

Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Pribadi Siswa

Giri Isna Putra, Sutarno, Wardatul Djannah

Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Sebelas Maret
email: giriisna@gmail.com

Abstract. This study was a quasi-experimental design with the type of Nonequivalent Control Group Design. The sampling technique was Purposive Random Sampling Technique. Data analysis was using Two-Way ANOVA. Based on the testing result of hypothesis I the value of F_{count} is 9,138 and F_{table} was 3,92, with the significance level of $0,003 < 0,05$. It is identified that $F_{\text{count}} > F_{\text{table}}$ then H_a was accepted. It means that there is significantly difference in the ability of interpersonal communication before being given treatment and after being given treatment. The testing result of hypothesis II the value of F_{count} was 5,542 and the F_{table} is 3,92, with the significance level of $0,020 < 0,05$. It was identified that $F_{\text{count}} > F_{\text{table}}$ then H_a is accepted. It may imply that there are significantly differences in the ability of interpersonal communications in the experimental group and the control group. The testing result of sub hypothesis III the value of F_{count} is 4.850 and the F_{table} is 3.92, with the significance level of $0.034 < 0.05$. It is identified that the $F_{\text{count}} > F_{\text{table}}$ then H_a is accepted. It means that there is an interaction between groups of interpersonal communication skills on pretest and posttest with interpersonal communication skills in the experimental group and the control group.

Keywords : group counseling, role playing, interpersonal communication skill

PENDAHULUAN

Siswa SMP pada umumnya berkisar pada rentang usia 12 – 13 tahun sampai dengan usia 14 – 15 tahun, pada usia tersebut masuk kategori usia remaja awal. Djamarah (2011: 141) menjelaskan bahwa “remaja awal berada pada usia 12 atau 13 tahun sampai dengan usia 17 atau 18 tahun”. Salah satu tugas perkembangan siswa usia SMP yaitu berperilaku sosial yang bertanggung jawab. Sobariah (2005: 21) menegaskan bahwa “perilaku sosial merupakan suatu perbuatan atau tingkah laku yang ditampilkan oleh individu dalam situasi sosial dengan teman sebaya baik individual maupun kelompok”. Perilaku sosial remaja yang bertanggung jawab dapat diwujudkan dalam hubungan teman sebaya di sekolah, seperti toleransi terhadap teman, partisipasi dalam kegiatan kelompok dan dapat menjalin komunikasi antar pribadi dengan teman.

Komunikasi antar pribadi menjadi sarana dalam menjalin hubungan pertemanan dalam pergaulan. De Vito (dalam Hidayat, 2012: 40) memaparkan bahwa “komunikasi antar pribadi merupakan proses pengiriman pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain dengan efek dan feedback yang langsung”. Siswa yang dapat berkomunikasi dengan baik tidak akan mendapatkan kesulitan dalam pergaulan dengan teman.

Akan tetapi berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan salah seorang guru SMP Negeri di Wonogiri, masih terdapat beberapa siswa yang kurang dapat berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan teman dikarenakan kemampuan komunikasi antar pribadinya kurang. Nampak ditemukannya beberapa anak yang pendiam, terjadi pertengkaran karena kesalah pahaman dan kurangnya dinamika kelompok dalam kegiatan diskusi.

Peningkatan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa melalui layanan bimbingan dan konseling bertolak pada asumsi bahwa pelaksanaan pendidikan mengandung masalah – masalah dan perlu pemecahan, dalam bentuk bantuan bimbingan individual maupun bimbingan dan konseling kelompok (Nurhayati, 2011: 160). Terkait dengan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa yang perlu di intervensi, maka layanan bimbingan kelompok merupakan jenis layanan bimbingan yang sesuai.



Bimbingan kelompok merupakan bimbingan yang diberikan kepada sejumlah siswa secara bersama, bukan individual, tetapi perhatian tetap diberikan secara individual. Tidjan (2000: 33) memaparkan bahwa dua keuntungan bimbingan kelompok antara lain, dalam situasi kelompok dapat terjadi saling membantu dalam memecahkan masalah, dan pemecahan masalah dalam bimbingan kelompok sebetulnya terjadi karena aktivitas kelompok itu sendiri, sehingga dapat mengurangi ketergantungan pemecahan masalah pada guru pembimbing.

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa bimbingan kelompok memiliki keuntungan yaitu sesama anggota kelompok dapat saling membantu memecahkan masalah yang sedang dihadapi, selain itu dapat mengurangi ketergantungan pemecahan masalah kepada guru pembimbing.

