa saling percaya. 4) Dukungan yaitu bagaimana antar pihak yang melakukan komunikasi harus saling mendukung satu sama lain agar proses komunikasi berjalan dengan baik. 5) Kesamaan atau kesetaraan adalah cara menciptakan hubungan yang hangat dengan tidak merasa lebih tinggi atau rendah dari lawan bicara, yang akan menimbulkan terjadinya kesenjangan dalam komunikasi.

Berbagai penelitian terdahulu, beberapa sumber memberikan hasil penelitian yang menampilkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi interpersonal. Terdapat 56% dari 75 peserta didik kelas X Perhotelan SMKN 1 Seririt yang termasuk dalam kategori rendah dalam masalah komunikasi interpersonal, contohnya peserta didik lebih suka menyelesaikan masalah dan

tugas secara individu dibandingkan dengan teman secara berkelompok (Dharmayanti, 2013). Kemudian adanya hasil penelitian oleh (Safitri & Moesarofah, 2020) yang berasal dari salah satu universitas di Surabaya menunjukkan sejumlah 10 peserta didik dari 67 di salah satu SMA Surabaya yaitu kelas X IPS juga mengalami tingkat komunikasi interpersonal tergolong rendah contohnya sering kurang peduli pada sesama dan masih egois. Berikutnya penelitian lain yang dilakukan Sulistiyana tahun 2016 dalam (Safitri & Moesarofah, 2020) di SMPN 1 Banjarbaru juga mendapati peserta didik yang pasif di kelas, kemudian diperkuat dengan penelitian oleh Sukma & Pratiwi tahun 2013 dalam (Safitri & Moesarofah, 2020) juga yang mendapati peserta didik yang kurang dalam berkomunikasi efektif seperti kurang menunjukkan keterbukaan, membedakan teman, dan kurang bersikap empati. Penelitian lainnya mengatakan bahwa hasil pengumpulan data berdasarkan angket yang disebar, terdapat tujuh peserta didik di kelas X Jurusan Multimedia bertempat di SMK IKIP Surabaya yang rendah dalam kemampuan berkomunikasi interpersonal (Wicaksono & Naqiyah, 2013). Hasil wawancara di sekolah MTs As-Shiddiq yang dilakukan oleh mahasiswa dan dosen dari Universitas Islam Jember (Wariyanti, Budiono, & Prawita, 2018) pun membawa hasil yang menunjukkan masih rendahnya kemampuan berkomunikasi interpersonal di kalangan peserta didik sekolah menengah yang berjumlah 22 peserta didik yaitu 16 perempuan dan 6 laki – laki, tingkah laku yang muncul dari rendahnya hubungan komunikasi interpersonal menurut peneliti seperti seringkali terjadi kesalahpahaman dan beda pendapat sehingga kurang nyaman dalam berkomunikasi. Kemudian penelitian yang dilakukan pada tahun 2014 di SMA Negeri 14 Semarang pada salah satu kelas IX mendapatkan hasil wawancara sejumlah 36 peserta didik tidak mampu berkomunikasi interpersonal dengan baik seperti perasaan minder saat berbicara dengan orang lain (Kanti & Sugiyono, 2014). Selain berdasarkan hasil wawancara, hasil penyebaran DCM menunjukkan 44,4% peserta didik dalam kelas XI IPS tersebut masih malu jika harus berhadapan atau berbicara dengan banyak orang.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diatas, beberapa peserta didik kurang dapat berkembang dalam kemampuan berkomunikasi interpersonal karena karakteristik berkomunikasi interpersonal yang efektif belum dimiliki oleh beberapa peserta didik, antara lain belum mampu terbuka dengan sesama dan tidak berani mengemukakan pendapat pribadi, kurang memiliki rasa empati sehingga masih sering memikirkan diri sendiri, lalu kurang menunjukkan bentuk dukungan pada teman sehingga masih membeda-bedakan antar teman, kemudian kepositifan yang masih rendah seperti kurang tertarik

memberikan pujian dan sering curiga pada teman, terakhir kurangnya rasa kesetaraan dalam berkomunikasi dengan orang lain seperti merasa kurang percaya diri atau minder.

