

BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA KELAS XI IIS 4 DI SMA ANTARTIKA SIDOARJO

Bunga Desining Ramadhanti

Fakultas Pedagogik dan Psikologi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

Email: Bungadesining30@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Diterima 13 Agustus 2021 Direvisi 8 November 2021 Disetujui 18 November 2021	Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antar dua orang atau lebih, secara tatap muka. Penyampaian pesan ini lewat kata-kata, gerak tubuh, dan ekspresi wajah. tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bimbingan kelompok bermain peran dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode rancangan penelitian pra-eksperimental dengan menggunakan one group pre-test-post-test design. Dalam penelitian ini memiliki dua variabel yaitu terdiri dari variabel terikat atau variabel X (Komunikasi Interpersonal) dan juga variabel bebas atau variabel Y (Bimbingan kelompok Bermain Peran). Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa SMA. Sampel dalam penelitian ini yaitu 5 siswa yang memiliki skor komunikasi interpersonal terendah. Untuk penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon yang dibantu oleh SPSS for windows versi 24.0. Dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa H_a diterima. Artinya ada perbedaan antara komunikasi interpersonal siswa untuk pre-test dan post-test, sehingga dapat disimpulkan bahwa Bimbingan Kelompok Teknik Bermain Peran dapat Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas XI IIS 4 di SMA Antartika Sidoarjo.
Kata Kunci: Komunikasi interpersonal, bimbingan kelompok teknik bermain peran, siswa	
Keywords: Interpersonal communication, group guidance role-playing techniques, students	ABSTRACT <i>Interpersonal communication is communication between two or more people, face-to-face. The delivery of this message through words, gestures, and facial expressions. The aim of this research is to find out Group Role-Playing Guidance can improve students' interpersonal communication. This research is a type of quantitative research using pre-experimental research design methods using one group pre-test-post-test design. In this study has two variables that consist of bound variables or variables X (Interpersonal Communication) and also free variables or variables Y (Role Playing group guidance). The population in this study was high school students. The sample in the study was 5 students who had the lowest interpersonal communication scores. For this study using the Wilcoxon test assisted by SPSS for windows version 24.0. It can be concluded in this study that H_a is accepted. This means that there is a difference between students' interpersonal communication for pre-test and post-test, so it can be concluded that Role-Playing Engineering Group Guidance can Improve Interpersonal Communication Of Class XI IIS 4 Students at Sidoarjo Antarctic High School.</i>

How to cite:

Ramadhanti, Bunga Desining (2021). Bimbingan Kelompok Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas XI IIS 4 Di SMA Antartika Sidoarjo, *Jurnal Syntax Transformation*, 2(11). <https://doi.org/10.46799/jst.v2i11.441>

E-ISSN:

2721-2769

Published by:

Ridwan Institute

Pendahuluan

Bimbingan Konseling di SMA Antartika Sidoarjo, ditemukan kasus siswa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah. Di kelas XI IIS 4 yaitu 1 dari 37 siswa terdapat 5 siswa yang memiliki komunikasi interpersonal rendah di kelas XI IIS 4. Hal ini diketahui guru BK ketika memberikan layanan BK di dalam kelas dan ketika melakukan kegiatan konseling. Menurut wali kelas XI IIS 4 adalah anak yang memiliki prestasi belajar yang bagus (Kurniawan, 2015). Tetapi memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah dan prestasi non-akademik yang menonjol tetapi sulit bergaul, tertutup, pendiam dengan teman sebayanya (Larasati, 2016). Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang pasif di dalam kelas ketika diberikan waktu diskusi dan menjawab soal secara lisan, tidak mau bersikap terbuka ketika melakukan komunikasi dan tidak mau menerima saran dan kritik dari temannya. Siswa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah juga mengalami kesulitan bergaul dengan teman-temannya. Hal ini tentu akan mempengaruhi perkembangan anak (Safitri et al., 2017).

Anak membutuhkan kemampuan interpersonal yang tinggi agar mampu dan terampil bergaul dengan sebayanya (Muniroh, 2013). Kecerdasan interpersonal ini tidak dibawa anak sejak lahir, namun diperoleh melalui proses belajar yang berkesinambungan. Anak membutuhkan pelatihan dan bimbingan untuk dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonalnya (Zarror, 2021).