Teknik bimbingan kelompok yang dapat diberikan memiliki banyak bentuk, antara lain *home room program*, *karyawisata*, *diskusi*, *kegiatan kelompok*, *organisasi murid*, *role playing*, dan *remedial teaching*. Diantara teknik bimbingan kelompok tersebut, intervensi yang akan diterapkan yaitu teknik *role playing*. Surjadi (2012: 81) menyatakan bahwa “*role playing* merupakan situasi suatu masalah yang diperankan secara singkat dengan tekanan pada karakter atau sifat orang, kemudian dilanjutkan dengan diskusi tentang masalah yang diperagakan”. Dengan begitu, *role playing* dapat menambah pengetahuan, mengembangkan kebebasan mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.

Surjadi (2012: 3) menjelaskan bahwa “*role playing* dapat mengembangkan tiga aspek, yaitu pengetahuan (kognitif), perasaan (afektif), dan perbuatan (behavioral)”. Aspek pengetahuan ini melibatkan informasi yang sudah didapat dari kegiatan *role playing* (kognitif), perasaan melibatkan tentang perasaan yang dialami saat dan setelah *role playing* (afektif), sedangkan perbuatan melibatkan hal yang diperbuat dengan kegiatan *role playing* tersebut (behavioral).

Pertimbangan lain digunakannya teknik *role playing* antara lain, penggunaan teknik *role playing* sebagai bentuk kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa karena siswa dapat bersosialisasi dengan teman dan menemukan hal-hal yang baru serta dapat memunculkan imajinasi, metode *role playing* lebih memberikan pengalaman yang banyak pada siswa untuk berlatih karena di dalam teknik tersebut ada proses kerjasama dan saling membutuhkan satu sama lain, dengan kerjasama dalam kegiatan *role playing* diharapkan hasil akhir dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa.

Role playing merupakan usaha untuk merubah perilaku melalui peragaan dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah siswa bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Siswa berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Selama proses berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. *Role playing* menyediakan kondisi yang dapat menghilangkan rasa takut dan cemas, karena dalam kegiatan *role playing* siswa dapat mengekspresikan diri secara bebas tanpa rasa takut kena sanksi dari yang diperbuat dalam perannya.

Pelaksanaan *role playing* memiliki langkah – langkah yang runtut, seperti yang dipaparkan Hamalik (2001: 214) antara lain: (1) persiapan dan instruksi, (2) tindakan dramatik dan diskusi, (3) evaluasi bermain peran”. Penjelasan paparan diatas adalah sebagai berikut. Langkah awal dalam tahap persiapan adalah masalah yang dipilih harus menjadi sosiodrama yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi yang familiar dengan keadaan siswa. Pemilihan pemeran tidak didasarkan pada keadaan nyata di dalam kelas agar tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman. Sebelum pelaksanaan *role playing* siswa harus mengikuti latihan pemanasan baik pemeran maupun pengamat dengan tujuan untuk menyiapkan siswa, membantu mengembangkan imajinasi dan membentuk kekompakan dalam kelompok. Tahap pemberian instruksi kepada peserta meliputi latar belakang masing-masing karakter yang akan diperankan. Secara rinci pemeran diberikan penjelasan deskripsi tentang kepribadian, perasaan, keyakinan dari para karakter. Tahap akhir dalam pemberian instruksi adalah kelas dibagi menjadi dua yaitu kelompok pemeran dan

kelompok pengamat. Pengamat bertugas mengamati jalannya pemeranan meliputi perasaan individu karakter, karakter khusus yang ada di dalam situasi dan respon yang dilakukan.

Tindakan dramatik dan diskusi Tahap ini merupakan pelaksanaan pemeranan. Aktor yang telah terpilih memainkan peran sesuai dengan situasi dan karakter. Tugas anggota kelompok sebagai *audience*, mengamati pelaksanaan pemeranan. Setelah pemeranan selesai, seluruh anggota selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi pemeranan. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil pengamatan. Tutor bertugas sebagai pembimbing dalam proses diskusi dengan tujuan mengembangkan pemahaman tentang pelaksanaan *role playing* serta bermakna bagi hidup siswa, menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kegiatan pemeranan yang telah dilaksanakan, siswa memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil yang dicapai dalam kegiatan *role playing*. Tutor bertugas menilai komentar evaluatif dari siswa. Komentar dari siswa dipadukan dengan catatan-catatan selama pelaksanaan *role playing* untuk menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial dan akademik siswa. Komentar dan catatan tersebut dimasukkan kedalam jurnal dengan tujuan sebagai bahan perbaikan dalam kegiatan *role playing* selanjutnya.