Mengatasi banyaknya peserta didik yang masih kurang terampil dalam berkomunikasi dengan teman dan lingkungannya, terdapat salah satu teknik yang dapat membantu meningkatkan keberanian peserta didik dalam membangun hubungan dengan orang melalui komunikasi interpersonal yaitu teknik *role playing*. Romlah dalam (Dharmayanti, 2013) mengatakan bahwa teknik *role playing* telah diteliti pada penelitian terdahulu berupa latihan-latihan diri sehingga menurut ahli psikologi *behavior* mampu melatih komunikasi interpersonal. Jackson dalam (Dharmayanti, 2013) mengatakan bahwa *role play* berperan menolong peserta didik yang masih cenderung pasif dalam berkomunikasi saat pembelajaran. Menurut Shoimin tahun 2014 *role playing* adalah sistem dari pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk berperan sesuai posisi mereka yang akan membawa mereka kepada nilai – nilai mereka sendiri (Novialdi & Telaumbanua, 2021). Pendapat lain, *role playing* sebagai bagian dari pembelajaran yang di dalamnya peserta didik memainkan peran dalam pertunjukkan, yang artinya *role playing* mengarahkan peserta didik menjadi lebih aktif dalam lingkungan sosial dan mampu mengutarakan yang menjadi keinginan, perasaan, dan pikiran orang lain. Tidak lain tujuan memberikan *role playing* agar kemampuan interpersonal meningkat, dapat memahami dan menganalisis diri (Ayunda & Wirastania, 2021). Hamalik mengutip dari Yulia tahun 2017 dalam (Ayunda & Wirastania, 2021) mengatakan dengan menerapkan *role playing* mampu meningkatkan sikap terbuka, rasa empati, dan menyetarakan orang lain tanpa melihat latar belakang. Ada 7 tahapan dalam melakukan *role playing* menurut Shaftel yang mengutip penelitian Joyce dan Well pada tahun 1996 antara lain 1) Membuat suasana menjadi nyaman dengan memberikan sambutan hangat pada konseli, lalu konselor menjelaskan apa saja peran yang dapat dimainkan. Cerita dalam bermain peran dapat menggunakan masalah dari kehidupan peserta didik, agar peserta didik merasakan dan bisa mencari alternatif untuk pemecahan masalah. 2) Menentukan peran dengan cara konselor mengarahkan peserta didik agar melihat karakter dalam memainkan peran, kemudian peserta didik dapat memilih peran yang mereka sukai dan bersedia memainkan perannya. 3) Menyusun tahapan peran dengan membuat garis besar alur cerita yang akan diperankan namun tanpa dialog yang tertulis khusus agar peserta didik belajar berbicara secara spontan. 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dituntut mengerti alur dan watak setiap pemain dengan matang agar pengamat dalam memberikan penilaian terhadap peran yang dimainkan, apakah

penghayatan sudah dilakukan dengan baik ataukah belum. 5) Memerankan adalah bagaimana peserta didik memainkan peran dengan spontan, mereka akan memulai diskusi jika pengamat dan pemeran terlibat dalam intelektual maupun emosional dalam *role playing*. 6) Berbagi pengalaman dan saling memaparkan kesimpulan seperti peserta didik saling berbagi pengalaman mengenai peran yang dimainkan dengan tujuan agar mendapatkan hal berharga ketika melakukan interaksi sosial dengan teman. 7) Diskusi dan evaluasi menganalisis ulang hasil *role playing* (Wariyanti, Budiono, & Prawita, 2018).

Berdasarkan pemaparan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana teknik *role play* dalam membantu menghasilkan karakteristik komunikasi interpersonal yang efektif? 2) Bagaimana keberhasilan penggunaan *role playing* dalam mengatasi komunikasi interpersonal peserta didik yang masih rendah?

METODE

Jenis penelitian pada artikel penelitian ini yaitu metode studi kepustakaan atau *library research*. Metode pada penelitian kepustakaan ini digunakan sebagai kajian mengenai teknik *role playing* untuk komunikasi interpersonal peserta didik. Dalam penelitian (Ardana & Purwoko, 2018) dijelaskan bahwa penelitian kepustakaan memiliki langkah - langkah sebagai berikut; memilih topik, mencari informasi dan data, penentuan fokus penelitian, mengumpulkan data dari sumber, menyiapkan data yang akan disajikan, terakhir menyusun laporan. Penelitian ini menggunakan sumber data dari artikel jurnal ilmiah baik dari nasional maupun internasional.