Pada saat ini permainan peranan secara lebih luas telah diterima sebagai teknik yang melatih berbagai macam hubungan interpersonal (Hajar, 2020). Bermain, khususnya permainan peran, adalah aktivitas yang menyenangkan bagi siswa, dan kemampuan komunikasi interpersonal dapat diperoleh melalui proses belajar, karena

tingkah laku tersebut merupakan hasil dari belajar (Madihah & Susanto, 2017). Karena alasan tersebut dilakukan penelitian tentang penggunaan bimbingan kelompok teknik bermain peran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas XI IIS 4 di SMA Antartika Sidoarjo. Permainan peran yang digunakan adalah permainan peran terstruktur (*structured role playing*) (Fitriyah, 2018).

Penelitian ini tentunya memiliki referensi lain, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Galih Wicaksono, 2013) penerapan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya namun variabel yang mempengaruhinya berbeda, penelitian yang saat ini dibuat memiliki variabel bimbingan kelompok teknik bermain peran.

Penelitian ini berjudul “Bimbingan Kelompok Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas XI IIS 4 di SMA Antartika Sidoarjo”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan one grup pre-test dan post-test design yang merupakan kelompok penelitian pra-eksperimental (Suryabrata, 2015). Rancangan ini menggunakan satu kelompok subjek. Menurut (Suryabrata, 2015) menyatakan bahwa, pertama-tama yang dilakukan untuk jangka waktu tertentu, kemudian dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya.

Prosedur dalam penilaian, yaitu:

1. Memberikan skala Interpersonal siswa yang valid dan reliabel kepada 37 orang siswa sebagai populasi.
2. Setelah diisi oleh siswa, peneliti memberikan skor dengan menggunakan model penskoran skala Likert.

3. Setelah hasil perangkingan tersebut, peneliti mengambil 5 orang siswa yang hasil penskoran paling rendah yang dijadikan sebagai sampel penelitian (Dugard & Todman, 1995).

Menurut (Sugiyono, 2017) menjelaskan bahwa purposive sampling merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan ciri-ciri khusus atau karakteristik yang telah ditentukan. Teknik purposive sampling melalui beberapa tahapan, sebagai berikut:

Pertama, yang harus dilakukan yaitu peneliti memberikan skala pengukuran kepada siswa kelas XI IIS 4. Pada saat siswa telah menerima skala pengukuran, peneliti dapat memberikan penjelasan kepada semua siswa dengan tujuan agar mereka paham proses pengerjaan dan tujuan dari skala pengukuran tersebut. Skala pengukuran ini terdiri dari 35 pernyataan yang dapat dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan model skala Likert.

Kedua, langkah kedua yaitu setelah siswa menerima dan memahami serta mengetahui cara pengerjaan skala pengukuran tersebut, siswa diberikan waktu secukupnya untuk mengisi skala dengan pendapat masing-masing. Pada saat mengisi skala, ada siswa yang bertanya, maka peneliti akan menjelaskan lagi dengan siswa tersebut agar siswa lebih paham lagi cara mengerjakannya, dengan demikian skala pengukuran dapat diisi oleh setiap responden dengan sebaik-baiknya.

Ketiga, selanjutnya setelah responden mengisi skala pengukuran dengan benar, kemudian peneliti mengumpulkan semua data yang dari responden tersebut. Selanjutnya peneliti memulai menghitung skor skala pengukuran model Likert. Bila pada pernyataan yang positif maka skor yang harus diberikan untuk jawaban sangat setuju (SS) yaitu 4, untuk jawaban setuju (S) yaitu 3, untuk jawaban kurang setuju (KS) yaitu 2, sedangkan untuk jawaban tidak setuju (TS) yaitu 1. Sedangkan untuk pernyataan yang

negative maka skor yang harus diberikan untuk jawaban sangat setuju (SS) yaitu 1, untuk jawaban setuju (S) yaitu 2, untuk jawaban kurang setuju (KS) yaitu 3, sedangkan untuk jawaban tidak setuju (TS) 4.