Penelitian peningkatan kemampuan komunikasi antar pribadi dengan layanan bimbingan kelompok pernah dilakukan oleh Jati (2012). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa SMP.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen. penelitian eksperimen dipilih dengan pertimbangan bahwa eksperimen merupakan metode penelitian yang sistematis dan logis untuk menjawab suatu pertanyaan apabila sesuatu dilakukan dalam kondisi dikontrol dengan teliti apakah yang akan terjadi berikutnya. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian eksperimen bahwa penelitian ini untuk meneliti hubungan sebab akibat antara dua variabel, yakni variabel bebas (bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*) dan variabel terikat (kemampuan komunikasi antar pribadi). Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian eksperimental semu (Quasi Eksperimental). Jenis rancangan yang digunakan adalah rancangan kelompok kontrol tidak sepadan (*non equivalent control group design*). Rancangan penelitian ini didalamnya terdapat dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen diberikan *treatment* sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan *treatment*. Penelitian dilakukan di salah satu SMP Negeri di Wonogiri. Subjek yang digunakan untuk penelitian berjumlah 60 siswa kelas VII yang terbagi menjadi 30 siswa anggota kelompok eksperimen dan 30 siswa anggota kelompok kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perlakuan yang diberikan berupa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* kepada siswa kelas VII anggota kelompok eksperimen yang berjumlah 30 siswa. Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dibagi kedalam lima satuan layanan yang dilaksanakan dalam lima kali pertemuan dengan alokasi waktu 90 menit setiap pertemuan dan dua kali pertemuan digunakan untuk tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan alokasi waktu 30 menit.

Berdasarkan perolehan skor *pretest* siswa kelompok eksperimen memiliki *mean* sebesar 100,13 dan skor *pretest* siswa kelompok kontrol memiliki *mean* sebesar 99,87. Sedangkan perolehan skor *posttest* kelompok eksperimen memiliki *mean* sebesar 106,57 dan skor *posttest* siswa kelompok kontrol memiliki *mean* sebesar 100,97. Selanjutnya dilakukan pengujian persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas data

pretest tentang kemampuan komunikasi antar pribadi siswa kelompok eksperimen diperoleh nilai Kolmogorov Smirnov Z sebesar 0,095 dengan signifikansi sebesar 0,200. Hasil uji normalitas data *pretest* tentang kemampuan komunikasi antar pribadi siswa kelompok kontrol diperoleh nilai Kolmogorov Smirnov Z sebesar 0,090 dengan signifikansi

0,200. Sedangkan hasil uji normalitas data skor *posttest* tentang kemampuan komunikasi antar pribadi siswa kelompok eksperimen diperoleh nilai Kolmogorov Smirnov Z sebesar 0,089 dengan signifikansi sebesar 0,200. Hasil uji normalitas data skor *posttest* tentang kemampuan komunikasi antar pribadi siswa kelompok kontrol diperoleh nilai Kolmogorov Smirnov Z sebesar 0,106 dengan signifikansi sebesar 0,200. Dengan demikian, data skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji homogenitas data *pretest* menggunakan *Levene's Test* diperoleh nilai sebesar 0,180 dengan signifikansi sebesar 0,673. Karena nilai signifikansi $0,673 > 0,05$, maka dinyatakan bahwa varian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama atau homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas data *posttest* menggunakan *Levene's Test* diperoleh nilai sebesar 0,157 dengan signifikansi sebesar 0,693. Karena nilai signifikansi $0,693 > 0,05$, maka dinyatakan bahwa varian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama atau homogen. Merujuk pada hasil uji homogenitas pada data *pretest* dan *posttest* di atas maka dapat disimpulkan bahwa seluruh varian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama atau homogen.

Setelah pengujian persyaratan analisis terpenuhi selanjutnya dilaksanakan pengujian hipotesis untuk mengetahui diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok dengan teknik role playing efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa kelas VII SMP Negeri di Wonogiri. Uji hipotesis keefektifan bimbingan kelompok dengan *role playing* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa kelas VII SMP Negeri di Wonogiri di rinci kedalam tiga sub hipotesis. Sub hipotesis pertama yaitu ada perbedaan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*posttest*) secara signifikan. Adanya perbedaan tersebut dipengaruhi oleh perlakuan yang diberikan yaitu bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Hal tersebut didukung dengan hasil perhitungan uji sub hipotesis satu bahwa diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 9,138, sedangkan F_{tabel} sebesar 3,92. Maka $F_{hitung} > F_{tabel}$ sehingga dapat diputuskan bahwa H_a diterima dengan signifikansi $0,003 < 0,05$, maka ada perbedaan yang signifikan. Adanya penerimaan H_a dan tingkat signifikansi yang telah diketahui membuktikan bahwa ada perbedaan kemampuan komunikasi antar pribadi sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*posttest*) secara signifikan.