Sumber data awal yang telah terkumpul sebagai bahan penulisan berjumlah 45 artikel jurnal ilmiah menggunakan kata kunci “komunikasi interpersonal” dan “*role play* atau bermain peran” yang dipilih sesuai dengan aturan penulisan artikel ilmiah yaitu sumber dari 10 tahun terakhir, artinya dari tahun 2011 hingga 2021. Data diperoleh dari sumber Google Scholar. Kemudian hasil pencarian sumber data diperkecil lingkupnya sesuai sasaran penelitian yakni peserta didik di seluruh jenjang pendidikan yang menghasilkan jumlah artikel menjadi 37 artikel jurnal ilmiah. Selanjutnya sumber artikel dipilah kembali berdasarkan kebutuhan fokus penelitian, sehingga menghasilkan 14 artikel ilmiah.

Tabel 1. Pemetaan Fokus Penelitian dan Kode Referensi

No.	Fokus Penelitian	Kode
1.	Bagaimana teknik <i>role play</i> dalam membantu menghasilkan karakteristik komunikasi interpersonal yang efektif?	A2, A6, A7, A10, A11

2.	Bagaimana keberhasilan penggunaan <i>role playing</i> dalam mengatasi komunikasi interpersonal peserta didik yang masih rendah?	A1, A3, A4, A5, A8, A9, A12, A13, B14
----	---	---------------------------------------

Proses analisis data menggunakan teknik analisis isi atau *content analysis* pada penelitian ini. Teknik ini dapat membantu peneliti dalam menganalisis pernyataan – pernyataan yang menjadi fokus dalam penelitian kemudian diambil kesimpulan yang akan menjadi penguatan sebagai penemuan yang baru. Teknik analisis isi menggunakan prosedur dengan tujuan mendapatkan simpulan dari hasil mengumpulkan data agar mendapatkan data valid (Dharmayanti, 2013)

HASIL

Sumber data yang dipilih dari hasil pencarian seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1. Pemetaan Fokus Penelitian dan Kode Referensi, disajikan dalam bentuk Tabel 2 seperti berikut:

Tabel 2. Hasil Literatur Terpilih

No.	Judul	Tahun	Penulis	Kode
1.	Dampak Pelatihan Teknik <i>Role Playing</i> Terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa	2018	Wariyanti, Arifin Nur Budiono, Sri Prawita	A1
2.	Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal	2014	Wahyu Nila Kanti, Sugiyo	A2
3.	Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa	2021	Andrian Novialdi, Kaminudin Telaumbanua	A3

4.	Efektivitas Teknik <i>Role Playing</i> Dalam Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII Selama Daring di SMP Negeri 2 Krian	2021	Reza Ayunda, Aniek Wirastania	A4
5.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD Intergral Luqman Al-Hakim Kabupaten Situbondo	2019	Nur Holifatuz Zahro	A5
6.	Penerapan Teknik Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya	2013	Galih Wicaksono, Najlatun Naqiyah	A6
7.	Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik <i>Role Playing</i> Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa	2018	Hanum Isnia Rachmi, Heru Mugiarso, Sinta Saraswati	A7
8.	Pengaruh Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Terhadap	2015	Edy Rahman	A8

	Aktivitas Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Kalirejo 2014/2015			
9.	Pengaruh Penggunaan Teknik <i>Role Playing</i> dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Peserta Didik	2020	Himatul Safitri, Moesarofah	A9
10.	Penggunaan Layanan Konseling Kelompok Teknik <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas XI	2017	Yulia Safitri, Yusmansyah, Diah Utaminingsih	A10
11.	Teknik <i>Role Playing</i> dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK	2013	Putu Ari Dharmayanti	A11
12.	Teknik <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Pribadi Siswa	2013	Giri Isna Putra, Sutarno, Wardatul Djannah	A12
13.	Group Play Therapy Tidak Efektif dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa	2020	Muchammad Achsanul Hakim, Ayong Lianawati, Sutijono	A13

14.	<i>Effectiviness of Guidance Group Role Playing and Symbolic Modelling to Improve Students Interpersonal Communication Skills</i>	2020	Ahmad Budianto, Dwi Yuwono Puji Sugiharto, Awalya	B14
-----	---	------	---	-----

Tabel 2 memaparkan hasil literatur terpilih dari sumber data penelitian yang telah dipilah berdasarkan fokus penelitian. Agar mempermudah dalam pengecekan data maka digunakan kode A sebagai sumber nasional dan kode B untuk sumber internasional.