Keempat, langkah keempat setelah menggunakan cara penskoran di atas, maka peneliti dapat menghitung semua jawaban dari responden sebanyak 37 kuisioner google formulir skala pengukuran. Setelah semua direkap, selanjutnya peneliti dapat menyusun tabel di Ms.excel sebagai alat bantu dalam pembuatan ranking.

Kelima, langkah terakhir dengan mengetahui hasil dari langkah keempat tersebut, dapat diperoleh responden yang memiliki masalah dengan komunikasi interpersonal siswa selama pandemi ini peneliti mengambil sampel sebanyak 5 siswa. Selanjutnya, 5 siswa tersebut diambil karena skor tertinggi, dengan ini 5 siswa tersebut yang diambil dan menjadi sampel penelitian.

Penelitian ini dapat dilakukan dengan menemukan data empiris yang benar dalam arti terpercaya (Nugrahani & Hum, 2014). Penelitian ini untuk mengumpulkan data yang dilakukan yaitu dengan cara mengerjakan lembar skala pengukuran oleh para siswa yang ditunjuk sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang dapat digunakan yaitu skala pengukuran dengan menggunakan skala pengukuran komunikasi interpersonal siswa yang terdiri dari 35 pernyataan. Skala pengukuran yang digunakan oleh peneliti yaitu Skala Likert.

Penelitian ini menggunakan skala pengukuran yang bernama skala likert (likert scale). Menurut (Mudhar, 2017) Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur suatu sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang yang mengenai tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan.

Metode analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu statistika non parametric. Teknik analisis data non

parametric digunakan karena sampel yang dapat digunakan jumlahnya relative kecil. Pengujian menggunakan teknik Uji Wilcoxon. Uji Wilcoxon merupakan pengujian yang dilakukan dengan mencari perbedaan rata-rata tes awal dan tes akhir. Penggunaan uji wilcoxon dilakukan karena tidak menerapkan syarat-syarat mengenai parameter-parameter populasi pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Teknik ini digunakan untuk mengetahui komunikasi interpersonal pada siswa kelas XI IIS 4 SMA Antartika Sidoarjo sebelum diberikan treatment dan sesudah diberikan treatment pada sejumlah subjek penelitian atau sampel penelitian diberikan layanan bimbingan kelompok bermain peran dengan 4 kali pertemuan. Teknik uji wilcoxon yang penulis gunakan adalah teknik uji wilcoxon dengan bantuan program aplikasi SPSS for Windows versi 24.0.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada bimbingan kelompok teknik bermain peran untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Sehingga hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah “Bimbingan Kelompok Bermain Peran dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa”, Karena nilai dari hasil analisis uji wilcoxon pada tabel test statistics 0,043 lebih kecil dari $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. dengan demikian hipotesis diterima.

Layanan Bimbingan dan Konseling memiliki layanan yang dapat membantu konseli (siswa) dalam menangani masalah yang dimilikinya. Salah satunya yaitu dengan menggunakan layanan bimbingan konseling kelompok, konseling sendiri dapat diartikan sebagai layanan yang diberikan konselor profesional yang guna untuk membantu konseli dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi oleh konseling dengan kata

lain konselor hanya sebagai fasilitator. Penanganan yang diberikan peneliti untuk menangani komunikasi interpersonal siswa yaitu dengan menggunakan bimbingan kelompok teknik bermain peran.

Role playing merupakan sebuah proses belajar sosial Shaftel ([Rafael Lisinus Ginting, 2014](#)), maka dari itu sejak dari lahir individu mempelajari peranan-peranan yang berbeda dimulai sejak lahir. Seorang individu mempunyai hubungan sosial yang baik karena mengerti peranannya dan peran orang lain, serta memberikan respon yang tepat kepada orang lain. Menurut ([Rafael Lisinus Ginting, 2014](#)) berpendapat bahwa salah satu faktor yang penting yang menentukan dalam role playing yang akan menghasilkan perubahan perilaku adalah mengurangi hambatan-hambatan.

Hambatan-hambatan yang biasa muncul adalah perasaan takut dikritik, takut dihukum, atau ditertawakan. Dalam role playing, hambatan ini dihilangkan sehingga individu dapat mengadakan eksplorasi perilaku. Sebagai hasilnya, maka akan timbul perasaan-perasaan baru dan perasaan-perasaan lama yang dihayati dalam konteks yang baru.