Sub hipotesis kedua yaitu ada perbedaan kemampuan komunikasi antar pribadi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara signifikan. Adanya perbedaan kemampuan komunikasi antar pribadi pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dipengaruhi oleh perlakuan yang diberikan. Sesuai dengan jenis rancangan penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*, perlakuan hanya diberikan pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol hanya sebagai pembanding. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil perhitungan uji sub hipotesis dua bahwa diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 5,542, sedangkan F_{tabel} sebesar 3,92. Maka $F_{hitung} > F_{tabel}$, sehingga dapat diputuskan bahwa H_a diterima dengan signifikansi $0,020 < 0,05$, maka ada perbedaan yang signifikan. Adanya penerimaan H_a dan tingkat signifikansi yang telah diketahui membuktikan bahwa ada perbedaan kemampuan komunikasi antar pribadi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara signifikan.

Sub hipotesis ketiga yaitu ada interaksi antara kemampuan komunikasi antar pribadi sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*posttest*) dengan kemampuan komunikasi antar pribadi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Interaksi di atas adalah interaksi data kemampuan komunikasi antar pribadi sebelum diberi perlakuan (*pretest*)

dan setelah diberi perlakuan (*posttest*) dengan kemampuan komunikasi antar pribadi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Interaksi tersebut nampak dari perolehan sebesar $F_{hitung} = 4,580$, sedangkan $F_{tabel} = 3,92$.

Maka $F_{hitung} > F_{tabel}$, sehingga dapat diputuskan bahwa H_a diterima dengan signifikansi $0,034 < 0,05$, maka ada perbedaan yang signifikan. Adanya penerimaan H_a dan tingkat signifikansi yang telah diketahui membuktikan bahwa ada interaksi antara kemampuan komunikasi antar pribadi sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*posttest*) dengan kemampuan komunikasi antar pribadi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil uji ketiga sub hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa SMP Negeri di Wonogiri.

Hasil penelitian ini dikuatkan oleh pendapat Winkel & Hastuti (2004: 547) yang menjelaskan “Bimbingan kelompok adalah kegiatan kelompok diskusi yang menunjang perkembangan pribadi dan perkembangan sosial masing-masing individu-individu dalam kelompok”. Selanjutnya Mulyasa (2004: 139) yang menjelaskan “bahwa *role playing* yang merupakan teknik dari bimbingan kelompok adalah suatu pemeranan yang mengekspresikan hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya, bekerja sama, mendiskusikannya, mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan strategi pemecahan masalahnya antar siswa”. Berdasarkan kedua pendapat ahli diatas diketahui bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa. Verdeber (dalam Liliweri, 1994: 9) menjelaskan bahwa “komunikasi antar pribadi merupakan suatu proses interaksi dan pembagian makna yang terkandung dalam gagasan- gagasan maupun perasaan”. De Vito (1997: 259) menjelaskan bahwa “terdapat lima karakteristik komunikasi antar pribadi yang memiliki peranan dalam tercapainya komunikasi antar pribadi yang efektif antara lain: a) keterbukaan (*openness*), b) empati (*empathy*), c) dukungan (*supportiveness*), d) kepositifan (*positiveness*), dan e) kesamaan (*equality*)”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, kelima karakteristik komunikasi antar pribadi di atas meningkat karena adanya pemberian bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Jati (2012) menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan terhadap komunikasi interpersonal siswa setelah diberikan perlakuan yaitu bimbingan kelompok, dengan demikian bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Selanjutnya, penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Listyorini (2012) yang menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran (*role playing*) efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Merujuk pada penelitian yang relevan atau penelitian yang telah dilakukan sebelumnya diketahui bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi subjek penelitian.

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tentang keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dihasilkan pengolahan data penelitian yang telah dilaksanakan, maka hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa kelas VII. Berdasarkan penelitian tersebut, hipotesis yang peneliti ajukan berbunyi bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa subjek penelitian terbukti dan diterima kebenarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S. B. (2011). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
Hidayat, D. (2012). *Komunikasi Antarpribadi Dan Medianya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

-
- Jati, A. R. (2012). Peningkatan Komunikasi Interpersonal Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas VIII di SMP Al- Azhar Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 1(2)
- Liliweri, A. (1994). *Perspektif Teoritis, Komunikasi Antarpribadi: Suatu Pendekatan ke Arah Psikologi Sosial Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Listyorini, H. (2012). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Bermain Peran Di Kelompok Bermain Kuncup Mekar Gunungsaren Lor Trimurti Srandakan Bantul. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 1(2)
- Nurhayati, E. (2011). *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Fajar.
- Tidjan. (2000). *Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah*. Yogyakarta: UPP-UNY.
- Winkel, W.S. & Hastuti, S. (2006). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.