PEMBAHASAN

Peran Teknik *Role playing* dalam Menghasilkan Karakteristik Komunikasi Interpersonal yang Efektif

Dalam kajian yang dilakukan pada penelitian ini, terdapat beberapa artikel ilmiah yang memberikan contoh pemaparan mengenai lima karakteristik dalam komunikasi interpersonal yang efektif yaitu tersebut terdapat dalam beberapa artikel jurnal yang menjadi bahan referensi dengan kode A2, A6, A7, A10 dan A11. Salah satunya yang menjelaskan dengan detail pada artikel kode A6. Berikut pemaparan efektivitas umum dalam komunikasi interpersonal menurut Devito dalam (Wicaksono & Naqiyah, 2013) kode A6 antara lain 1) Keterbukaan, indikator ini terdiri dari 3 bagian, pertama penyampai pesan mampu terbuka kepada lawan bicara, kedua bahwa komunikator bersedia jujur baik perkataan maupun tindakan terhadap respon yang ada, ketiga bertanggung jawab atas pikiran dan perasaan yang disampaikan kepada komunikan. 2) Empati adalah gambaran memahami perasaan orang lain menurut sudut pandangnya, sehingga komunikator mampu memahami harapan komunikan. 3) Sikap mendukung atau memberi dukungan dengan bersikap spontan bukan mengatur atau strategik, provisional, dan tidak evaluatif. 4) Sikap positif dibagi menjadi 2 cara, yang pertama memberikan sikap positif dan kedua menunjukkan perasaan yang positif untuk menjalin proses interaksi yang lebih efektif. 5) Kesetaraan tidak berpacu pada sikap harus saling menyatakan setuju antara dua pihak yang melakukan komunikasi, namun bagaimana dua pihak saling menerima perbedaan. Melalui karakteristik efektif dalam berkomunikasi interpersonal yang telah dipaparkan, terdapat contoh - contoh dalam artikel jurnal referensi yang menyatakan peserta didik memiliki presentase rendah dalam mengembangkan karakteristik komunikasi interpersonal. Salah satu contoh pada artikel ilmiah kode A2 yang melakukan penelitian di SMAN 14 Semarang. Contoh yang menunjukkan sikap komunikasi

interpersonal dengan presentase rendah antara lain ragu berpendapat Ketika terdapat diskusi dalam kelompok (keterbukaan), acuh pada teman yang bukan merupakan teman dekatnya (empati), kurang memberikan dukungan atau dorongan kepada teman yang membutuhkan (dukungan), memikirkan hal negatif dan kurang mampu memberikan pujian kepada orang lain (sikap positif), serta sering merasa dirinya memiliki derajat lebih tinggi bahkan ada yang merasa dirinya rendah atau tidak layak (kesetaraan).

Upaya konselor sekolah atau guru BK bagi meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal bagi peserta didik sesuai dengan kajian penelitian menggunakan teknik *role playing*. Pendapat ahli Brown tahun 1994 dalam (Safitri, Yusmansyah, & Utaminingsih, 2017) artikel ilmiah kode A10 dijelaskan alasan konselor menerapkan teknik *role playing* supaya peserta didik mampu mengutarakan pikiran dan perasaan kepada kelompok, mengekspresikan diri, mengenali potensi diri, dan belajar menyelesaikan masalah atau konflik dalam hidup sehari – hari. Selain itu, *role playing* jika diterapkan untuk meningkatkan kemampuan interpersonal peserta didik dengan meningkatkan kepedulian dengan sesama, belajar mengungkapkan diri kepada orang lain, dan tidak memandang latar belakang yang menghalangi komunikasi (Putra, Sutarno, & Jannah, 2013). Dengan penerapan *role playing*, berhasil meningkatkan karakteristik efektif dalam berkomunikasi dengan orang lain untuk peserta didik seperti hasil penelitian yang dipaparkan di artikel ilmiah kode A2 yaitu sikap ragu menjadi lebih berani dalam berpendapat, peserta didik yang acuh jika selain teman dekatnya menjadi lebih peka dengan teman disekitarnya, lalu yang kurang mendukung teman menjadi pribadi yang bisa memberikan motivasi, kemudian mampu memberikan pujian pada teman, dan rasa tinggi diri atau terlalu rendah diri menjadi lebih mudah bergaul satu sama lain. Oleh sebab itu, dengan peningkatan presentase dan berkembangnya karakteristik yang efektif dalam komunikasi interpersonal menjadikan teknik *role playing* terus digunakan dalam berbagai jenjang pendidikan.

Keberhasilan *Role playing* Untuk Mengatasi Komunikasi Interpersonal Yang Rendah

Penerapan *role play* relevan dengan teori dari Albert Bandura yang mengatakan bahwa peserta didik akan memperoleh hasil perilaku yang mempengaruhi dari apa yang dilihat secara langsung dan menerapkan pada diri sendiri dalam keseharian (Safitri & Moesarofah, 2020). Terdapat banyak contoh sikap dan perilaku komunikasi interpersonal dalam presentase rendah seperti pada artikel ilmiah kode A12, berikut ciri – ciri kemampuan berkomunikasi

interpersonal yang rendah 1) Tidak senang bersosialisasi dengan orang lain, 2) Kurang terampil dalam berkomunikasi, 3) Menyukai kesendirian, 4) Agresif seperti memukul lawan bicara, 5) Sulit menjalin komunikasi dengan lawan bicara yang baru.

Terdapat banyak metode penelitian dalam artikel ilmiah referensi yang menjelaskan pemanfaatan teknik *role play* sebagai upaya peningkatan komunikasi interpersonal. Dalam artikel ilmiah kode A8 dijelaskan terdapat sembilan tahap pelaksanaan teknik *role play*, antara lain 1) Membuat suasana menjadi hangat dan nyaman agar peserta didik tertarik mengungkapkan dan memerankan peran dalam menyelesaikan suatu konflik, 2) Pemilihan peran dengan menjelaskan adanya perbedaan karakter dan memberi kebebasan peserta didik untuk memerankan, 3) Menetapkan tahapan peran dengan menentukan terlebih dahulu garis besar cerita dan menjelaskan bahwa tidak ada tuntutan dalam memerankan atau berjalan spontan, 4) Menyiapkan pengamat dengan matang agar seluruh peserta didik dalam kelompok dapat terlibat aktif, 5) Memainkan peran yang dilakukan kelompok dengan spontan namun tetap memperhatikan waktu, 6) Diskusi dan melakukan evaluasi dengan cara memberikan pertanyaan pada peserta didik sehingga mereka akan terpancing untuk menjawab dan melakukan diskusi, 7) Melakukan peran berulang setelah melakukan evaluasi agar terdapat perkembangan yang baru dalam memecahkan masalah, 8) Diskusi dan melakukan evaluasi kedua untuk mendiskusikan hasil dari peran berulang, 9) Berbagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan agar peserta didik memahami manfaat bermain peran sebagai bentuk meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi dengan orang lain. Keberhasilan penggunaan teknik *role playing* sebagai pengembangan dan peningkatan kemampuan interpersonal bagi peserta didik dirasakan oleh semua jenjang pendidikan sesuai dengan hasil penelitian baik Sekolah Dasar (kode referensi A5), Sekolah Menengah Pertama (kode referensi A1 dan A4), Sekolah Menengah Atas (kode referensi A2, A3, A8, A9, A10, dan B14), serta Sekolah Menengah Kejuruan (kode referensi A6, A7, dan A11).

SIMPULAN

Dalam dunia pendidikan, komunikasi berperan dalam berkembangnya individu. Komunikasi juga membantu terjalinnya hubungan baik antara pihak sekolah, peserta didik, dan orang tua. Komunikasi menjadi alat penghubung yang penting dalam kehidupan sehari – hari. Komunikasi terjadi antara dua orang bahkan lebih yang mampu membentuk sebuah interaksi melalui verbal maupun non verbal. Melalui komunikasi, individu dapat terbentuk kepribadiannya.

Dari kajian penelitian diatas, diketahui beberapa peserta didik di sekolah yang kurang dapat berkembang dalam kemampuan berkomunikasi interpersonal.

Mengatasi banyaknya peserta didik yang masih kurang memiliki keterampilan dalam berkomunikasi interpersonal, terdapat salah satu teknik yang dapat membantu meningkatkan keberanian peserta didik dalam membangun hubungan dengan orang melalui komunikasi interpersonal yaitu teknik *role playing*. Berdasarkan hasil kajian penelitian, masalah dalam komunikasi interpersonal dapat diatasi menggunakan teknik *role playing* yang menghasilkan peningkatan hasil kearah lebih baik setelah mendapatkan layanan.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan, oleh sebab itu terdapat saran yang dapat diperhatikan sebagai perbaikan untuk kedepan. Pertama ditujukan bagi konselor sekolah atau guru bimbingan konseling, karena guru bimbingan konseling atau konselor sekolah diharapkan dapat memperhatikan peserta didik yang membutuhkan bantuan di bidang sosial khususnya dalam komunikasi interpersonal. Masalah – masalah yang terjadi di dalam komunikasi interpersonal peserta didik di seluruh jenjang pendidikan dapat dibantu menggunakan teknik *role playing*. Kedua bagi peneliti lain karena penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan sehingga dapat dijadikan tambahan ilmu pengetahuan untuk dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardana, & Purwoko, B. (2018). STUDI KEPUSTAKAAN PENERAPAN KONSELING NARATIF DALAM LINGKUP PENDIDIKAN. *E-JOURNAL UNESA*.
- Ayunda, R., & Wirastania, A. (2021). EFEKTIVITAS TEKNIK ROLE PLAYING DALAM KONSELING KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA KELAS VII SELAMA DARING DI SMP NEGERI 2 KRIAN. *HELPER*, 49-58.
- Budianto, A., Sugiharto, D. Y., & Awalya. (2020). EFFECTIVENESS OF GUIDANCE GROUP ROLE PLAYING AND SYMBOLIC MODELLING TO IMPROVE STUDENTS' INTERPERSONAL COMMUNICATION SKILLS. *European of Psychological Research*, 139-147.
- Dharmayanti, P. A. (2013). TEKNIK ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SMK. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN*, 256-265.
- Kanti, W. N., & Sugiyono. (2014). EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 61-67.
- Novialdi, A., & Telaumbanua, K. (2021). EFEKTIVITAS LAYANAN KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA. *Education and Development*, 647-650.
- Putra, G. I., Sutarno, & Jannah, W. (2013). Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Pribadi Siswa. *CONSILIUM*:

Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling, 13-17.

- Rachmi, H. I., Mugiarto, H., & Saraswati, S. (2018). Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 15-20.
- Rahman, E. (2015). PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP AKTIVITAS KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI SISWA KELAS X SMA MUHAMMADIYAH KALIREJO 2014/2015. *Jurnal Majalah Kreasi STKIP*.
- Safitri, H., & Moesarofah. (2020). Pengaruh Penggunaan Teknik Role Playing dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Peserta Didik. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, & Research*, 57-63.
- Safitri, Y., Yusmansyah, & Utaminingsih, D. (2017). PENGGUNAAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA KELAS XI. *ALIBKIN*, 68-81.
- Wariyanti, Budiono, A. N., & Prawita, S. (2018). DAMPAK PELATIHAN TEKNIK ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 40-45.
- Wicaksono, G., & Naqiyah, N. (2013). PENERAPAN TEKNIK BERMAIN PERAN DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA KELAS X MULTIMEDIA SMK IKIP SURABAYA. *Journal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 61-78.
- Zahro, N. H. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA KELAS IV SD INTEGRAL LUQMAN AL-HAKIM KABUPATEN SITUBONDO. *Education Journal: Journal Education Research and Development*, 149-162.