Penelitian ini menggunakan penelitian Pra-Eksperimental dengan rancangan One Grup Pre-test dan Post-test Design yang dilakukan di Siswa kelas XI IIS 4 SMA Antartika di Sidoarjo. Penelitian ini mengambil populasi sebanyak 37 siswa tahun ajaran 2021/2022. Berawal dari populasi lalu diambil sampel sebanyak 5 orang siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik purposive sampling. Purposive sampling ini dilakukan dengan cara mengambil individu oleh peneliti menurut ciri-ciri spesifik yang dimiliki oleh sampel.

Pemilihan sampel dipilih berdasarkan hasil skor komunikasi interpersonal siswa berdasarkan kategori yang telah ditentukan.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui signifikan penggunaan bimbingan kelompok teknik bermain peran untuk

meningkatkan komunikasi interpersonal siswa XI IIS 4 SMA Antartika di Sidoarjo dengan pada SPSS for Windows 23.0. Temuan hasil peneliti yaitu terdapat perubahan positif karena adanya pengaruh secara signifikan terhadap penggunaan bimbingan kelompok bermain peran untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa XI IIS 4 SMA Antartika di Sidoarjo.

Kesimpulan

Hasil dari penelitian yang telah diuraikan pada bab IV maka dapat disimpulkan bahwa adanya perubahan positif pada penggunaan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan komunikasi Interpersonal 5 siswa XI IIS 4 SMA Antartika Sidoarjo. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya perubahan pada cara komunikasi interpersonal siswa yang telah disusun oleh penulis yaitu dengan kategori sedang menjadi kategori tinggi.

Bibliografi

- Dugard, P., & Todman, J. (1995). Analysis of pre-test-post-test control group designs in educational research. *Educational Psychology*, 15(2), 181–198. [Google Scholar](#)
- Fitriyah, M. (2018). *Pengembangan panduan permainan peran terstruktur untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas XI di SMA Laboratorium UM*. Universitas Negeri Malang. [Google Scholar](#)
- Galih Wicaksono, N. 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*, Volume 1(Nomer 1 Tahun 2013), p 61-78. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/1935/5341> [Google Scholar](#)
- Hajar, S. (2020). *Teknik Role Playing Dalam Peningkatan Kompetensi Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare*. IAIN Parepare. [Google Scholar](#)
- Kurniawan, L. (2015). Pengembangan program layanan bimbingan dan konseling komprehensif di SMA. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1), 1–8. [Google Scholar](#)
- Larasati, D. (2016). Keterampilan sosial siswa cerdas istimewa (CI) di SMA Negeri 1 Krembung. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 4(3). [Google Scholar](#)
- Madihah, H., & Susanto, D. (2017). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Assertive Training. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 3(3), 13–17. [Google Scholar](#)
- Mudhar, & M. (2017). *Assesmen Psikologi Teknik Non Tes*. Adi Buana University Press. [Google Scholar](#)
- Muniroh, S. M. (2013). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian*, 6(1). [Google Scholar](#)
- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). *Metode penelitian kualitatif*. Solo: Cakra Books. [Google Scholar](#)
- Rafael Lisinus Ginting. (2014). Efektivitas Bimbingan Melalui Teknik Role Playing Untuk Menanggulangi Perilaku Bullying Siswa: Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI SMA Perguruan Kristen Methodist Indonesia 1 (PKMI 1) Medan Sumatera Utara Tahun Ajaran 2012/2013. *UPI Repository*. <http://repository.upi.edu/> [Google Scholar](#)
- Safitri, Y., Yusmansyah, Y., & Utaminingsih, D. (2017). Penggunaan layanan

- konseling kelompok teknik role playing untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas XI. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 5(4). [Google Scholar](#)
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. [Google Scholar](#)
- Suryabrata, S. (2015). *Metodologi Penelitian* (Vol. 26). Jakarta: Rajawali Pers. [Google Scholar](#)
- Zarror, A. F. (2021). Pengembangan Interpersonal Peserta Didik Melalui Bimbingan Kelompok. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 1(1), 1–5. [Google Scholar](#)

Copyright holder :

Bunga Desining Ramadhanti (2021).

First publication right :

Jurnal Syntax Transformation

This article is licensed under:

